

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ À

L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

OPTION CRÉATION

PAR CAROLINE TREMBLAY

B. ES ARTS (B.A.)

...UN MOT DANS LE MONDE...

Mythe et hypertextualité

Printemps 1992



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

Ce mémoire a été réalisé
à l'Université du Québec à Chicoutimi
dans le cadre du programme
de maîtrise en études littéraires
de l'Université du Québec à Trois-Rivières
extensionné à l'Université du Québec à Chicoutimi

Table des Matières

Table des Matières	3
Table des Tableaux.....	4
Invitation	5
Des Nouvelles d'Ici.....	11
Le Sable du Conteur.....	12
La Geste de l'Arche	41
Des Réflexions d'Ici	63
Faire un Lien	64
1. L'Univers qui se Recrée, que Je Crée	67
2. Particularités ou Procédés d'Écriture	70
A. Les Désirs du Cœur.....	70
B. L'Étrangeté et le Renversement dans le Contraire	74
1- Les Guides-Aveugles.....	76
2- L'Androïde Vrobim comme Témoin Principal	77
3- Cités ou Villes.....	79
4- La Lumière dans la Nuit.....	81
C. Avec ou Sans Majuscules	83
1- Les Noms comme Procédé Formel	83
2- La Majuscule du Mot	85
D. L'Intertextualité	87
1- Définition	87
2- La Relance.....	89
a) La vision et la voix des autres.....	89
b) La reprise de ma voix.....	94
3- Pourquoi le Personnage de l'Aveugle.....	94
Où sont passées les Sirènes?	98
BIBLIOGRAPHIE	107

Table des Tableaux

Tableau 1 — Le monde de Tigra.....	68
Tableau 2 — Les noms d'Ulysse	84
Tableau 3 — Les noms propres de Tigra.....	84
Tableau 4 — Les noms des visiteurs de Tigra	85
Tableau 5 — Quelques mots de Tigra.....	86
Tableau 6 — Deux rencontres	92

Invitation

"Pour le mot (et, par conséquent, pour l'homme), rien n'est plus terrible que l'irresponsivité (la non-response)."

Mikhaïl Bakhtine
in Esthétique de la Création Verbale

Je vous invite à ma thèse.

Vous y ferez la rencontre d'un nouveau monde que j'ai appelé Tigra, décrit dans deux nouvelles — Le Sable du Conteur et La Geste de l'Arche — et, en inter-lignes, d'un vieux monde, celui décrit dans les poèmes d'Homère.

Pourquoi Homère? L'Illiade et l'Odyssée ont été ma première et véritable aventure avec le langage et son jeu de significances. J'y ai découvert une "joute armée" entre la vérité et le mensonge, entre la mémoire de l'aède — le diseur — et l'oubli de ses personnages et des auditeurs. L'Illiade explique comment les Troyens ont presque gagné la guerre, à travers le silence d'Achille et les mensonges des dieux. Dans l'Odyssée, on rencontre une parole, celle qui recouvre les personnages d'Ulysse (comme un linceul pénélopien), une parole qu'on ne peut oublier, si on veut vivre!

Mais Homère ne traite pas de l'origine du Monde, il fait la narration des relations entre hommes en temps de guerre et en temps de paix; il raconte les inter-actions entre les hommes et le Monde où ils vivent. Le but de cette thèse est de créer un pont entre le mythe et la science-fiction, genre que j'utilise ici pour l'écriture de mes nouvelles.

Cette thèse est divisée en deux parties. La première en est une de création et donne à lire deux nouvelles de science-fiction: Le Sable du Conteur et La Geste de l'Arche. La deuxième est une réflexion théorique qui fait retour sur ma démarche créatrice et mes procédés d'écriture.

En tant qu'individu qui écrit, je ne perçois pleinement le Monde qu'à travers chaque mot* que je pose sur la page blanche. Et la trop simple image (celle stéréotypée et "mondaine") du mot au quotidien devient tableau, grandit en fresque, se pluralise et s'infinetise dans l'*et cetera* d'un univers inconnu. Un mot est un détour par lequel on peut apercevoir le Monde. Le Monde se définit par tout ce qui nous entoure, tout ce qui nous bâtit dans l'imaginaire. Il devient notre conscience en mouvement. Le mot fait du Monde une pluralité dans laquelle un individu habite et où ce même individu est habité par les mots du Monde.

L'écriture tisse des liens entre le monde construit à partir des mots et le Monde où l'on vit. On sort du Monde pour entrer dans un monde autre, celui de sa fiction:

*"All fiction —every book even, fiction or not— takes us out of the world we normally inhabit. To enter a book is to live in another place. Out of the nature of this otherness and its relation to our life experiences come all our theories of interpretation and all our criteria of value."*¹ **

Sous nos yeux, le livre devient une fiction qui a son tour devient semblable à un mot unique. Le mot remplace un objet déjà connu, déjà reconnu par le reste des habitants du Monde. Par ce remplacement, l'objet est *nommé*. Il fait maintenant partie du langage. Il acquiert un poids d'existence par-delà l'absence de l'objet. *Car l'objet qui se cache sous le mot, a perdu sa matérialité et c'est le mot qui a absorbé cette perte*. Le mot témoigne de l'objet existant dans le Monde connu et, dans la science-fiction, il décrit la possible présence d'un objet qui n'existe pas. Les mots servent à préciser une réalité possible, mais lointaine.

"Le mot prononcé n'existe pas dans un contexte purement verbal: il participe

¹ Robert Scholes, Structural fabulation, p.27

* outil-signe qui sert à la description du Monde qui nous entoure.

** Toutes les fictions —tous les livres, de fiction ou non— nous amènent en dehors du monde où nous vivons normalement. Entrer dans un livre c'est vivre dans un autre espace. Toutes nos théories d'interprétation et tous nos critères de valeurs naissent de la nature de cette altérité et de sa relation avec nos expériences de vie.

nécessairement d'un procès général, opérant sur une situation existentielle qu'il altère en quelque façon et dont la totalité engage les corps des participants." ²

Le mythe* est, comme le mot, une création de la pensée humaine, un espace de création entre la Vérité du Monde et le Mensonge de l'abstraction que produit le mot en remplaçant l'objet du Monde. L'apparition du mythe dans le Monde s'est produite au même moment que celle du diseur de mythe. Le mythe est dans la bouche du diseur, un récit qui humanise le Monde. Il énonce la présence du Monde dans l'individu et ramène toute la réalité de l'individu dans le Monde.

"Mais le mythe —et spécialement dans son unité dernière, dissimulée tout au fond avec le logos— embrasse la totalité de l'essence humaine. Pour la refléter et en affirmer la vérité il doit donc réclamer une image du monde qui, pareillement mythique et soumise à la causalité logique, contienne un ordre si totalement compréhensif qu'il représente la "création" cosmogonique, et bien plus, soit lui-même création. Tout mythe culmine dans la cosmogonie. Il est l'image originelle de tout ce qui est énonçable, à la fois primitif et inaccessible par sa simplicité." ³

Le mythe humaniste refait la vision explicative du Monde et cette vision s'appelle fiction. L'Iliade et l'Odyssée sont des exemples de cette sorte de fiction, où à même le tissu mythique d'origine nous faisons naître de nouveaux mythes et de nouveaux mondes. Nous avons besoin d'une *assise* pour écrire, pour dire. Nous avons besoin des mots des autres, des mythes qui hantent les fictions des autres, pour découvrir l'intérieur de notre propre univers, de notre propre monde, c'est-à-dire ce qui est aussi hors-du-Monde. Ainsi la voix de mes fictions se veut l'écho de la parole d'Homère.

² Paul Zumthor, La Lettre et la Voix, p.273

³ Hermann Broch, Création Littéraire et Connaissance, p.248

* parole explicative des phénomènes (naturels) du Monde.

La science-fiction, quant à elle, se présente donc comme une mythologie moderne, dans et pour une société qui demande des explications sur l'origine de son avenir. Elle devient semblable à la mythologie qu'elle utilise, pour construire la vision d'un monde, les mêmes techniques que celle utilisées par le mythe. Le mythe, la fantasy et la science-fiction sont des explications imaginées et imaginaires d'un monde parallèle au Monde existant.

Le mythe utilise une vision naturelle du Monde pour placer l'individu dans le Monde. La fantasy, elle, rêve la vision mythique pour permettre le déplacement, sans effort, d'un monde à un autre. Dans la fantasy, le Monde moderne est perçu comme noir et mauvais, c'est souvent lui qui cherche, à travers une magie détournée par la Logique du Plus-Fort, à détruire le monde du merveilleux et du naturel. La fantasy est une tentative de retour à un monde mythique ou archaïque; un monde où ce qui est noir est encore plus noir, mais où le blanc est plus éclatant encore. Il n'y a pas de zones grises comme dans le Monde moderne où nous vivons.

La science-fiction, quant à elle, explore ces zones grises en utilisant le mythe comme une source inépuisable de références. Le mythe est une image profondément ancrée dans l'individu qui lit et dans l'inconscient de la société qui fait naître la science-fiction. C'est parce que le mythe est enraciné dans le Monde moderne que la science-fiction n'est pas illisible. Il marque la reconnaissance entre les temps de l'aujourd'hui et du futur. Le mythe est défini comme l'explication du Monde dans lequel on vit; la science-fiction est l'application de l'explication d'un monde (peut-être idéal, certainement idéalisé) où l'on pourrait vivre.

"Science fiction is the mythology of the modern world —or one of its mythologies— even though it is a highly intellectual form of art, and mythology is a nonintellectual mode of apprehension. For science fiction does use the mythmaking faculty to apprehend the world we live in, a world profoundly shaped and changed by science and technology." ⁴ *

⁴ Ursula K. Le Guin, The Language of the Night, p.74

* La science-fiction est la mythologie du monde moderne —ou une de ses mythologies— même si

Le mythe est utilisé par la science-fiction comme un paradigme qui délimite les lieux de reconnaissance du monde qu'elle crée. Il offre donc une clef qui est "instinctive". Il est sous-jacent à la logique futuriste. Sans être une extrapolation du mythe, la science-fiction place un nouvel objet mythique sous certains aspects, dans le Monde. Ainsi transformé et ré-utilisé, l'objet mythique de la science-fiction offre la possibilité de lire autrement le Monde.

Mais pourquoi donc utiliser le mythe dans un univers dit "de science-fiction"? D'abord, pour faire un lien entre deux mondes — le Monde et Tigris — c'est-à-dire entre la vision homérique et ma propre vision. Ensuite, pour me reconnaître comme autre de l'autre et du Monde et pouvoir continuer à dire, à me dire et sans être prisonnière d'un seul mot, d'un unique mythe trop personnel.

Aussi pour placer des silences dans ma propre fiction, silences où l'autre — le lecteur — peut venir reconnaître un monde, peut-être le Monde. Ainsi le mythe devient une parole élargie par les effets de signifiante de la science-fiction. Il crée une liaison entre "vision du moi" et "visions des autres":

"La chaîne des identifications héroïques relie entre elles les générations de créateurs et proroge, dans l'humanité ainsi maintenue psychiquement vivante, le pouvoir de produire des œuvres. Ce pouvoir réside dans une propriété psychologique du mythe, mais aussi des autres formes de code: la propriété de travailler le créateur jusqu'à ce qu'il donne un corps à ce mythe" ⁵

La science-fiction a "souvent" (pas toujours) besoin de l'intertexte mythique pour amener le lecteur à se voir dans le monde qui lui est proposé, Monde où il pourrait vivre. *L'auteur de science-fiction se sert du mythe comme d'une carte routière.* Ainsi le lecteur est guidé et n'est jamais aveuglé par un excès de nouveauté inexploitable et

c'est une forme d'art hautement intellectuelle et que la mythologie est un mode d'appréhension non-intellectuel. La science-fiction utilise la faculté de construction mythique pour comprendre le monde dans lequel on vit, un monde profondément façonné et changé par la science et la technologie.

⁵ Didier Anzieu, Le Corps de l'Œuvre, p.48

inexplicable. Il ne sursaute pas à chaque mot qu'il lit, puisque le "réalisme" de la science-fiction est toujours vraisemblable. La réalité de l'univers de la science-fiction se construit dans un jeu de questions-réponses où le "j'affirme que ceci est vrai dans mon monde" est suivi du "voici le pourquoi de cette vérité par rapport au monde" d'Homère. Le lecteur se servira du mythe d'une manière différente que l'auteur, mais il s'en servira. Le mythe faisant partie intégrante de mon écriture.

Mon intertexte "mythique" s'appelle Homère. Je l'ai utilisé comme guide pour dire les noms de mes personnages, pour les reconnaître. *La voix d'Homère est l'instinct de mes fictions*, les accents de cette voix millénaire presque "animale" balise les chemins que j'ai tracés entre la Réalité du Monde et la réalité de mon monde:

"Our instinct, in other words, is not blind. The animal does not reason, but it sees. And it acts with certainty; it acts "rightly", appropriately. That is why all animals are beautiful. It is the animal who knows the way, the way home. It is the animal within us, the primitive, the dark borthor, the shadow soul, who is the guide." ⁶ *

Caroline Tremblay
Chicoutimi, vendredi le 1 mai 1992

⁶ Ursula K. Le Guin, The Language of the Night, p.67

* Notre instinct, en d'autres mots, n'est pas aveugle. L'animal ne raisonne pas, mais il voit. Et il agit avec certitude; il agit "vraiment", de la bonne manière. C'est pourquoi tous les animaux sont beaux. C'est l'animal qui connaît le chemin, le chemin de la maison. C'est l'animal en nous, le primitif, le sombre frère, l'ombre de l'âme, qui est le guide.

Des Nouvelles d'Ici



© droits réservés de Caroline Tremblay 1991

Le Sable du Conteur

Les différents écrans-rélecteurs des caméras offraient une image verte et dorée aux caméras de la station *Ithaka* qui orbitait autour de la seule planète habitable du système bi-solaire A18ODS-41. Mais l'androïde qui était l'ordinateur de bord de la station ne s'en préoccupait pas. Cela faisait une heure que le signal d'approche du transporteur *Phéacie* avait résonné.

L'androïde effectuait donc les derniers réglages d'approche, en jetant quelques coups d'oeil aux adaptateurs des supports de vie qui tentaient de rendre l'atmosphère de la station à peu près supportable pour les passagers du *Phéacie*. La chaleur et les vents stellaires provenant des deux soleils demandaient un constant recalibrage.

Bientôt les caméras du transporteur pourraient voir ce que la station analysait depuis près d'un an: la planète *Tigra*.

De dimension et d'atmosphère de type terrien, Tigra était divisée en trois zones. Deux immenses océans, où on pouvait compter quelques îles, entouraient un unique continent qui s'étendait de part et d'autre des tropiques. Ce continent était presque entièrement recouvert d'une forêt de type amazonien, elle-même coupée en deux par une chaîne de montagnes qui se terminait par une large bande désertique. Le désert suivait tout la ligne équatoriale. Au pied des montagnes, à l'ouest de celles-ci, les caméras pouvaient maintenant apercevoir les traces de six cités. Et au nord-ouest de la dernière, presque en ligne droite à un peu moins de cent kilomètres, l'enceinte circulaire d'une septième cité, beaucoup plus vaste que toutes les autres mises ensemble, scintillait sous les lentilles des caméras. Que s'était-il passé pour provoquer son abandon?

Les yeux jaunes de l'androïde se posèrent sur les photographies prises par l'équipe précédente. Le parfait état de conservation de cette septième cité avait fait émettre l'hypothèse que le matériau des cités au pied des montagnes avait dû servir à sa construction. Les photographies des autres cités avaient indiqué qu'elles avaient été démontées.

On avait évalué le niveau technologique de la planète comme

équivalent à celui de l'Égypte des Pharaons bâtisseurs de pyramides. Mais pourquoi la septième cité était-elle inhabitée? Il y avait bien ces fortes perturbations électro-magnétiques qui émanaient de l'enceinte de la septième cité. Elles s'étendaient telle une toile d'araignée à partir de l'enceinte et tout autour. Mais ce n'était pas assez pour rendre la cité inhabitable, pour empêcher la population d'y vivre.

Selon les rapports qu'avait faits la deuxième équipe d'Évaluation du Potentiel d'Exploitation, Tigra étant une planète habitée, il fallait suivre les directives de sécurité des contacts limités, établies par la Charte des Mondes-Univers.

La planète Tigra possédait un continent recouvert presque totalement par une forêt gigantesque dont la compagnie d'exploitation FOR.MIN. voulait le monopole de l'exploitation. Une première équipe d'analyse et d'évaluation, payée par la compagnie, avait détecté une forme de vie autre que végétale ou animale. Puisque les cités avaient été abandonnées, la vie indigène s'était réfugiée ailleurs, dans la forêt justement. Il fallait donc "établir les droits de propriété des indigènes". C'est l'équipage du *Phéacie* qui allait s'occuper de ce contact avec la population de Tigra.

L'androïde avait déjà trouvé un endroit favorable pour la prise de contact: au nord de la septième cité se trouvait une immense clairière de quelques dix kilomètres de circonférence, avec un unique arbre gigantesque en son centre. Mais ce lieu si dénudé, entouré d'une mer d'arbres, était trop facilement détectable de l'espace. Cela semblait constituer une invitation.

Le *Phéacie* continuait d'approcher, bientôt il serait prisonnier de l'orbite de Tigra. Le vaisseau rejoignait la station Ithaka. Les chefs du personnel de la troisième expédition étaient réveillés depuis quelques jours. Maintenant le *Phéacie* répondait au signal de préparation d'accostage.

L'unique habitant d'*Ithaka* approchait de la porte du sas principal. Dans les couloirs silencieux de la station, V.R.O.B.I.M. 1235-A5S-V, l'androïde et ordinateur de bord construit par "Vital Robotic Operation, Bio-Improved Movement" entendit le glissement du transporteur qui accostait.

Le panneau de contrôle de la porte n'était pas encore allumé

lorsqu'il s'arrêta. La veille, le commandant Dorn lui avait annoncé le choix de l'École: Alex Vano et l'androïde V.R.O.B.I.M. 1235-A5S-V avaient été désignés pour être les premiers à prendre contact avec les indigènes de la planète Tigra. Vrobim allait retrouver un ami, mais il s'inquiétait: son apparence était-elle assez humaine pour tromper les indigènes?

Le panneau de contrôle venait de s'allumer. La porte allait bientôt s'ouvrir. Il se mit au garde-à-vous. Son uniforme bleu cachait presque le miroitement argenté de sa peau, mais il y avait toujours ses yeux jaunes et ses cheveux noir violet qui le désigneraient comme l'androïde-relais-de-service, comme étant différent.

* *

Hector tient la main d'Alex. Les deux frères marchent dans un long corridor. Soudain une porte s'ouvre et une femme au sourire plus artificiel qu'un androïde saisit la main du plus petit et l'entraîne dans la pièce. Au moment où la porte se referme sur lui, il peut se retourner: l'autre enfant suit docilement un couple. Il n'a pas dit adieu. Le petit se met à pleurer: "Tu m'as promis que jamais on ne se séparerait! Tu m'as promis!"

* *

Alex Vano n'avait pas encore réagi au silence cryogénique qui l'entourait. Dans la grisaille de ses yeux, il y avait les dernières traces d'un sommeil angoissé. Pourquoi toujours ce rêve? Pourquoi Hector m'a-t-il abandonné? En passant devant une paroi de métal, il vit le reflet de son visage surpris. Ce ressentiment enfantin l'étonnait toujours. Ces émotions d'un orphelin étaient celles de quelqu'un d'autre. Les bruits du réveil de ses collègues le ramenèrent à la réalité brûlante de Tigra. Machinalement, il lissa ses cheveux vers l'arrière et gagna la salle de contrôle de la station pour le premier briefing du commandant Dorn.

Alex Vano était de taille moyenne, avec des cheveux blonds, des yeux gris sans expression visible. Et il considérait tout androïde comme un ami sûr. Il avait esquissé un sourire quand le commandant lui avait fait part de la décision de l'École.

Alex était le fils d'Éléna Laert et de Primo A. Vano, son frère

aîné, Hector, était un héros: le pilote le plus décoré des Forces de Défense; mais c'était de l'histoire ancienne. Maintenant Hector menait une vie moins excitante, il travaillait comme biologiste-fonctionnaire sur la Terre.

La réputation d'Alex Vano était aussi remarquable que celle de son frère aîné: le plus jeune professeur-enquêteur de l'École de Recherches E.T.C., où il était le chef de deux départements d'études, celui d'archéologie et celui d'ethnologie. Sa réputation était universelle. Il n'était pourtant pas un homme d'action, il ne voyageait que pour se retirer du monde. Il croyait fermement avoir réussi à s'éloigner de la vie, de sa vie. Et aujourd'hui l'École l'envoyait loin de sa solitude encombrée de professeur.

"Le monde qui s'acharne sur l'esprit du rêveur ne peut que disparaître dans l'horreur de la nuit, lorsque le vent se lève et que le brouillard se soulève avec des cris."

Enfant, Alex se répétait cette phrase chaque fois qu'il faisait un cauchemar. En particulier celui où il voyait un visage d'homme au regard glacial et sa mère qui pleurait.

Primo A. Vano était parti quelques mois avant la naissance d'Alex, sans laisser un mot d'explication. Selon les règles de la Fédération des Pilotes d'Exploration, il fallait être marié pour pouvoir devenir pilote, être lié à la Terre d'une manière définitive. La Fédération s'était rendue compte que les pilotes mariés étaient plus efficaces et plus rapides dans l'exécution d'une mission que les pilotes célibataires. La nostalgie et le désir les ramenaient toujours vers la Terre. Et avoir une descendance permettait de monter en grade. Mais Primo était parti pour ne plus revenir. Il avait suivi son désir d'infini. Alex en était arrivé à cette conclusion.

Éléna Laert était morte une année plus tard. C'était une femme intelligente, mais trop douce et trop sensible pour un Primo A. Vano. Elle n'avait pu supporter cette séparation. Les deux enfants du couple Vano, qui s'étaient jurés de ne jamais s'abandonner, s'étaient souvent retrouvés dans l'immense maison de leurs grands-parents maternels. Ces derniers étaient morts dix ans, presque jour pour jour, après leur fille unique. Mis en institution d'adoption, les garçons avaient été séparés par les lois de la société: deux enfants seulement par famille. Deux familles de hauts fonctionnaires venaient de perdre leur fils. Les

frères avaient donc été séparés, mais puisqu'ils avaient plus de dix ans, ils avaient pu garder leur nom de Vano. Hector avait douze ans, et Alex, dix. Ils s'écrivaient de longues lettres tachées de larmes. Un peu plus tard, une des lettres d'Alex était revenue avec la mention "Desti. Inco.". Hector avait disparu avec sa nouvelle famille. Pour des raisons de sécurité, la loi interdisait à un haut fonctionnaire du Ministère des Sciences de divulguer sa destination et son lieu de résidence s'il quittait la Terre. Alex était resté seul. Il avait onze ans.

Alex préférait donc la compagnie des androïdes à celle des êtres vivants. Il possédait bien quelques qualités, en particulier une exceptionnelle capacité de déduction alliée à une imagination florissante, qui faisait de lui un Sherlock Holmes du vingt-sixième siècle. Mais, pour son malheur, grognait-il souvent, il était beau. Alors il se déguisait constamment, avec des lunettes archaïques et une barbe de trois jours.

Alex le disait souvent à son ami les défis que l'École lui offrait ne l'intéressait plus. Maintenant il lui fallait quelque chose d'incroyable, pour le faire bouger... Comme un ordre d'enquête sur une planète perdue aux confins de l'univers.

Le commandant Forester Dorn, grand collectionneur de feuilles de tabac et de pipes, était un ancien soldat spécialiste des opérations dites "invisibles". De son passé militaire, il avait gardé les techniques précises d'exploration et un béret rouge. Ses petits yeux verts étaient presque amicaux. Mais c'est sa voix qui marquait le plus un interlocuteur: profonde comme un puits asséché, embarrassée de quelques grains de sable. Et avec sa taille imposante, il dominait facilement une situation comme celle de ce briefing.

La compagnie FOR.MIN. avait fait appel à une seconde équipe d'analyse et étude de l'environnement. Et c'était celle-ci qui avait demandé l'expertise de l'École de Recherches E.T.C. Elle voulait une explication au sujet de quelques mots retransmis par les sondes d'écoute, une phrase complète en italien qui disait : "Je chante les combats et ce héros qui, le premier, des rivages de Troie, s'en vint, banni du sort"

— Troie? demanda une voix à demi recouverte par le bruit d'un traducteur.

— Pour ceux qui ne connaissent pas la littérature archaïque de la

Terre ou qui n'ont pas vu les rapports concernant la planète Tigrà. Troie était une ville terrestre dont la destruction fut rapportée par un conteur grec. Les suites de cette destruction ont été racontées par un conteur italien. C'est l'une des premières phrases du conte italien." commenta Dorn.

"Deux possibilités s'offrent à nous. La première, très peu vraisemblable, est une évolution naturelle du langage de ces indigènes. La seconde, une quasi-certitude, est qu'il y a eu contact et contamination. Vrobim a découvert quelque chose à ce sujet. Vrobim?"

— Lors du passage de l'équipe d'évaluation de FOR.MIN. un accident s'est produit. Le rapport dit ceci: "Primo A. Vano a été porté manquant, présumé mort, suite à l'atterrissage en catastrophe de son module de secours."

Tout le monde se retourna vers Alex Vano.

Son père avait peut-être survécu. Et comme à son habitude il semait la destruction, pensa Alex, sa famille ne lui avait pas suffi, maintenant il s'attaquait à une planète.

Les instruments de bord analysaient toujours la planète Tigrà, si petite et si solitaire prise entre ses deux soleils. Pourtant l'espace tout autour de la station était entièrement noir, mais d'un noir si différent, on l'aurait cru avaleur de lumière. Les caméras scrutaient tantôt le sol désertique, tantôt la forêt et soudain....

"Agrandissement!" cria le commandant.

Le regard des passagers de la station se posa sur l'immense clairière. Le briefing se termina peu après.

* *

"La Planète Tigrà! Rien n'explique pourquoi la vie est restée attachée à ce rocher coince entre deux feux," murmurait Alex. Parce que son père s'était écrasé sur Tigrà et que les sondes avaient entendu quelques mots, il avait été désigné pour être le "premier contact" avec la population de la planète. On était venu le chercher pour qu'il se perde dans une forêt presque planétaire...

Et soudain, il sourit. Il allait pouvoir se perdre.

Cette forêt était maintenant survolée par l'ombre de la navette no.3 de la station orbitale. Le feuillage serré et le silence du moteur de l'engin empêcheraient une improbable détection accidentelle par les indigènes de la planète. À bord, Alex ronchonnait et Vrobim pilotait. Grâce à l'androïde, le commandant Dorn espérait que le contact entre Tigra et la station serait permanent et stable malgré la présence de fortes perturbations électro-magnétiques.

“Les arbres sont gigantesques, la forêt semble plusieurs fois centenaire...” murmura Alex.

Ils approchaient de l'immense clairière aperçue de l'espace avec son arbre solitaire. “Oh! Gigantesque!... et il est exactement au centre...”

— Bienvenue sur le Rocher!” dit la voix rauque du commandant. Même sur cette planète perdue, Vano n'était pas vraiment seul, pas vraiment éloigné de ses “compatriotes”. Il leva les yeux vers l'écran qui venait de s'allumer. Le visage du commandant y souriait.

“Veuillez-vous préparer à l'atterrissage” dit Vrobim, “Sièges redressés, ancres magnétiques lancées.” Sa voix était neutre et fit disparaître, en Alex, les derniers symptômes du sommeil du voyage. “Atterrissage terminé. Ouverture du sas.”

* *

Cela faisait déjà trois jours qu'ils avaient touché le sol de la clairière, au nord, à mi-chemin entre l'arbre et l'orée de la forêt. Vano n'écoutait qu'à moitié les remarques scientifiques de l'androïde. Il se sentait pénétré par un sentiment qu'il ne comprenait pas, une sensation indescriptible de bien-être. Il souriait plus souvent. Il ne bougeait plus, absorbé par ses pensées. Le premier rapport qu'il avait effectué lui-même n'avait pas été un succès. Après tout il n'était pas biologiste comme son frère Hector.

“...la forêt est de type amazonien. D'immenses arbres, au tronc large et plutôt droit. Leur feuillage peut être qualifié d'impénétrable. Assez peu d'essences différentes, que j'ai classées en trois catégories: la première présente des arbres à écorce rugueuse, genre écailles de pin de Terre, mais sans les épines puisque ce sont des feuillus. Ces feuilles, comme vous voyez, ont cinq lobes. Les arbres de cette espèce sont les

plus grands et les plus nombreux. La deuxième catégorie concerne les arbres à écorce lisse mais avec des troncs à noeuds; ils ont des petites feuilles ovales ou pointues. La troisième catégorie est inintéressante pour une éventuelle exploitation. Ce ne sont que des arbustes, par rapport à la taille des arbres des deux autres catégories. Leurs racines sont aériennes; ces arbres, en plus d'être les plus petits, sont encombrés, étouffés par un système complexe de lianes grimpantes..."

Il souriait encore au souvenir des regards incrédules de ses collègues et de la voix remplie d'étonnement du commandant qui avait ordonné à l'androïde de faire désormais les rapports. Mais maintenant c'était le silence de la clairière qui troublait Alex; ou était-ce seulement un reste de fatigue due au voyage?

Pour cacher leur identité et ne pas créer de nouveaux éléments perturbateurs, ils avaient recouvert la navette d'une toile, "pour faire rustique dans le mode camping" avait commenté d'Alex.

Vrobim continuait de répertorier les différentes espèces d'arbres. Alex le filmait.

Un signal sonore discret, en provenance de la tente, les avertit que c'était l'heure du rapport quotidien. Alex grognait déjà son mécontentement. Ils étaient constamment dérangés. Il ne serait jamais laissé en paix.

La première question du commandant fut: "Vrobim, avez-vous découvert quelque chose qui pourrait ressembler à des feuilles de tabac?"

— Non, mon commandant. Désolé pour votre collection.

— Alors, faite votre rapport." répliqua-t-il.

Vrobim commença par un résumé de son estimation d'exploitation.

— Et les secteurs noircis de la clairière? interrompit Dorn.

— Ce sont des endroits où des feux rituels ont été allumés, mais d'après les hypothèses d'Alex, la clairière est un endroit qui n'a pas été occupé depuis une dizaine d'années environ et où se pratiquait un rite...

— Et l'arbre au centre de la clairière?" questionna le

commandant.

Alex grogna: “Il est mort!

— Je sais qu’il est mort. Ça se voit de l’espace qu’il est mort, mais mort de quoi?

— Il a été empoisonné.”

L’androïde expliqua que le poison, après de multiples analyses, se révélait être du *fuel* de refroidissement de rétro-réacteur utilisé presque exclusivement sur les capsules de sauvetage des vaisseaux de la compagnie FOR.MIN.

Vrobim était sur le point de transmettre les données de ses analyses, lorsqu’Alex sortit. Les écrans des détecteurs signalaient que quelque chose ou quelqu’un approchait.

Un cri étrange toucha leurs oreilles. Comme si une boîte de silence s’était posée sur mon esprit, sur mes peurs, pensa Alex.

Vrobim, lui, analysa le son comme étant un rugissement. Après une dernière vérification du contact entre lui et la station, il sortit de sous la tente. Quelque chose approchait. L’ennui causé par la monotonie qui avait envahi la station orbitale disparut devant les images que transmettaient les yeux-caméras de Vrobim.

Un énorme félin sortit de la pénombre de la forêt. On aurait dit un tigre, mais en plus gros. “La taille d’un ours polaire”, estima Vrobim. Des rayures rouge feu sur rouge noir donnait un certain éclat à l’animal. Un autre tigre sortit du sous-bois, derrière les deux chercheurs. Alex commençait à s’agiter. Vrobim se tourna vers le deuxième tigre, qui semblait le plus gros.

L’un des programmes d’un androïde de marque V.R.O.B.I.M. disait: “le bien-être des êtres vivants que nous servons est primordial pour notre propre bon fonctionnement”. Vrobim se mit donc en position de défense. Mais un signal de Vano lui ordonna de ne rien faire. Quatre tigres et une vingtaine d’indigènes les encerclaient maintenant. “Les tigres sont là pour nous tester!” La voix d’Alex était teintée d’excitation. “Regarde, ils n’approchent plus. Et ce sifflement ... qui les fait asseoir... Ils sont dressés.

— Et leurs mets préférés sont les étrangers. Ce sont les mangeurs d'étrange", laissa entendre une voix étouffée.

La voix reprit: "Vous avez été annoncés, nous vous attendions."

Alex ne lisait aucune surprise sur le visage des indigènes. Ils ne montraient aucune agressivité.

Leur habillement n'avait aucun sens dans cet environnement forestier. Ils portaient un long manteau, noir, brun ou bleu foncé, à capuche, qui recouvrait une tunique beige ou grise cintrée par une bande de tissu blanc. À bien y penser, leurs vêtements étaient semblables à ceux des gens des planètes à grands déserts, ou, plus précisément, aux peuplades nomades des déserts terriens. Leurs longs cheveux brun-roux étaient noués par des rubans luminescents qui tombaient sur leurs épaules et leurs yeux rouges ou verts brillaient sous la pénombre des arbres. "On dirait des yeux de chats," murmura Vrobim. La couleur verte ou brunie de leur peau indiquait qu'ils avaient à faire à deux "espèces" d'indigènes. "Certains semblent presque aussi grands que les Ménèsithés de la planète Ménès," Alex se rapprocha de Vrobim. Il se souvenait de sa première et brutale rencontre avec les géants de Ménès.

Mais il semblait que les indigènes étaient conduits par les "propriétaires" des tigres. Un masque différenciait ces derniers des autres. Un masque sans yeux, grisâtre pour l'homme et d'une blancheur éclatante pour la femme. Ils les retirèrent.

Alex et Vrobim aperçurent les orbites noircies du jeune homme. Il avait eu les yeux crevés. Mais les yeux de la femme étaient aussi blancs que son masque: sa cécité était naturelle. Ces cheveux noirs et sa peau légèrement nacrée seraient, sans doute, un plaisir à toucher autrement que du regard, pensa Alex.

"Mon nom est Félim du Voyage, je suis la voix des guides, et voici Lumi du Masque, la guide-suprême de Tigra. Qui êtes-vous? D'où venez-vous? Quel chemin avez-vous suivi? Cet endroit..." Sur un grognement des tigres, il se tut.

Alex dit seulement son prénom, et désigna Vrobim comme celui "qui connaissait les pas à suivre, par delà la mer et à travers les racines de la forêt, pour parvenir à la grande clairière du feu! Grands Vents,

Lumi du Masque! Grands Vents, Félim du Voyage!” Et il s’inclinait à chaque nom prononcé.

En disant les mots “Grands Vents”, il avait sauvé et sa vie et Vrobim. Les sondes et les linguistes avaient bien fait leur travail. Alex parlait la langue des indigènes presque sans accent.

On devait respirer un peu mieux dans la station orbitale. La tension qui était apparue au moment de l’arrivée des tigres commençait à se dissiper.

“Des Guides?” Piqué L’Herne, le linguiste de l’équipe, était encore sous le choc. “Ils semblent que ces guides-aveugles soient les chefs de leurs société.

— Vano a joué très serré et il a gagné. Grands Vents, Alex! Je m’incline devant la précision de votre...imagination.” Le commandant Dorn était content.

“Où se trouve celui qui nous a annoncés?”

La question d’Alex fit parler Lumi du Masque: “Vous le rencontrerez bientôt.”

Mais elle ne dit pas “Grands Vents!”

Ils se mirent en route quelques instants plus tard. Alex pouvait apercevoir entre les racines et les arbres la flamme silencieuse des tigres qui protégeait les ombres des voyageurs. On lui avait dit que cette marche durerait près de trois jours et qu’un arrêt avait été décidé dans la petite clairière du Carrefour.

* *

Quelques heures après avoir quitté le Carrefour, le silence de la forêt fut brisé par les voix de Vrobim et de Félim du Voyage: l’androïde posait au guide des questions sur les tigres. L’un des tigres frôla Félim. Il répondit par une question: “Comment est-ce, là d’où vous venez?” Vrobim lui décrivit une île semi-arctique de Terre et

enchaîna par la narration de voyage d'un explorateur du dix-neuvième siècle dans la forêt amazonienne, sans mentionner les animaux et les humains.

L'absence d'étonnement des indigènes sur le fait qu'ils aient trouvé la clairière sans problème inquiétait un peu Alex. Mais ils étaient attendus, après tout et c'était normal que lui et Vrobim étaient près de l'arbre. Et l'androïde questionna Félim sur sa cécité. Après avoir guetté un bruit dans le silence des tigres, le jeune homme lui répondit timidement qu'un guide devait voir autre chose que le monde; il devait donc être aveuglé, un aveuglement rituel. Tous les guides étaient des aveugles.

“Et pourquoi aurions-nous besoin de voir? Les yeux ne peuvent reconnaître que le travers des racines de la Forêt. Il suffit de demander aux arbres de ne pas nous barrer le chemin. La vision est une source d'erreur. Les yeux n'acceptent que l'illusion. C'est là que les légendes se perdent”, reprit la voix qui les avait salués en premier.

Lumi du Masque avait de nouveau parlé.

“Et la clairière? Qu'est-il arrivé à l'arbre?” risqua Alex. À sa grande surprise, il obtint une réponse.

“Elle a été profanée par un faux conteur, ce mauvais Joueur! Ils étaient trop anxieux, trop heureux d'avoir quelqu'un qui était vraiment de l'extérieur... à nous offrir” Alex décela un ressentiment dans la voix de Lumi du Masque. Qui pouvait bien être cet “ils”? Et pourquoi ce “nous offrir”?

Les énigmes de Tigra encerclaient la caravane. Alex esquissa un sourire. Cette expédition commençait à lui plaire, même si Vrobim n'était pas sûr que ce fût la bonne façon de réagir à la situation. “Ça sent le piège!” lui murmura l'androïde.

— Naturellement!”, répondit Alex.

* *

La Forêt, on la sentait si vivante, si puissante! Le sol était recouvert d'un épais tapis de feuilles en décomposition d'où surgissaient des racines entrelacées. L'impression qu'ils étaient surveillés devenait de plus en plus accablante pour Alex. La lourdeur de l'air rendait les

gestes pénibles, pourtant la caravane avançait presque sans problème à travers l'enchevêtrement des racines. Le silence environnant transformait la présence humaine en quelque chose d'anodin! Un sentiment de respect apeuré se glissait dans l'esprit d'Alex et dans le regard de ceux de la station qui suivaient toujours la caravane par l'entremise de Vrobim.

La peur rôdait dans les couloirs de la station. La Forêt dominait tout, étouffait toutes les questions, et le regard de ceux d'en-haut commençait à s'éteindre. Il n'y avait que la peur... La crainte... Comment décrire? Comment dire ce silence invincible d'une horreur naissante... lorsque l'on est un androïde? Il y eut un cri. Et le visage d'Alex qui souriait...

Près de quatre jours s'étaient écoulés depuis que la caravane avait quitté la clairière. La plongée sous les immenses racines aériennes de la Forêt semblait avoir duré une éternité lorsqu'un dernier sifflement retentit aux oreilles des voyageurs.

La caravane s'était arrêtée à la lisière d'une petite clairière. Des huttes, rondes ou carrées, recouvertes de chaux, se dessinaient dans une pénombre matinale. Elles occupaient presque tout l'espace libre. On pouvait apercevoir des feux par les portes entrouvertes. Une douce odeur de nourriture envahit les narines d'Alex. Il y avait des escaliers accrochés aux arbres. En levant les yeux, on pouvait deviner les contours de plates-formes.

Autour d'eux, des gens s'affairaient à travers l'enchevêtrement des racines quand, soudain, une pâle lueur éclaira le centre de la clairière. Les soleils arrivaient à percer les multiples épaisseurs du feuillage qui formaient comme un toit au-dessus de la clairière. C'était une si belle lumière... Un bon présage.

La caravane se glissa silencieusement jusqu'au centre du village et s'arrêta devant une sorte d'autel sur lequel Lumi du Masque alluma un feu. On remarqua à ce moment-là la présence des nouveaux venus et surtout celle des deux étrangers. Certains villageois s'approchèrent, mais les autres allèrent se cacher. Sur quelques-uns des visages qui les entouraient, Alex put apercevoir un timide sourire, mais sur la plupart se dessinait un mélange de peur et de haine. Un bruit d'armes entrechoquées par les indigènes fit avancer les tigres. Leur crinière, qui avait été invisible jusqu'à présent, était hérissée. Ils semblaient

briller davantage, comme s'ils avaient été faits de flamme. Les villageois s'immobilisèrent.

Félim du Voyage prit la parole. Il avait enlevé son masque, les traits de son visage dessinaient l'adolescence.

Il expliqua qui étaient les étrangers, où ils avaient été trouvés et ce qu'ils disaient de leur voyage et de leur pays d'origine. Les armes disparurent dans leur étui. Et on conduisit Alex et Vrobim vers une hutte sans feu.

* *

Cela faisait deux jours que le village s'affairait autour d'eux. Personne ne leur adressait la parole sauf Félim du Voyage. Lumi du Masque n'était pas visible. Alex se demandait si la peur, la haine, la tristesse et la méfiance qu'il lisait sur les visages se retrouvaient chez toute la population de la planète ou seulement dans ce village. Était-ce leur présence qui causait ces sentiments?

Il continuait de déchiffrer les murmures des villageois. Vrobim transmettait.

"...deux niveaux de langages, dans ce village du moins, celui du quotidien et celui que je qualifie, "des contes de la Forêt". Ces derniers ne sont pas aussi vieux que je le croyais d'abord. Ils datent de quelques années après l'arrivée du dernier conteur. Félim du Voyage m'a dit, sans expliquer vraiment: "un conteur doit venir de l'extérieur." De quel extérieur? De la forêt? Des cités? Et si le présent conteur est celui que je pense, il est vraiment quelqu'un de l'extérieur. Les guides appellent ce conteur: "Le Joueur". Ses contes sont, par rapport à l'environnement évolutif et historique de la planète, plein de mensonges. Il semblerait que les mots du Joueur aient surgi dans un moment où la peur de perdre quelque chose était grande. Il me manque des éléments "historiques" pour pouvoir déterminer la cause de cette peur. Ses "contes" évoquent un passé récent.

"Les guides ne parlent jamais d'eux-mêmes, même pour prévenir d'un danger dans leur langage. Le sentiment du danger, ils le laissent aux tigres. Ah! Les tigres! Ces magnifiques gros chats rayés. Merveilleux tigres! Ils ont une crinière qui est lissée, invisible, autour de la tête de l'animal en paix avec son entourage, mais qui se hérisse en

cas de danger comme un soleil en colère. C'est un signe qui impose la distance et le respect. D'après ce que j'ai pu tirer de Félim du Voyage, les tigres sont très rares sur la planète. Et une partie de l'autorité des guides-aveugles vient du fait que deux de ces tigres, un mâle et une femelle, accompagnent chaque guide. J'estime que Félim du Voyage n'a pas encore vingt ans. Lumi du Masque doit avoir une trentaine d'années. Combien y a-t-il de guides? Y a-t-il des vieux guides? Il y a tant de chemins à suivre. Seul celui du silence mène à une vérité...

“Lumi du Masque est de retour.”

* *

Le silence qui flottait sur la clairière glaçait le sang. Une lueur brillait dans la grisaille des yeux d'Alex. Lumi du Masque s'avancait vers l'autel du feu. Tout le village se rassemblait. Félim du Voyage, qui se trouvait près d'Alex et de Vrobim, leur adressa la parole. Sa voix était presque douce, elle les invitait à se joindre à eux. “Cette cérémonie est destinée à vous aider. Désirez-vous toujours rencontrer leur “conteur”?”

— Si ce conteur est celui qui a annoncé notre arrivée, oui, bien sûr! Pourquoi “leur conteur”? Qui sont “ils”?”

Félim du Voyage sourit et rejoignit Lumi du Masque.

Les habitants du village firent un cercle autour de l'autel. Le feu était presque éteint. Les tigres semblaient rougeoyer de plus en plus. Ils s'impatientaient. Maintenant, plus rien ne bougeait. L'air était stagnant et finalement l'odeur de la forêt saisit l'âme d'Alex: l'arôme du pourrissement, semblable à celui d'un cadavre qui revient vous hanter.

Félim du Voyage avait l'air heureux. Il rejeta sa capuche vers l'arrière. Sur son visage d'adolescent, blanchi par une pâte de maquillage, ses lèvres étaient aussi rouges que les tigres. On lui avait dessiné un œil sur le front, un œil noir comme cet instant. Les lueurs des torches vacillèrent...

La Nuit était là.

Un sentiment de catastrophe envahit le cœur d'Alex. Les contes de la Nuit, de l'impossible Nuit, surgirent de la bouche des vieillards.

Mais un rugissement des tigres les fit taire. Et un nouveau rugissement installa la peur dans les cœurs.

Deux autres tigres sortirent du labyrinthe des arbres. Les tigres de Lumi du Masque s'assirent, les nouveaux venus les imitèrent. "D'autres guides... Une réunion..., criait-on parmi les indigènes.

Tout le monde était figé. Le cercle devenait dangereux. Au centre, Lumi du Masque releva enfin sa capuche. Les flammes des torches semblèrent s'éteindre. Les indigènes regardaient avidement....

"Son masque! Il est lumineux!... Le Masque de la Lumière!..." s'exclamèrent quelques villageois.

Les tigres rugirent de nouveau.

"Trop de murmures dans cet air pourri!"

La voix avait grondé durement derrière les habitants du village. Les deux nouveaux guides passèrent à travers ces derniers comme s'ils n'avaient pas existé. L'un d'eux portait deux bâtons. Leurs capuches étaient rejetées sur leurs épaules. Ils s'avancèrent jusqu'à la zone de silence délimitée par les tigres. Leurs masques étaient bariolés de couleurs lumineuses. Aucun ne portait du blanc. Maintenant, les tigres marchaient à l'intérieur du cercle, leur crinière bien en évidence.

"C'est donc ton bâton de lumière que j'ai trouvé. Oh! Lumi du Masque!..."

Dans un rugissement éblouissant, la paix revint. Les tigres s'étaient calmés sur un signe de Félim du Voyage. Les étincelantes crinières disparurent. Lumi du Masque prit le bâton à deux mains. Elle lui fit toucher délicatement le sol une fois et l'éleva aussitôt. Il semblait qu'un rayon de soleil s'en échappait et montait vers le ciel, quand elle dit: "Que la Nuit commence son éveil, lentement!..."

La voix de Lumi du Masque devint une puissance profonde, car suite à ces mots, la nuit semblait être moins terrifiante. Et le rayon de lumière qui avait surgi du bâton de Lumi du Masque avait réveillé un heureux souvenir. Alex s'en rendit compte: les visages des villageois reflétaient un grand soulagement, comme si le voile de la peur s'était dissipé. Quelques villageois touchèrent l'épaule d'Alex. Leur sourire se lisait comme une prière. La voix de Lumi du Masque racontait... la

Première Nuit.

“À travers les miroitements des grains de sable sont nés les mots qu’Odys l’Unique prononça pour calmer la Fureur de son père, le Tigre au visage d’homme et la Peine de sa mère, la Tigresse au corps de femme. Odys l’Unique avait désobéi. Il avait voulu voir la Lumière de ses parents. Et l’enfant-tigre avait fait la Nuit.

“Odys l’Unique fut condamné à vivre dans sa Nuit. Il devint aveugle. Mais sa mère lui envoya deux compagnons: les tigres au feu hérissé. Ils errèrent longtemps dans la Nuit, affrontant le Serpent de la Mer de l’Oubli, l’Oiseau du Feu glaçant de la Mort et la Voix mensongère du Brouillard illusoire. Chaque rencontre fut une victoire. Chacun des monstres se transforma en un cristal magnifique. Odys l’Unique façonna une arche ronde avec les cristaux, l’Arche des Éléments. Le feu de l’Oiseau, l’eau du Serpent, l’air de la Voix furent unis par la semence de l’enfant des tigres enflammés, les Soleils. De cette union Tigra apparut dans la Nuit.”

Dans le rythme doux et serein du conte, la voix de Lumi du Masque cachait une puissance, Alex était émerveillé par son contrôle. Elle aurait pu crier l’histoire, mais la mélodie qui disait le commencement de Tigra devait faire la paix dans l’âme des auditeurs. Ce chant montrait la réconciliation des Quatre Éléments d’où était née la religieuse Tigra.

On dirigea Alex et Vrobim vers une hutte. On leur donna un peu de nourriture et d’eau. On leur alluma un petit feu de cuisson. Et on les laissa seuls. Il était temps de dormir.

L’émerveillement d’Alex face à la “création de la nuit” disparut lorsqu’il en discuta avec l’androïde: Vrobim avait bien vu une baisse dans la luminosité environnante, mais pour lui il n’avait jamais cessé de faire jour. Alex, qui voyait toujours la nuit, dut se rendre à l’évidence: les guides possédaient un pouvoir hypnotique. Ils avaient dit le noir et chacun des témoins de la cérémonie voyait la noirceur.

* *

Quelques jours avaient passé. Cette Nuit qui ne se levait pas vraiment avait arrêté tout travail. Elle dominait toujours les esprits. Le village dormait. La Nuit était comme un gage de paix et de sécurité.

Il ne fallait pas déranger le silence nocturne. Les guides et les tigres avaient quitté le village le lendemain de la cérémonie de la Nuit.

Alex et Vrobim étaient dans leur hutte et ils terminaient un rapport, lorsqu'une forme apparut dans l'ouverture de la porte. L'indigène était vêtu d'un manteau noir sans capuche. Un couteau brillait dans sa main gauche et sur celle-ci Alex put apercevoir l'éclat rouge d'un "X" tatoué.

Voilà donc les autres, constata Alex. Il fit signe à Vrobim de ne rien faire.

Alex et Vrobim sortirent de leur hutte sur un signe menaçant du couteau. L'autel était éteint. À son pied gisait le corps d'un des villageois, le gardien du feu dans la Nuit. Ce fut la dernière image que put voir Alex. Les guides auraient dû laisser un tigre pour garder le village. Ils étaient encerclés par des manteaux noirs. Des mains tremblantes, bien que puissantes, les ligotèrent.

Ils étaient prisonniers des Manteaux Noirs. Ceux qui suivaient les paroles du Joueur, du faux conteur. Lorsqu'ils furent sortis du village, on banda les yeux d'Alex et de Vrobim, et on leur signifia qu'ils ne devaient pas parler s'ils tenaient à la vie. Il n'y avait aucun rythme dans ces paroles, aucune mélodie dans les voix qui entouraient Alex et Vrobim. Elles semblaient malades, éteintes. De temps à autre, Alex entendait quelques mots d'italien. Et ils partirent, en trébuchant. La Nuit enveloppait plus lourdement leurs pensées. Le village et la forêt étaient comme ensorcelés.

Ils allaient suivre un dangereux chemin, celui du Silence dérangé par le sang. Au-dessus du village qu'ils laissaient derrière eux, une lueur s'installait dans la noirceur du ciel. Et elle augmentait à chaque instant qui passait, à chaque pas, trop bruyant, posé par les Manteaux Noirs sur le sol de la forêt. Elle criait sa pureté à chaque coup d'une main marquée du "X" rouge contre les arbres. Le silence du meurtre et la Nuit accompagnaient la caravane des Manteaux Noirs.

Dans ce calme perturbé de la Nuit gisait le danger. N'est-ce pas ainsi que naissent les mythes? se dit Alex. Il se souvint d'un commentaire de Vrobim: "Ils préparent quelque chose. Ils ont l'air d'attendre quelqu'un."

* *

Ils marchaient depuis deux jours.lorsqu’Alex entendit ses pas résonner plus durement sur un sol rocheux. Il entendit également une porte s’ouvrir et une voix: “Le conteur l’attend depuis si longtemps!... Lumi au Masque sait cacher les choses, mais pas toutes.”

Ils étaient arrivés! On leur enleva leur bandeau mais ils restèrent les mains liées: ils se trouvaient sur un surplomb rocheux, presque à égalité avec la cime des arbres. La Nuit semblait un peu plus profonde, d’autant que des feux avaient été allumés. Ils semblaient délimiter les contours du village en éclairant la grisaille sale des huttes éparpillées sans ordre sur le sol rocheux. Les villageois ressemblaient à des fantômes un peu trop vivants. Les feux leur dessinaient des visages masqués de suie, sans sourire. À travers de minces haillons se dessinait leur maigreur.

Il n’y avait pas de douce odeur de nourriture. Et la forêt, pourtant si proche, sentait la mort. Il n’y avait pas d’autel du Feu. Trois immenses cheminées dominaient ce qui aurait pu être le centre du village des Manteaux Noirs. Au pied des cheminées, des indigènes aux corps noircis soufflaient du verre. Première industrie de la planète, enregistra Vrobim. Dans ce village, on se servait du feu comme d’un esclave.

Alex se mit à tousser. La fumée qui se dégageait des feux était épaisse. La respiration haletante de ces corps qui avaient perdu leur âme cachait l’attente de la mort. À l’arrivée de la caravane, les villageois disparurent lentement dans la noirceur des huttes, sans un regard pour les étrangers.

Alex et Vrobim se retrouvèrent seuls avec une trentaine de Manteaux Noirs. Ils étaient mieux nourris que les autres villageois, mais leur teint était tout aussi blafard. Et la voix qui avait accueilli la caravane s’arrêta dans un rire brutal et saccadé.

“Lumi du Masque Fait de la Lumière Blanche. Tu avais cru que tu pourrais me cacher les pas des étrangers dans la Nuit, petite Soeur, tu as été aveuglée par les mythes qui ne se disent plus.” La voix du guide des Manteaux Noirs ne murmurait pas. Elle était sans rythme et pleine de colère. Et il n’était pas aveugle.

Il y eut un faible écho dans la forêt, comme un rugissement. Alex reconnu la voix de Lumi du Masque. Son calme et sa puissance infinie firent trembler les Manteaux Noirs. Un vent froid se leva. Il accompagnait des mots: "Dans combien de mondes veux-tu mourir, Guide au cœur noirci? Voici celui qui cherche le passé. Dis au Joueur de lui apprendre la fumée de ses Images, de lui suggérer la fausseté de vos murmures. Pour cet instant, il t'appartient."

"Tu n'as aucun pouvoir ici!" Les yeux du guide noir se remplirent d'inquiétude malgré le défi de ces paroles.

"La voix du masque..."

Quelques Manteaux Noirs murmuraient leur peur. Alex avait envie de sourire.

* *

"Il y a quelque chose de plus terrible que ta main sur les
tigres
Plus mortel que ta voix perdue dans ta Nuit
Il y a ces contes que me murmurent la cime des arbres
Ce sont mes contes, mes mots
Je sais faire taire les tiens, ceux qui se terrent dans les
grains de sable"

Le conteur des Manteaux Noirs était sorti de sa hutte; elle se trouvait devant les cheminées et semblait plus noire que les autres. Une peau ternie de tigre recouvrait l'entrée.. La force haineuse de la voix qui avait prononcé ces paroles se perdit dans la soudaine agitation des arbres qui entouraient le village. Le bruissement des feuilles s'évanouit dans les mots de celui que les guides-aveugles appelaient le Joueur, le faux conteur. Lentement, il ajusta sa voix au rythme rageur qui balançait la cime des arbres.

"Ah! c'est donc lui. Celui qu'elle essayait de cacher dans la Nuit. Le nouvel étranger..."

"Écoutez-moi Lumi du Masque Blanc.
Leur esprit d'étrangers se remplira seulement de mes
paroles.
Ils ignoreront le reste du monde.
Qui pourrait ajouter les mots du monde à mes Paroles?
Je suis le Conteur des Arbres! Le joueur qui défait les
mythes..."

Le bruissement devint plus fort, presque menaçant. Et le Joueur brisa le rythme verdâtre par des cris qui maudissaient les guides-aveugles.

Le Joueur, le faux conteur, était bien Primo A. Vano. Alex se souvint de la seule photographie qu'il avait vue de son père. La différence entre l'image glacée et ce qui se présentait maintenant devant lui était aussi grande que celle qui existait entre les deux villages.

Un vieillard s'avancait en boitant à l'aide d'une béquille. La forme était presque humaine, le dos arrondi, le souffle haletant. Il avait prématurément vieilli. Son corps était caché par un court manteau qui recouvrait le tissu métallique d'un uniforme, celui de la Fédération des Pilotes. Le Joueur leva un poing maigre et noirci en direction de la forêt. Un turban gris entourait sa tête tremblante. Les yeux étaient gris et le regard était indifférent malgré l'excitation que la voix de Lumi du Masque avait provoqué chez les Manteaux Noirs. Il criait plus qu'il ne parlait, il hurlait contre la forêt. C'était de l'italien, des mots dépourvus de sens.

“Pourquoi parle-t-il au vent? Il est fou, dit Vrobim.

— Naturellement. Tous les ermites sont fous. Ils ne reconnaissent plus la différence entre le monde qui les entoure et leurs cauchemars. Il s'est perdu dans les contes de ses arbres. Il essaie de faire taire les histoires qui ont construit la société de Tigra...”

Alex reçu un dur coup dans le bas du dos.

Finalement son père, le Joueur, regarda les deux étrangers. Il tenta de sourire, mais le rictus qui se dessinait sur son visage fit lever le cœur d'Alex. Cet homme lui faisait pitié et le dégoûtait, il ne savait pas comment réagir. Trop de sentiments se mêlaient en lui. Quelques jours auparavant, Alex avait réfléchi à cette rencontre. Il avait même dit à Vrobim qu'il espérait que son père ne le reconnaîtrait pas. Mais maintenant il se rendait compte que son père ne le reconnaissait pas du tout, et il était déçu et furieux. Tout ce que le vieillard voyait en eux, c'était un moyen de s'échapper. Le Joueur adoucissait sa voix. Il leur souhaita la bienvenue. Sa voix tremblait.

Les Manteaux Noirs les encerclaient toujours. Ils formaient comme une barrière entre Alex et Vrobim et le Joueur. Ils se méfiaient

des étrangers puisqu'Alex et Vrobim étaient toujours attachés. Ils avaient donc peur qu'on ne leur vole leur Conteur. Lorsque le Joueur ordonna qu'on les libère de leurs liens, personne ne bougea. Alex en arriva à la conclusion qu'il devait être prisonnier de son propre personnage, et de ces disciples, les Manteaux Noirs.

La voix du conteur fut recouverte par un fort bruissement des arbres. Ils semblaient se lamenter, maintenant.

* *

Il avait fallu près de trois jours pour que l'agitation violente des Manteaux Noirs se dissipe un peu après que la voix de Lumi du Masque ait résonné dans le lointain. La forêt aussi s'était calmée lorsque le Joueur s'adressa à Alex: "Il y a beaucoup de choses qui peuvent envahir la Parole. Beaucoup de gestes qui peuvent faire se détourner le sentiment d'unité des guides-aveugles dans la lumière. Il suffisait pourtant d'un grain de sable. J'étais ce grain de sable. Réfléchis aux paroles que tu veux entendre, petit. Le feu à fumée d'images sera bientôt prêt."

Feu à fumée d'images! Lumi au Masque n'utilisait que le feu. Elle disait que la fumée brouillait le sens des paroles. Alex restait pensif devant les mouvements du Joueur. C'était la première fois qu'il le revoyait depuis leur arrivée. Durant toute la journée précédente, Alex et surtout Vrobim avaient entendu une discussion entre le Joueur et les Manteaux Noirs. Une discussion où se jouait leur vie. Ce ne fut que lorsque le Joueur menaça les Manteaux Noirs de se taire qu'ils acceptèrent ses demandes.

Le Joueur voulait parler seul aux étrangers.

Alex et Vrobim s'étaient retrouvés sur une estrade basse en face des cheminées. Le Joueur était en face d'eux. Un feu qui dégageait beaucoup de fumée les séparait. Et les Manteaux Noirs, qui étaient assis, les encerclaient d'une menaçante rumeur.

Soudain les arbres s'agitèrent. La fumée était prête. Le vert gémissement semblait articuler des mots. Cette voix ressemblait à celle du Joueur, un peu plus tremblante. Pour Alex, c'étaient bien des mots qui résonnaient autour de lui:

“...il n’y a pas d’ailleurs... si tu vois ICI...
...il n’y a pas d’autre... si tu ME vois...”

Et Alex se souvint de quelques mots d’une conservation qu’il avait eue avec Félim du Voyage: “La voix du faux conteur ne doit être que néant pour l’esprit, puisque ce sont les vertes paroles qu’il répète. Il nous masque nos contes par les images de la fumée. Il y a si longtemps qu’il jette des feuilles dans le feu. Mais souvenez-vous que Lumi du Masque veille!...”

Lorsque le Joueur s’assit près du feu, Alex remarqua que deux petits sacs ornaient sa ceinture. De celui de gauche, il sortit quatre feuilles et les déposa sur une petite table devant lui. Dans celui de droite, il prit une poignée de sable. Il se mit à expliquer que dans les grains de sable blanc se cachaient les mythes de Tigra et qu’un conteur est celui qui sait s’emparer de ces mythes, de ces histoires.

“Mais les mythes ne se sont plus complètement montrés à toi après que tu te sois caché à la vérité des soleils. Seulement des petites histoires. Tu étais un mauvais voyant et tu es devenu artificieux, menteur. Les anciens guides étaient trop heureux d’avoir un être qui venait de l’extérieur.” La voix de Lumi du Masque fut suivie d’un rugissement perçant. Elle semblait rire. Les arbres ne bougeaient plus. Un silence inquiet envahit les Manteaux Noirs; il fut brisé par un bruyant soupir du Joueur.

Le faux conteur mélangea le sable avec les feuilles et jeta le tout dans le feu. La fumée devint plus dense. Il reprit la parole. “C’est difficile de commencer. Les arbres deviennent plus silencieux. Je me demande ce qui se passe. Et depuis quelque temps je passe ma vie à ne rien penser. Personne ne me demande des histoires. Je ne remarque que ce silence.”

Il commença son histoire. Sa voix tremblait.

“À travers les miroirs du sable, Odys L’Unique prononça des mots pour dompter la Fureur du Tigre Solaire. Odys L’Unique avait asservi la Tigresse éclatante. Et maintenant, il voyait une lueur briller au-delà des mirages de la Nuit.

“Odys l’Unique partit. Les deux tigres le suivirent sur son ordre. Ils allaient rejoindre la lueur au fond de la Nuit. Ils errèrent

longtemps, affrontant le Serpent de la Mer de l'Oubli, l'Oiseau du Feu glaçant de la Mort et la Voix mensongère du Brouillard Illusoire. Chaque rencontre fut une victoire. Chacun des monstres fut transformé en un cristal magnifique. Odys l'Unique bâtit une arche, l'Arche des Éléments. Le feu de l'Oiseau, l'eau du Serpent, l'air de la Voix furent unis sous la main d'Odys le Grand Unique. Et lorsqu'il toucha la lueur, Tigra apparue dans la Nuit..."

Le Joueur avait modifié les mots de la Première Nuit. Il devait établir son pouvoir en transformant le mythe des origines de Tigra. Odys était devenu un conquérant. Voilà comment son père se définissait, estima Alex.

Le Joueur continua son histoire après avoir encore jeté du sable et des feuilles dans la fumée.

"À travers les miroirs du sable est née la première cité, celle qui se cache dans la Montagne Blanche. Elle fut abandonnée lorsque les guides furent aveuglés..."

Le Joueur raconta Tigra depuis la première ville dans les montagnes jusqu'à son arrivée.

La société de Tigra était divisée: il y avait ceux qui vivaient dans la Cité et ceux qui étaient de l'extérieur, c'est-à-dire de la forêt. Le pouvoir des guides-aveugles reposait principalement sur les rapports qu'ils avaient avec les tigres et leurs connaissances des chemins qui liaient Cité et Forêt. Le Conteur était choisi par les guides, à l'extérieur de la Cité. Il disait les mythes fondateurs, les histoires et les lois qui régissaient le fonctionnement et assuraient la cohésion de la Cité et de l'univers.

L'orgueil de certains, qui en étaient venus à se croire plus puissants que les guides, et leur incroyance car ils n'écoutaient plus les mots du conteur, provoquèrent un châtement divin. Le pouvoir des Guides avait été mis à l'épreuve. La Cité de la Montagne Blanche fut abandonnée. La muraille qui l'entourait fut démolie.

Une autre cité fut construite au pied des montagnes. Mais après quelques générations, l'orgueil et l'incroyance réapparurent.

Après l'abandon de la Cité de la Montagne Blanche, six autres cités avaient été construites et abandonnées suivant un cycle précis:

colère des guides et exil de la population, errance et rédemption, construction et désertification, orgueil et incroyance, châtement "divin", évacuation, démolition de l'enceinte, et on allait reconstruire un peu plus loin. L'évolution de la population de Tigra était basée sur l'éternel recommencement. Ceci expliquait les traces des six cités. Mais la septième n'avait pas été démolie.

"Dans la septième Cité vivaient les ancêtres des habitants du village des Manteaux Noirs. Ils pratiquaient le métier de fondeurs de sable. C'étaient Les Verriers, comme ils s'appelaient eux-mêmes, et ils portaient tous de longs manteaux noirs. Et dans la Cité mangée par le vent du désert, trois hommes vêtus de manteaux teints en noir avançaient à travers le labyrinthe des ruelles. Les cris des vendeurs harcelaient leurs oreilles, ils n'y prêtaient aucune attention. Les guides, disaient les Verriers, marchaient comme des êtres perdus dans les méandres d'un esprit qui ne voulait pas reconnaître toute la réalité de Tigra.

"Ils atteignirent le centre de la Cité. Ils n'étaient pas seuls, d'autres approchaient du temple où l'on cachait l'arche de verre, l'Arche des Éléments.

"L'Arche des Quatre Éléments était faite des grands cristaux tirés des sables mémoriaux, les mêmes qui avaient servi à la construction de l'enceinte de la cité. Ces Verriers avaient voulu en comprendre le pouvoir. Ils voulaient remplacer les guides-aveugles. Ils brisèrent l'Arche des Éléments. Et ce fut une longue Nuit. Car le conteur avait été tué. Et beaucoup de manteaux noirs périrent.

"Quelques-uns survécurent et leur main gauche resta marquée d'un "x" rouge. De ceux qui restaient, quelques-uns essayèrent de réparer l'arche. Mais un des éléments était manquant. Ils le cherchent encore. Ceux qui avaient rejeté la loi de l'Arche des Éléments décidèrent de revêtir les manteaux teints en noir et jurèrent une haine infinie envers les guides-aveugles.

"La septième cité fut abandonnée. Sa population fut bannie dans la forêt. Trois générations moururent sans avoir connu de Conteur, puisque tout le monde était de l'extérieur de la ville maintenant.

"Mais le Dieu Tigre ne les avait pas oubliés. Un étranger arriva sur les ailes d'un Oiseau de feu qui le déposa dans la grande clairière.

L'étranger fut pris en charge par les guides-aveugles. Ils lui apprirent le secret des grains de sables. Il put y lire les mythes et les histoires..."

Sur les ailes de l'oiseau de feu, voilà comment il expliquait son arrivée. Les pensées d'Alex se firent ironiques. La navette était devenue un oiseau, lui permettant de modifier le mythe des origines.

"Mais les guides-aveugles pêchèrent à leur tour. J'étais près de l'arbre de la grande clairière. Un brouillard la remplissait. Soudain j'ai entendu une voix. Elle m'annonçait votre arrivée. Les vieux guides ne voulurent pas m'écouter. Ils n'avaient pas voulu reconnaître que, moi, l'envoyé du Dieu Tigre, je n'étais pas un conteur comme les autres et que je ne devais pas avoir le même statut que les autres conteurs. Les guides-aveugles ne voulaient pas entendre la Vérité que je leur apportais, ils ne voulaient pas que je dise mon histoire."

Alex imagina la fuite de son père dans la forêt, comment il avait rencontré les Manteaux Noirs, et le moment où il avait choisi d'utiliser la haine qu'ils vouaient aux guides-aveugles. Il leur avait sans doute promis que s'ils le suivaient, leur ancien péché serait effacé et ils seraient les "Nouveaux Guides".

Le Joueur raconta les batailles que ses Manteaux Noirs livraient aux villages qui croyaient en la voix des tigres et des guides. Et il parlait, mélangeant aux mots de Tigra des mots tirés des mythes terriens, des histoires de brutales conquêtes. Il se voyait maître d'un nouveau monde. Il raconta le jour où il avait entendu la Voix du Brouillard lui ordonner de tuer l'arbre de la grande clairière. Une guerre avait éclaté. La plupart des vieux guides avaient été tués.

Alex était horrifié. L'arrivée de Primo A. Vano avait rempli un vide chez la population de Tigra, mais son inconscience destructrice avait rapidement aggravé la situation. Il avait refusé le "contrôle" des guides de la génération précédant celle de Lumi du Masque. Il avait réussi à s'échapper et la chance lui avait fait rencontrer les descendants des Verriers. Ceux-ci en avaient fait un dieu lorsqu'il leur avait promis le pardon. Il avait tué l'arbre de la grande clairière et avait fait assassiner les vieux guides, croyant ainsi prendre le contrôle de Tigra grâce au chaos qu'il avait créé. Mais Lumi du Masque avait réussi à rétablir un certain ordre et à calmer les craintes de la population sans partir en guerre contre le Joueur.

“Les guides qui leur succédèrent étaient différents. Lumi du Masque était à leur tête. Elle m’ordonnait de ne jeter que le sable sur le feu. Parce que le pur feu de la Réalité m’attendait. Elle est plus rusée que le Serpent de la Mer de l’Oubli...”

Le Joueur gesticulait, alors qu’aucun mouvement n’agitait les arbres. Les pensées d’Alex s’égarèrent sur un souvenir du sourire de Lumi: tu n’as pas voulu connaître l’histoire de Tigrā. Elle est trop réelle pour toi ou trop simple. Pourtant il faut la dire. Tes contes ne parlent que de domination et de conquête sanglante. Tu as oublié ce qu’est une histoire? Pourquoi as-tu choisi la tienne? Ton histoire est née d’une absence. Il y a pourtant de belles histoires, comme par exemple l’Iliade, l’Odyssée et l’Énéide. Tigrā n’est pas une histoire qui se dit comme quelque chose de perdu dans les soleils. Tigrā est comme un reste d’imagination. Tigrā est une planète vivante et Lumi est une ombre merveilleuse qui danse sous les yeux de lumière. Tu as rejeté Lumi du Masque, tu t’es exilé de Tigrā et de la vie. Tu as cru que le gris de tes yeux était la couleur du monde. Moi, je ne veux plus y croire. Je veux VIVRE ici.

Alex saisit le Joueur par les épaules. Leurs visages se touchaient presque et Alex murmura: “Je suis Alex Vano. Je suis ton fils.”

Le Joueur se dégagea de son étreinte. Une lueur d’horreur grandissait dans ses yeux. “Mon sac de feuilles. Il faut dire une autre histoire. Les arbres sont d’accord. Où est mon sac de feuilles?”

Lorsque le Joueur aperçut ses deux petits sacs dans les mains d’Alex, il se rendit compte que les Manteaux Noirs n’avaient pas bougé. Le feu se mourait.

Lumi du Masque apparut derrière lui. “Me reconnais-tu?”

— Oui, répondit la voix tremblante du Joueur.

— C’est donc ici que les contes naissent comme les mauvais rêves qui hantent le sommeil de Tigrā! Ils éclatent comme un mauvais souffle dans une bulle de verre.”

Lumi enleva calmement son masque.

Le Joueur regarda le visage de Lumi du Masque. Comment était-elle arrivée jusqu’ici? Il fit un geste vers la cime des arbres. Rien

ne bougeait. La respiration du Joueur devenait plus difficile. Il essayait de parler, mais aucun son ne sortit. Sa main droite, qui cherchait encore le sac de feuilles, s'égara sur son cœur. Il s'écroula. Alex le rattrapa. Lumi au Masque passa la main sur le feu.

“Je suis un menteur, j’ai posé trop de questions. Je croyais qu’elles n’étaient valables qu’au commencement... qu’elles engendraient vraiment l’histoire, le mouvement des mythes, l’oubli que tout est grain de sable... Ceci n’était qu’un épisode... moi, je suis un mauvais épisode, dit le Joueur malgré lui. Sa respiration déjà haletante devint plus difficile.

— L’autre conteur est arrivé. Vieux Joueur, tu es de trop dans les mythes et les contes de notre monde ensoleillé.”

Alex regarda le visage paisible et souriant de Lumi et celui de son père, grimaçant. Le vieil homme ne respirait plus. Son père était mort. Il hurla “Père!” plusieurs fois et il se mit pleurer...et à réfléchir: sur Tigra, les relations sociales sont basées sur la communication des mythes anciens. Elle avait été arrêtée lorsque les Verriers avaient détruit l’arche et tué un conteur. Plusieurs générations avaient vécu sans conteur, qui devait être, par définition, quelqu’un qui vient de l’extérieur. Il était le fils d’un conteur, qu’il soit vrai ou faux et il venait de l’extérieur.

“Je te reconnais.” Ces mots que prononça Alex furent accueillis par un sourire de Lumi du Masque. Alex avait donc pris la décision de rester. Il avait décidé d’être celui qui avait été annoncé. Les tigres rugirent bruyamment leur approbation. Les villageois sortirent de leurs huttes. La Nuit s’était levée au-dessus du village des Manteaux Noirs.

Dans l’agitation qui suivait les mots d’Alex, ce dernier put murmurer un ordre de départ à Vrobim. Le guide des Manteaux Noirs se dirigeait vers Lumi du Masque en brandissant un couteau. Deux tigres, semblables à un éclair, surgirent de la pénombre de la forêt et sautèrent sur le bras du guide noir. Les Manteaux Noirs se débattaient, mais les guides-aveugles, quoique moins nombreux, étaient accompagnés de leurs tigres et contrôlaient le danger de la situation.

Vrobim avait réussi à s’esquiver. Il jeta un dernier regard à Alex qui rallumait le feu, en parlant d’une voix claire: “Tous ces

troubles ont été envoyés par le Grand Tigre pour tester la foi des habitants de Tigrà. Le temps des épreuves est passé et maintenant nous devons retrouver les morceaux de l'Arche des Éléments. Il ne faut pas faire de mal aux Manteaux Noirs..."

Vrobim prit la direction de la clairière.

* *

Les couloirs de la station Ithaka étaient de nouveau silencieux. Vrobim était assis dans la salle de contrôle. Il avait les yeux fermés. Les sondes d'écoute ne transmettaient rien de nouveau.

Alex lui avait dit: "Je reste. Il faut que je répare le mal qu'il a fait. Avertis Hector. Dernier ordre: quarantaine prolongée et surveillée de Tigrà."

"Toujours autre chose! Autre chose et toute chose! Pleine du tout! Tigrà est plus que l'esquisse d'une histoire qui voudrait être, c'est à travers les mythes et les contes qu'elle permet aux indigènes de rêver d'autre chose, à d'autres chemins qui mènent vers les mondes au-delà des soleils."

La voix d'Alex était belle et elle chantait bien les histoires, grandes et mythiques, petites et légendaires. Alex commença une histoire.

"C'est à travers les miroitements des grains de sable que sont nés ces mots..."

La Geste de l'Arche

La montagne Blanche jetait une ombre apaisante sur la ville qui reposait à son pied: la Cité aux Sept Paliers. Un vent plein des arômes de la forêt toute proche rafraîchissait le sommeil des habitants. La Cité des Sept Paliers était redevenue sacrée. Le temple venait de recevoir l'objet le plus précieux de Tigra: l'Arche des Éléments.

C'était le matin et l'ombre de la montagne Blanche bougeait lentement. Tout était silencieux. Le jeune Ulisso s'était arrêté sur le sixième palier pour reprendre son souffle. D'où il se tenait, il pouvait apercevoir vers l'ouest le grouillement des autres cités et dans le lointain brillaient les murailles aux milles couleurs d'Oasa, la cité des guides-aveugles.

Pour trois jours encore, Ulisso serait considéré comme un apprenti-conteur. Ce matin-là, il montait au temple alors que tout le monde dormait. Il n'avait pas attaché ses longs cheveux brun roux. Il n'avait pas revêtu son manteau et il était pieds nus. Encore un escalier. Il espérait que la porte du temple ne serait pas fermée. Il serra davantage sa ceinture neuve. Il voulait vérifier si ce que l'on lui disait était vrai, que plus il grandissait, plus il ressemblait à son grand-père.

Sur le septième palier, celui des Images, Ulisso se tourna vers la montagne et le Temple de l'Arche. C'était un édifice plutôt en longueur, entouré d'une forêt de colonnades peintes en bleu, rouge, vert ou noir. Deux statues de tigres à la crinière hérissée protégeaient l'accès du temple.

La façade du portique était décorée de bas-reliefs: ceux de gauche racontaient l'histoire d'Odys le Créateur et sur ceux de droite on pouvait lire les noms des héros et des guides qui avaient conduit la population vers la paix. Sur le métal des portes, on avait gravé les emblèmes des quatre peuples de Tigra: le *poséi* qui conduit les bateaux des *Éolos* sur les océans du nord et du sud; un *circaté*, mangeur de fruit de la Forêt du nord, protégeait les *Trojs*; les *Hadix*, peuple de la forêt

du sud, étaient représentés par un *tirèsa*, l'oiseau sans ailes qui ne chantait que la nuit; et le *philihéna* à la crinière de feu était l'emblème des *Akéaces*, le peuple des cités et du désert

Ulisso passa la porte. Des flambeaux éclairaient la blancheur d'un couloir court et désert. Il compta vingt-cinq pas et se retrouva dans la plus grande salle de Tigra. Les murs étaient recouverts de tapisseries et une vingtaine de colonnes supportaient le toit et son puits de lumière encore couvert par une toile noire. Le temple n'était pas prêt à recevoir la vraie lumière. Juste au-dessous du puits, une balustrade entourait un second puits de lumière. En se penchant Ulisso put voir les quatre statues qui protégeaient l'autel sur lequel brillait l'Arche des Éléments. Une autre balustrade, à gauche, indiquait le chemin qu'il fallait prendre pour descendre à l'étage de l'Arche. L'escalier de pierre était petit et abrupt.

En bas, Ulisso découvrit un couloir étroit et légèrement éclairé. À l'extrémité de celui-ci, il y avait un éclair vert. Ulisso prit un flambeau. Quelques cavités peu profondes indiquaient, sur la droite, la présence des chambres des invités, et sur la gauche, cachés par un rideau, s'ouvraient des tunnels et des galeries qui se perdaient sous le temple.

La salle était ronde et son plafond s'élevait à une hauteur de trois mètres. Son seul éclairage proviendrait des rayons des soleils qui passeraient par le puits de lumière du temple. La flamme qu'Ulisso tenait éclairait les formes et les cristaux colorés dont étaient ornées les quatre statues qui cernaient l'autel: la statue qui accueillait le visiteur tournait le dos à l'autel; à gauche de l'être de pierre un reflet bleuté indiqua à Ulisso que la deuxième statue regardait l'autel; à droite, le jeune homme ne put voir que la forme d'un dos en pierre: la troisième statue regardait une fenêtre fermée, l'autel ne l'intéressait pas. Ulisso se dressa sur la pointe des pieds; derrière la statue aux reflets verts qui l'accueillait, il y avait l'autel. Un éclair rouge força l'attention de son regard: à l'arrière de l'autel se tenait dans l'ombre un quatrième être de pierre qui regardait la table où bientôt reposerait l'arche des Éléments.

Les yeux d'Ulisso s'étaient habitués à l'obscurité qui l'entourait mais ils ne virent pas les trois marches. Il trébucha et son flambeau roula, sans s'éteindre, jusqu'aux pieds de la statue la plus proche. Elle ne se trouvait pas sur un piédestal; en fait aucune des quatre statues ne

l'était. L'artiste avait choisi pour toutes la même position, celle de l'avenir: le pied gauche posé en avant.

Le sourire sculpté de Félim du Voyage accueillit le jeune homme. Les cristaux verdâtres de la *luckemi* dans laquelle le guide avait été taillé scintillaient sous le jeu de la flamme. Son manteau de pierre était entrouvert. Félim du Voyage portait des bottes longues. Sa courte tunique était tenue à la taille par une ceinture où avaient été gravées des vagues, et un masque d'émeraude y pendait. Le guide tenait deux objets: dans la main droite, un bâton qui se terminait par la tête recourbée d'un poséi, et quatre perles d'eau dans la gauche. Ulisso éleva son flambeau: une lueur verte apparut dans les orbites vides sous la caresse de la flamme.

Ulisso lui adressa respectueusement la parole: "Félim du Voyage, guide-suprême des peuples de la mer, toi qui sais où se cache l'âme de tous les peuples de Tigrà. Tu nous as offert l'infinité des possibles et des découvertes qui se cachaient au-delà des mers de tes errances. Toi qui guéris du mal, du désordre et de l'amertume qui se dissimulent dans les cœurs et les esprits, efface ma peur du premier mot."

Un reflet bleuté de la deuxième statue appela Ulisso. Elle représentait aussi un homme. Son manteau de pierre s'arrêtait aux genoux et la ligne creuse des bottes n'était pas aussi haute que celles de Félim. Il n'y avait pas de masque à sa ceinture et on lui avait sculpté un sac dans une pierre bleue. Des incrustations de *séphi* dessinaient des volutes sur sa chemise. Dans sa main droite, l'artiste avait placé un bâton. Les lignes en dessinaient la forme d'un grand circaté, l'oiseau aux couleurs du ciel après la Nuit: bleu aux reflets dorés, quelques plumes blanches tachées de noir. La main gauche de la statue tenait une flûte argentée: Ulisso entendit des notes de musique lorsqu'un vent léger vint caresser ses joues. La flamme lui fit voir un visage souriant et alluma des reflets gris dans les yeux de pierre: c'était le Conteur du Renouveau, Alex.

Ulisso se souvint alors de la voix de son grand-père: elle était capable de dominer le vent du désert. Alex le Conteur savait créer ce monde éphémère qui se plaçait entre le ciel et la terre. Il disait le Mot qui rendait palpables les mythes et les contes. Alex le Conteur était le conquérant de l'imagination de Tigrà. Avant son arrivée, les mots et les mythes étaient lourds et confus; depuis sa venue, on les sentait aussi

légers, aussi clairs et vibrants qu'un rayon des soleils. Ulisso ne dormait plus depuis qu'on lui avait ordonné de se préparer à dire le premier conte, celui qui mettrait fin aux silences du temple de l'Arche: comment pourrait-il, lui, donner des ailes aux mots?

En face du Conteur, la troisième statue appela Ulisso. Elle regardait l'horizon par la seule fenêtre de la salle, d'où venait le vent. Elle semblait identique à celle du Conteur, manteau court, bottes qui s'arrêtaient sous les genoux. Du *wire*, ce métal sombre et argenté que l'on pouvait voir le long des parois de la grande Faille du Sud, dessinait des lignes dentelées sur la chemise. Son bâton était le plus long des bâtons des quatre statues et la tête sculptée d'un tirèsā reposait sur son épaule droite; le bec de l'oiseau était fait de *wire*. La statue tenait dans ses mains un vase fait de terre cuite qui contenait, disait-on, toutes les graines qui pouvaient pousser dans la terre et le sable de Tigrā. La flamme d'Ulisso faisait scintiller une lueur argentée dans les yeux de pierre d'Andri de l'Ombre.

La main droite du jeune homme disparut dans sa poche. Il en sortit un gland doré et le déposa dans le vase. Il se souvenait des avertissements de son père: "Andri de l'Ombre est le maître de magie. Il peut faire naître la vie dans la nuit, la forêt dans le désert. Il connaît tous les secrets de la terre, source de vie et de mort, il sait trouver les poisons et les antidotes."

Ulisso fit une courte prière: "Par la conscience d'Andri de l'Ombre..."

Une dernière statue illuminait toute la salle sous les reflets du feu que portait Ulisso. Tout le long du manteau des guides-aveugles qui recouvrait les épaules de la femme, la torche allumait les incrustations de *rombits* qui dessinaient des lignes d'éclairs. La femme était tournée vers l'autel. Un masque blanc pendait à sa ceinture dorée. Son bâton de marche ne représentait rien. Sa main gauche tenait une plume véritable qui ressemblait à une flamme. Son visage souriait, malgré ses paupières fermées. Les paroles du Conteur disaient comment Lumi du Masque était vraiment aveugle.

Bien avant la nuit du faux conteur, Lumi du Masque, guide-suprême de Tigrā, avait créé le feu qui éloignait toute noirceur. Elle était la connaissance pénétrante et l'intuition dans l'illusion. Lumi du Masque demeurait la pensée qui conduirait Tigrā dans l'union de la Nuit

et de la Lumière. Son visage qui se tournait vers le centre du temple savait lire tous les cœurs de la planète entre ses deux soleils.

L'autel avait été sculpté dans des morceaux de cristal, le même qui encerclait la cité d'Oasa. Ulisso soupira. Il avait souvent imaginé de toucher l'Arche des Éléments: ses doigts dessinaient au-dessus de l'autel un coffre rond, fermé et où aucune serrure ne pourrait être trouvée. L'apprenti-conteur approcha son flambeau une nouvelle fois de l'autel. Il ne vit rien. L'Arche n'y reposait pas encore. On lui avait dit que, lorsque la toile noire serait enlevée et que l'ombre de la montagne Blanche commencerait à se retirer, des formes bougeraient à l'intérieur. Lorsque la lumière atteindrait finalement l'Arche, la luminosité serait si insoutenable qu'elle brûlerait les yeux. Les quatre statues étaient des capteurs de lumière et l'Arche elle-même agirait comme un condensateur d'énergie. Tous les recoins du temple sortiraient de l'ombre et brilleraient tels des diamants sous les Soleils. Les statues des deux tigres s'allumeraient comme une flamme gigantesque. Ce serait ainsi et pour toujours le signal que les peuples de Tigra attendaient pour se remettre à vivre. Voilà comme s'annoncerait le début de chaque nouveau jour.

* *

Ulisso se rendait de nouveau au temple. C'était un autre jour et il avait pris une grave décision. Il avait revêtu son manteau brun de conteur et maintenant le bruit de ses bottes neuves ne le dérangeait plus. Il marchait rapidement. L'ombre de la montagne avait déjà commencé son retrait. L'escalier prenait fin. Ulisso trébucha sur la dernière marche, sous ses mains il sentit que la pierre était encore fraîche. Il se releva. La crinière des tigres le fit reculer mais il se souvint que c'étaient seulement des statues. Bientôt les soleils les toucheraient, et elles se coloreraient d'une lueur rouge. Ulisso leva les yeux vers les bas-reliefs qui entouraient l'entrée du temple de l'Arche. Le langage était ancien, les vents l'avaient presque effacé, mais au toucher on pouvait le lire.

C'était la fête sur Tigra. La reconstruction du temple de l'Arche de la Cité aux Sept Paliers était terminée depuis une semaine, il avait fallu trois générations pour rebâtir la ville sacrée de la Montagne Blanche. On avait retiré la toile noire qui couvrait le puits de lumière. Les statues des tigres avaient été mises en place seulement la veille.

Ulisso s'avança entre la vigilance des statues. "Je suis la Porte" pouvait-il lire au-dessus de l'immense cadre. Elle était entrouverte. Il entra. Il était nerveux et inquiet: on l'avait choisi pour dire le conte-bénédiction. Ce serait sa première performance et il ne savait toujours pas quelle histoire raconter. Tous les commandements du Conteur revenaient en sa mémoire: faire le feu de la Vision, y placer les grains de la Mémoire, entendre la Voix et laisser parler son cœur de conteur à travers les miroitements des grains de sable où sont nés les mots...

Ulisso posa les mains sur la balustrade. Il regarda le puits de lumière qui ne laissait passer encore que l'ombre de la montagne. Par cette ouverture, la lumière tomberait sur l'autel tout en bas et rebondirait sur les colonnes qui soutenaient la galerie, illuminant le temple de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

Un rayon de soleil discret ramena le regard d'Ulisso vers le puits de lumière. Il eut l'impression que cette lumière ne venait pas de l'extérieur. Il recula. Dans la pénombre des murs, il s'accroupit en se frottant les paupières.

L'ombre de la montagne s'était déplacée. Dans quelques instants le temple serait une brillance scintillante dans la lumière des Soleils. L'Arche des Éléments s'illuminerait sous leur caresse brûlante. Pour une journée, l'ombre de la montagne ne serait plus.

La lumière avait disparu lorsqu'Ulisso rouvrit les yeux. Sa main gauche se posa sur la première marche de l'escalier qui menait à la salle de l'autel. Arrivé en bas, il s'inclina devant chaque statue en brisant une perle d'eau à son pied:

Perle d'Eau, partez faire des rêves de la réalité
Perle d'Eau, disparaissez dans la lumière qui sera!
Perle d'Eau, appelez
Félim du Voyage aux vastes séjours,
Andri de l'Ombre aux mystères vivants,
Alex le Conteur aussi vrai qu'une larme,
Lumi du Masque qui connaît chaque soleil.
Pour qu'ils me montrent le chemin
Et me gardent du néant des rumeurs du Joueur!"

Il termina sa prière au moment où l'ombre de la montagne achevait de passer. Il leva la tête: l'Arche des Éléments se trouvait sur l'autel. Les rayons des Soleils commençaient à la caresser. Le jeune

conteur éteignit son flambeau, le déposa près des pieds de Félim du Voyage et passa derrière la statue. Il contempla les formes qui commençaient à bouger à l'intérieur du coffre de cristal. La lumière devenait de plus en plus intense.

Ulisso recula, mais le dos du guide des vastes séjours l'arrêta. Il ferma ses paupières, mais la brillance de la lumière était trop forte. Il saisit la capuche de son manteau et la ramena sur son visage. Il sentit des larmes couler entre ses doigts. Elles étaient chaudes. Ulisso ne voyait plus que cette puissante lumière, son esprit en était rempli. Il essaya de se lever, de tourner le dos à l'autel, de ramper vers le couloir. Où se trouvait l'autel dans cette lumineuse abondance? Et le chemin de l'escalier? Il était complètement désorienté, sa respiration devenait de plus en plus difficile. Il avait soif et n'avait pas apporté d'autres perles d'eau. Les Soleils avaient allumé un feu en lui, un feu qui ne s'éteindrait jamais!

Son corps inanimé demeura, toute la journée, étendu au pied de la statue qui l'avait accueilli quelques jours auparavant. Ulisso n'avait pas touché l'Arche, mais il avait été béni de sa caresse étincelante.

* *

Les rires et les bruits de la foule rejoignirent le silence. Le jeune conteur avançait dans la grande salle. Un vieux tigre de feu guidait ses pas, un bandeau entourait sa tête. "Hier, il était dans la salle de l'Arche lorsque que l'ombre s'est retirée!" murmurèrent quelques voix sur son passage.

Le tigre guida Ulisso vers le Siège des Paroles. Un prêtre du temple l'aida à s'asseoir. Et les murmures s'arrêtèrent lorsqu'il fit les premiers gestes rituels. Il tendit le bras gauche au-dessus du feu et la flamme se mit à monter; elle léchait son poing maintenant. Ulisso ouvrit la main: "À travers les miroitements des grains de sable sont nés les mots. Dans la flamme je sens la forme d'un morceau de l'arche des éléments." Et le sable blanc tomba.

La Geste de l'Arche commençait dans les caresses de la nuit. Ulisso n'avait plus peur.

* *

Un homme vêtu d'un manteau noir avançait péniblement dans la forêt. Sa respiration était difficile. Il tomba. Malgré le poids de la pierre qu'il tenait dans ses mains blessées, il se releva. Il la sentait à la fois chaude et froide. Soudain les arbres disparurent devant lui. C'était la clairière d'un village. Il fit encore quelques pas, puis, au centre du village, il s'écroula.

À quelques pas du corps effondré, une timide flamme s'alluma sur l'autel du village. Quelqu'un poussa un cri. Les habitants se rassemblèrent autour de la forme étendue sur le sol. On la toucha: "Il est vivant!" Quelqu'un se pencha sur l'homme et l'entendit murmurer ces paroles: "S'arrêter... laisser tomber le cristal de feu! Pourquoi moi? Pourquoi suis-je capable de lire une histoire dans ce cristal? "Épreuve ultime!" Soudain, tous ces personnages confondus qui rôdent en moi, comme des tigres affamés de feu..." La pierre rouge ne brillait plus, mais comment l'homme blessé aurait-il pu savoir que c'était la Nuit autour de lui?

Sa voix s'éteignit et alors on vit la pierre entre ses mains. À ce moment, un rugissement retentit dans la pénombre de la forêt: il annonçait l'arrivée d'une caravane. La Nuit commença de se lever.

Félim du Voyage était en route vers la mer du Sud. Ses tigres semblaient grandir avec la lumière naissante. Le chef du village s'inclina devant le guide-aveugle. Il lui répéta tous les mots que l'homme en noir avait prononcés après s'être écroulé au centre du village.

Félim du Voyage se pencha sur l'homme inconscient. Il toucha un front fiévreux et une main crispée sur une pierre d'aspect cristallin qui essayait de briller sous les soleils. Une chaleur s'en dégageait, que perçut Félim du Voyage. Il sortit de son sac des perles d'eau qu'il brisa sur les paupières et dans la bouche du blessé. La respiration de l'inconnu devint alors plus facile.

* *

Ulisso brisa une perle d'eau dans sa bouche. Le silence de l'assistance était impressionnant. Il fallait rapidement amener l'inconnu à Lumi du Masque et au Conteur. Les péripéties de la caravane sur le chemin qui conduisait à Naroliéi étaient trop longues et trop complexes à raconter. Des gouttes de sueur perlaient sur le front d'Ulisso. Il

avala une autre perle.

* *

Des oiseaux survolaient *Naroliéi*, la cité construite au pied de la Montagne Blanche. C'était semaine de Grand Marché. Les rues et les arbres se laissaient animer par les multiples couleurs de la foule. Il était si facile de se perdre, d'être doucement entraîné par les cris des vendeurs, les multiples parfums et les mystères des étalages!

Malgré la foule, Félim du Voyage avançait rapidement. Un tigre ouvrait le passage par des grognements. Derrière le guide, deux *chantilos* tiraient un petit chariot recouvert dans lequel reposait l'inconnu, avec son vêtement noir et déchiré. Un épais pansement recouvrait ses yeux et ses mains, son bras droit reposait sur une pierre rouge ternie.

La petite caravane, qui se dirigeait vers le centre de la cité, était maintenant suivie d'une bonne partie des habitants et des visiteurs. Le chariot s'arrêta devant l'autel du feu. Lumi du Masque et Alex le nouveau Conteur attendaient là, et près d'eux un guérisseur était accroupi. Il préparait un onguent pour les brûlures de l'homme en noir qui, maintenant, était réveillé.

"A-t-il dit quelque chose d'autre?" demanda Alex.

"La voix du conteur," murmura l'homme en noir. Jeune et vibrante, elle envahissait son cœur et son esprit comme une pure clarté passant dans la chaleur désertique, comme si l'émerveillement en jaillissait, source à la fraîcheur mystérieuse.

Lumi du Masque ôta le pansement qui recouvrait les yeux de l'inconnu et brisa deux perles d'eau au-dessus des paupières fermées. L'homme blessé ouvrit les yeux et posa un premier regard sur un visage presque aussi éclatant que les Soleils: Lumi du Masque souriait.

"Seule une personne aux yeux éteints peut comprendre les travers d'un mystère," dit la voix du conteur, toute proche. Alex caressait la pierre; un reflet cristallin scintilla sous ses doigts.

"Amenez-le dans notre *hométite*," ordonna Lumi du Masque. Le guérisseur suivit la civière.

L'attention de la foule se tourna vers la pierre. Une poussière noire la recouvrait par endroits. Félim du Voyage la lava dans un bol d'eau, et elle se mit à briller telle une flamme.

Alex le Conteur rappela alors comment deux des cristaux-éléments de l'Arche avaient été retrouvés: "Le cristal de l'air servait à éclairer le village des Verriers, à l'appel du feu pur qu'alluma Lumi du Masque afin que je puisse dire mon premier conte. Le cristal de l'eau fut retrouvé sous le pilier effondré de la grande porte du temple, dans la cité d'Oasa. Et aujourd'hui le cristal du feu nous a été amené par cet homme qui s'est perdu dans la Forêt du sud. Maintenant il ne manque plus que le cristal-élément de la terre et nous le trouverons." La foule cria son approbation.

La journée se termina dans la musique. Alex le Conteur alluma un feu et y jeta des grains de sable blanc. Il conta de nouveau les aventures de Félim du Voyage sur la mer qui se trouvait au-delà de la Forêt du Nord: "Une infinité de possibles est apparue sous les pas des voyageurs. Tous attendent en silence, écoutant les bruits qui signifient le départ. Le rugissement des tigres devient doux comme le sommeil malgré la caresse des robes sur la chaleur du sable, qui les remplit d'impatience. Un langage nouveau danse sur les lèvres de ceux qui partent. Félim du Voyage va bientôt voguer sur la mer..."

* *

Ulisso s'arrêta. Il avait soif. Il reçut une perle d'eau comme une délivrance. Ce n'était pas une histoire facile à raconter, mais quelle histoire l'était? Et il n'allait pas répéter l'histoire des aventures de Félim du Voyage sur la mer du Nord. Autour de lui, la foule écoutait son silence. Où et quand devait-il reprendre le fil de ses paroles?

"Rouge brûlant comme un tigre affamé. *Bleu* durci comme un ciel envolé. *Vert* miroitant comme une perle évaporée. *Noir* comme du sable mouillé. *L'infini* des mots nous lie de nouveau!"

La prière de l'Arche apaisait toujours l'impatience d'un silence trop long. "L'homme en noir se reposait dans la hométite du conteur..." Ulisso savait maintenant où et quand son histoire se poursuivrait.

"Pour qu'une histoire continue, il faut l'apprivoiser autant que sa

propre mort. Il faut la caresser longuement. Il faut trouver une parcelle de tranquillité dans un regard, et un silence de l'auditeur où se réfléchira la bataille du conteur avec l'oubli." Ulisso était prêt à reprendre la Geste.

* *

La Nuit avait été rappelée par Lumi du Masque. Toute la cité dormait mais les deux guides-aveugles et le conteur veillaient. L'homme blessé leur racontait sa découverte du cristal du feu.

"Je me trouvais près d'un lac, épuisé par mon combat avec un animal qui ressemblait à un tigre et à un singe, mais qui n'avait pas de crinière et ne brillait pas comme un bon feu. Sa fourrure était boueuse au toucher. Je crois que la bête vivait dans les marais au nord du lac.

— Un *tabuillum!* ", dit Félim du Voyage. "C'est presque aussi dangereux qu'un vieux chantilos en colère. Mais s'il était aussi gros que tu le dis, il pourrait causer des problèmes aux villages du Lac Jaune...

— Jaune! Oui, le lac était jaune. Et ne vous inquiétez pas au sujet du *tabuillum*, il est mort," l'inconnu soupira: un mauvais souvenir quittait son esprit.

Pendant tout le récit de la découverte du cristal et du combat avec le *tabuillum*, Alex le Conteur s'était tenu à l'écart pour écouter, les yeux fermés. Il se tourna enfin vers l'étranger: "Quel est ton nom?"

La voix du conteur résonnait comme l'éclair dans un ciel où disparaissait la Nuit. L'homme détourna son visage et murmura: "*ily handriomi deli-laoubéi yphiro*". Ce qui signifiait "l'homme né sous l'ombre de la forêt".

"Ce n'est pas un nom, mais une description! Dans l'ombre, les regards s'égarent." dit Alex le Conteur avec dédain, en se levant. Il n'aimait pas les choses de l'ombre. Pour lui, la vérité ne pouvait être vue que sous les Soleils.

Lumi du Masque lui répondit calmement: "Mais sans l'ombre, serais-tu capable de voir qu'une chose, un être, un personnage existent? C'est dans la Nuit que les choses peuvent naître sous une autre forme, et c'est aux Soleils qu'elles peuvent grandir en la Réalité. Naître, c'est d'abord être caché aux regards. Il nous a bien donné son nom: Andri

de l'Ombre. Il nous a raconté son combat avec la Nuit, sa découverte et son acceptation de la lumière brûlante.

— Ce n'est jamais le hasard qui dicte les gestes de la vie à travers la vérité, mais le temps, qui passe sous la réalité des Tigres-Soleils. Et il nous manque encore le cristal de la terre, dit Félim du Voyage.

— Et nous ne savons pas où il faut le chercher. Quels sont les prochains mouvements du jeu? Que faisons-nous maintenant?" demanda le conteur.

Lumi du Masque sortit. Il était temps d'allumer le feu qui éloignerait la Nuit. Lorsqu'elle revint s'asseoir près de la couche d'Andri de l'Ombre, la guide-aveugle avait décidé qu'il était temps de recourir à la science de la *Baris-m-aida*, la liseuse des traces de l'eau en perle sur le sable. Il lui manquait seulement ce que la *Baris-m-aida* pourrait lire dans les traces humides: la direction dans laquelle il faudrait aller.

Lumi du Masque et Félim du Voyage allaient partir à la recherche du cristal-élément de la Terre, avec Alex le Conteur. Ils ne seraient accompagnés que de leurs tigres et de l'homme en noir dont le nom était Andri de l'Ombre.

La cité de Naroliéi, réveillée, était maintenant silencieuse: les tigres possèdent le pouvoir de forcer au silence. On avait interrompu les préparatifs du départ. Toute la population et les visiteurs s'étaient réunis au-delà de la porte Sud. Un son de perles qui s'entrechoquaient fit naître en chacun une intarissable soif de l'inconnu. La *Baris-m-aida* s'approcha des guides et s'inclina devant eux. Elle était vêtue d'un grand manteau vert. D'innombrables bracelets blancs, de wire et de cristal, ornaient ses bras. Lorsqu'ils se touchaient, un bruit séduisant résonnait, celui de la mer, qui remplit les rêves de ceux qui ne partent pas.

Lumi du Masque parla d'une voix claire: "Nous devons être invisibles sous la brûlure des Yeux de Feu. Indique-nous un chemin vrai." La *Baris-m-aida* s'avança un peu plus loin dans le désert, un bol d'eau entre les mains. Ses pieds s'enfonçaient dans le sable. Elle s'accroupit et se mit à chanter doucement.

Dans l'imposant silence des tigres, on pouvait entendre le murmure d'une prière du conteur: "La parole de l'eau est celle que j'ai toujours voulu imaginer: c'est la parole du Songe Oublié, de l'imaginaire que personne ne sera jamais digne de dire. Et nous qui allons voyager, nous rêverons d'eau et d'un puits, très petit, qui s'est ouvert sous les fines mains d'une femme."

Les tigres rappelèrent le silence pour que la voix chantante de la Baris-m-aida puisse le briser. Elle commença une prière:

"Vous les Eaux qui réconfortez,
Apportez-nous la force
La grandeur, la joie, la vision
Souveraines des Merveilles
Régentes des Peuples, les Eaux!
Vous Les Eaux,
Donnez leur plénitude aux perles des voyageurs
afin qu'elles deviennent une cuirasse
Qu'ainsi ils marchent longtemps aux Soleils..."

La Baris-m-aida ne s'enfonçait plus dans le sable. Après avoir étudié les traces de l'eau, elle revint vers la foule. Lorsqu'elle fut près des guides-aveugles, elle leur désigna la direction des Sables Mémoires. Les tigres s'agitaient toujours dans leur silence. "As-tu bien lu? s'inquiéta Félim du Voyage.

—Oui. Vers et à travers les Sables Blancs de la Mémoire, confirma la Liseuse des perles.

—Je ne connais pas la prière pour marcher dans ces sables: je ne connais pas leur rythme de solidification." Félim du Voyage était nerveux. Il se souvenait de sa première et difficile traversée des Sables Mémoires. Si Lumi du Masque n'était pas arrivée à temps, la caravane qu'il conduisait alors se serait perdue.

"Il y a trop d'inattendu lors de cette marche à contre-Soleils," conclut le guide. Il hésitait comme un enfant lors de ses premiers pas.

—Il ne faut jamais dire non aux Sables. Ce n'est pas une caravane qui part aujourd'hui, mais quatre voyageurs et quatre tigres." Le visage de Lumi du Masque était tourné vers l'horizon plus blanc des Sables Mémoires. Félim du Voyage essaya de sourire: il ne serait pas le guide de cette expédition, et la voix de Lumi au Masque donnait toujours de l'espoir au cœur de ceux qui peuvent se perdre dans la Nuit,

comme à ceux qui pourraient s'égarer sous les Soleils.

La Baris-m-aida fit don d'une perle à chacun des voyageurs. Lorsque Félim du Voyage avala la sienne, il était prêt à suivre le rythme de Lumi du Masque. La guide-aveugle marchait déjà vers les Sables.

* *

Ulisso venait de s'arrêter. Il ressentait l'hésitation de Félim du Voyage comme un creux dans le silence. On lui apporta de la nourriture. La foule était aussi affamée que le jeune conteur et il se rendit compte que la salle du temple n'était plus silencieuse. Les prêtres, profitant de cette pause, distribuaient du pain et de la viande séchée.

Des musiciens se mirent à jouer. Ulisso dégusta lentement sa portion. Les paroles du Maître des Paroles rythmées lui revint en mémoire: elles disaient que la vie était pleine de rythmes et qu'il suffisait de les écouter et de les intégrer au conte pour que chacun des membres d'une audience puisse se reconnaître. Le maître qualifiait ce rythme de relatif: "Il y a des rythmes qui surgissent comme une fin de conte, d'autres dessinent un personnage qui rêve plus qu'il n'agit; il y a les rythmes des souffleurs de verre et ceux des guides qui marchent sur les chemins ensablés ou les routes couvertes de feuilles. Le conteur est celui qui unit tous ces rythmes. Il les rend d'une réalité palpable en transformant en paroles leur matière et les gestes qu'ils suggèrent en paroles qu'il aura choisies. Si tu réussis à mettre un soupçon d'inconnu dans les rythmes de vie, tu seras alors comme un alchimiste qui rêve de faire de l'or à partir du plomb. Si le plomb devient de l'or, alors que sera l'or? L'Alchimiste est le conteur de la matière. Et ce rythme de paroles du Conteur est fait d'une multitude de paroles et de gestes qui sont questions et réponses aux désirs de l'auditeur. Et ces désirs peuvent aussi demander le silence au conteur. Un silence qui n'est pas imposé par les tigres de feu s'appelle IMAGINATION."

La musique s'arrêta. Ulisso n'était plus épuisé. Les regards de la foule se posèrent de nouveau sur lui. Il jeta une poignée de sable dans le feu et il reprit la Geste de l'Arche au moment où les quatre voyageurs se reposaient sur l'éclatante blancheur des Sables Mémoires.

* *

Les tigres s'agitaient, ils sentaient un danger. Leurs rugissements s'amplifièrent dans l'écho du silence désertique. Les guides-aveugles et leurs compagnons attendaient depuis deux jours un signe qui leur dirait quelle direction il fallait prendre.

Pour apaiser les tigres, Lumi du Masque alluma un feu malgré l'incroyable chaleur qui écrasait l'horizon. "Qu'est-ce que cette arche des éléments que nous cherchons à réunir?, demanda Andri de l'Ombre.

—C'est le feu qui cherche à brûler la voix d'un cœur bâtisseur de non-vérité sous les Soleils. Il est cette étincelle qui nous fait marcher légèrement sur les chemins du désert ou à travers les racines des arbres. Il devient l'union du connu et de l'inconnu qui bientôt naîtra..." expliqua le Conteur.

Un craquement l'interrompit. Les tigres s'agitaient de nouveau. Lumi du Masque s'approcha du feu: "Il y a quelque chose sous les flammes qui cherche à sortir.

—On dirait une coquille," dit le conteur accroupi près d'elle. "Un gros œuf...

—Un peu plus gros qu'un œuf d'autruche, dit Andri de l'Ombre qui s'était agenouillé à son tour.

—Autruche? Qu'est-ce que cela?, demanda Félim du Voyage.

—Un gros oiseau de la Terre, originaire d'un continent appelé Afrique," expliqua Andri de l'Ombre.

Alex le conteur lui adressa un regard stupéfait. Il y eut un nouveau craquement. L'œuf s'ouvrit et avala le feu allumé par Lumi du Masque.

Ils étaient tous les quatre debout près des tigres qui s'étaient éloignés du brasier disparu, les uns surveillant la surface des Sables Mémoires, les autres écoutant le silence de la chaleur du désert. Il n'y avait même pas de fumée. Alex le Conteur et Andri de l'Ombre aperçurent un mouvement sous les Sables, à l'endroit où le feu avait brûlé. Soudain une flamme en surgit. "Cela ressemble à des plumes..." dirent-ils d'une même voix.

Les deux guides-aveugles entendirent seulement un bruissement

d'ailes, brisant le silence de la mémoire des Sables comme une pensée heureuse, comme un ancien murmure cherchant à redevenir parole.

Et devant le regard émerveillé des quatre voyageurs, un oiseau gigantesque jaillit du sable, rouge et étincelant comme un tigre qui perçoit un danger dans la Nuit. Il semblait être brûlant et ne faisait pas d'ombre. Son cou était long et sur sa tête des petites plumes dansaient comme les flammes d'un feu de conteur. Il ouvrit ses ailes comme pour s'envoler et c'est alors que Lumi du Masque lui parla: "Grands Vents, Phéacixi!"

L'oiseau tourna la tête vers les voyageurs. Ses yeux ressemblaient à des étoiles sur le point de s'éteindre.

"Phéacixi, c'est moi qui ai fait le feu qui t'a permis de naître à nouveau.

—Grands Vents, Femme au Masque Blanc! Je te dois des remerciements et une faveur.

—Offre-nous en remerciement, un voyage sur tes ailes enflammées, à moi, à mes compagnons et aux tigres.

—Et où veux-tu que je t'emmène?

—Fais-moi la faveur de me dire où a été caché le cristal de la Terre?

—Il est près de la rivière de la Faille du Sud, et je vous y conduirai, toi, tes compagnons et vos animaux de feu."

Ils survolèrent rapidement le désert. Bientôt ils furent au-dessus de Dasni, la porte de la Forêt du Sud. Une caravane la quittait, en direction de la Montagne Blanche.

Personne ne vit l'oiseau et ses passagers.

Les premiers arbres se profilaient déjà sous l'oiseau. Quelques nuages jaunis traînaient paresseusement au-dessus des marais du Lac Jaune. L'oiseau dépassait les eaux dorées, lorsque les voyageurs entendirent le tonnerre gronder. Le Phéacixi descendit sous les nuages

qui devenaient de plus en plus noirs. Un éclair aveugla Andri de l'Ombre et Alex le Conteur. Il alla frapper un grand tronc sans feuille qui s'embrasa immédiatement. L'arbre trop sec explosa en éparpillant des flammes autour de lui.

Le Phéacixi semblait attiré par ce feu. Plus il s'en approchait, plus son plumage devenait brûlant, mais Andri de l'Ombre venait d'apercevoir un plateau rocheux entouré d'arbre. Lumi du Masque réussit à rappeler leur présence à la mémoire de l'oiseau et il les déposa sur l'île de pierre.

Le Phéacixi s'envola aussitôt et alla plonger au loin dans l'arbre en feu. Un grondement de tonnerre roula dans l'épaisseur des nuages qui maintenant dominaient presque tout l'horizon. Une pluie chaude et abondante tomba enfin.

* *

Ulisso reprit son souffle avec difficulté. Il avait mal à la tête, la fièvre avait envahi son front lorsqu'il y passa la main. Cela faisait déjà près de deux heures qu'il avait commencé la Geste de l'Arche. Il hésitait à continuer. Il ne savait plus quoi dire. Les paroles et les images se mélangeaient en lui comme un tourbillon de vent et de mauvais sable. Tout se brouillait. Mais avant de s'évanouir, le jeune conteur sentit près de lui une présence.

* *

Les voyageurs se trouvaient maintenant sur le sol de la forêt. Ils avaient pu descendre du plateau rocheux. Alex le Conteur avait y découvert un escalier primitivement sculpté. Les arbres de la Forêt du Sud semblaient plus petits que ceux du Nord: le plateau ne s'élevait qu'à deux mètres au-dessus des cimes.

Les guides-aveugles et leurs compagnons prirent la direction du brasier qui s'était presque éteint sous la pluie. Une épaisse fumée flottait entre les troncs noircis. Ils continuèrent d'avancer avec prudence. Lumi du Masque décida de faire la Nuit au moment où les pas des voyageurs atteignaient une zone qui n'avait pas été touchée par le feu. Le sommeil se glissa sous les paupières des voyageurs, et des rêves brillants envahirent leurs corps épuisés.

À la levée de la Nuit, les tigres de feu les avaient rejoints. L'oiseau n'ayant pu les transporter, ils avaient couru en suivant la trace enflammée de l'oiseau dans le ciel. Combien de jours avait duré la Nuit? Lumi du Masque esquissa un sourire en guise de réponse aux questions de ses compagnons. Avait-elle dormi? Un nouveau sourire effleura ses lèvres.

“Le Phéacixi avait parlé d'une rivière et les tigres en ont aperçu une. Ils vont nous y conduire,” dit-elle en se levant.

La journée s'écoula sans incident. La fumée s'était complètement dispersée. Le sol accidenté que cachait la forêt devint monotone sous les pas des voyageurs. Il s'y éleva pourtant bientôt un amas de troncs brûlés. Cela ressemblait à un nid, et au centre reposait un œuf énorme. La coquille en était rose, avec des reflets dorés. Le Phéacixi s'était rendormi.

Tout était silencieux et les tigres de feu montraient toujours dans le chemin qui amenait à la rivière. Andri de l'Ombre trébucha sur des branchages. Une plainte mélodieuse en sortit. Ses trois compagnons s'approchèrent.

“On dirait le chant du tirèsa! Personne n'en a jamais vu, mais entendre ce chant est signe d'un bonheur inattendu, disent les habitants des villages du Sud,” dit Félim du Voyage. Le silence était revenu; les tigres de feu se reposaient. Andri de l'Ombre restait agenouillé devant le tas de branches: il avait vu quelque chose y bouger. Il y plongea la main et dégagea un petit oiseau noir. Le chant n'était plus aussi mélodieux: des cris aigus de protestations percèrent les oreilles des voyageurs, et les tigres de feu s'éloignèrent en grondant.

Andri de l'Ombre brisa une perle d'eau dans le bec du tirèsa qui se calma aussitôt. “Il n'est pas blessé, seulement assoiffé.

— Et que disent les gens du Sud quand on touche un tirèsa après avoir entendu son chant et ses cris?” demanda Alex le Conteur en se massant les oreilles, qui bourdonnaient encore.

Félim du Voyage haussa les épaules sans répondre. Les tigres de feu étaient revenus. Andri de l'Ombre enveloppa l'oiseau dans son manteau. La marche pouvait reprendre.

Les jours de plein-soleils et les jours de soleils-déplacés se

succédèrent. Les troncs brûlés firent enfin place à la fraîcheur du couvert de la forêt.

Les voyageurs se reposaient autour d'un feu après un repas composé de viande séchée, et de fruits cueillis sur les arbres qui les entouraient. Le jeune tirèsa venait de se percher sur l'épaule d'Andri de l'Ombre. Les tigres de feu dormaient près des guides.

L'oiseau chantait, lorsque soudain il se tut et les tigres de feu dressèrent la tête. Lumi du Masque se leva et écouta: un faible bruit d'eau courait entre des rochers. La rivière était toute proche. Félim du Voyage éteignit le feu et tous prirent la direction du bruit de l'eau.

Les berges de la rivière de la Faille du Sud étaient abruptes, mais cela ne la rendait pas inaccessible. Alex le Conteur remarqua des marches imparfaites qui descendaient jusqu'à l'eau. Et Andri de l'Ombre, trébuchant de nouveau, découvrit des cordes enroulées près d'un monticule; sous celui-ci, il dégagea un radeau, assez grand pour transporter quatre voyageurs et quatre tigres de feu. Lumi du Masque décida de remettre les questions à plus tard.

Alex le Conteur et Andri de l'Ombre réussirent à mettre le radeau à l'eau avec l'aide des tigres de feu, sous la direction de Félim du Voyage. Lumi du Masque l'avait chargé de cette partie de la Geste, car il était le seul guide-aveugle qui ait déjà navigué. Lumi du Masque allait avoir besoin de tout son pouvoir de contrôle sur les tigres de feu: ceux-ci étaient extrêmement énervés à l'idée de se trouver sur un "sol" aussi instable que l'eau, ils auraient préférés nager. Alex le Conteur et Andri de l'Ombre se relayeraient pour faire le guet à l'avant du radeau. Félim du Voyage tiendrait le gouvernail.

Le courant de la rivière les entraînait doucement. Des jours de plein-soleils et des jours de soleils-déplacés s'écoulèrent avec lenteur. La monotonie s'installa à nouveau. Il n'y avait même pas de rochers.

Un jour, tous s'étaient endormis sur le radeau, même Alex le Conteur qui se trouvait au poste de guet. Félim du Voyage fut réveillé par un brusque coup sur le gouvernail. Il cria. Le courant devenait de plus en plus rapide et Alex le Conteur aperçut, pour la première fois, des rochers. Un son qui ressemblait au tonnerre grondait et grandissait au devant d'eux: ils approchaient d'une chute d'eau.

Alex aperçut une petite plage sur la rive gauche. Lumi du Masque réussit à convaincre les quatre tigres de feu de se jeter à l'eau après leur avoir attaché des cordes. Félim du Voyage tourna le gouvernail avec l'aide d'Andri de l'Ombre. Le courant était très fort, le bruit de l'eau couvrait presque complètement les cris d'Alex, qui voyait de plus en plus de rochers se profiler sous la surface.

Les tigres de feu étaient de bons et puissants nageurs: ils réussirent à atteindre la plage. Le dos arrondi, la tête qui disparaissait derrière des puissantes épaules et les pattes fermement enfoncées dans le sable, ils tirèrent lentement le radeau jusque sur la plage. Lumi du Masque alluma un feu.

La rivière se jetait dans la Faille du Sud. La chute laissait échapper une vapeur d'eau à la teinte orangée, qui dégageait une odeur épicée. Le sable de la plage était également teinté d'orange. Félim du Voyage s'approcha de la rivière. Il lui fit une offrande de perles d'eau et la goûta. Elle était amère.

Il fallut le reste du jour pour que les tigres de feu retrouvent leur étincelant pelage. Le tirèsa se mit à chanter doucement, comme pour ne pas apeurer le sommeil qui s'installait déjà sous les paupières des voyageurs et des bêtes, et même Lumi du Masque s'endormit.

* *

Ils marchaient dans un tunnel que dissimulait la rivière lorsqu'elle tombait dans la Faille du Sud. Les parois étaient chaudes. La vapeur d'eau de la chute se transformait en de multiples voiles qu'il fallait écarter. D'où venait la lumière? Alex le Conteur avait l'impression que c'était au bout du tunnel qu'il trouverait mêlés les contes et les légendes, que des images immémorales se cachaient derrière ces voiles.

Où étaient les tigres de feu? Où étaient les guides-aveugles? Il ouvrit la bouche et aucun son n'en sortit.

“Pour marcher, ici, il faut une mémoire infinie. Une mémoire infinie naît lorsque maintenant est accepté comme du temps à se donner, lorsque le passé est libéré de la haine, et lorsque que le futur n'est plus aveuglant comme le Phéacixi.”

Qui avait dit cela?

Il continua d'avancer. Maintenant les voiles s'ouvraient d'eux-mêmes. Une lueur s'allumait devant lui. Ce n'était pas une flamme, mais une forme qui brillait sous les rayons des Soleils. Il leva les yeux et aperçut une ouverture dans le plafond rocheux.

"Le regard de la vie, seuls les aveugles perdus dans ce désert le possèdent. Et même si les étoiles leur sont voilées, les guides-aveugles sont seuls capables de voir les Mystères, ces détours fabuleux du Chemin connu. Ils savent marcher parce que tout l'Univers se retrouve sous leur toucher comme un écho."

Il connaissait cette voix. La forme bougeait, maintenant. Encore un voile. "Andri de l'Ombre, que fais-tu ici? Et où sont les autres?" Le manteau glissa des épaules de l'homme, révélant l'uniforme brun des biologistes membres de la Fédération des Pilotes. Il y avait beaucoup de rubans et de médailles, et à la place du cœur un insigne où s'épelaient des lettres: H.VANO. "Hector?"

Andri de l'Ombre souriait. Et Alex ouvrit les yeux.

* *

La chute d'eau grondait toujours près des voyageurs, qui s'étaient endormis en écoutant le chant apaisant du tirèsà noir. Ils rêvaient.

Alex le Conteur se réveilla le premier. Il approcha sans faire de bruit d'Andri de l'Ombre et l'observa avec attention: la peau d'Andri était blanche, et ses cheveux blonds comme les siens. Le Conteur entrouvrit le manteau noir. Les Soleils y firent briller des lettres argentées: H.VANO.

Alex le Conteur ferma les yeux. Comment cela était-il possible? Derrière lui, les tigres de feu commençaient à s'étirer. Il tourna la tête vers les guides. Lumi du Masque était réveillée. Elle s'occupait à ranimer son feu. Félim du Voyage, encore étendu sur le dos, bâillait. Alex tourna son attention vers Andri de l'Ombre, qui avait maintenant les yeux ouverts. Des yeux gris, qui ne reflétaient aucun étonnement, mais plutôt un sourire.: "Nous avons fait le même rêve."

Alex le Conteur acquiesça d'un signe de la tête. Ils se mirent à

rire.

* *

Ulisso sentit une main ferme sur son épaule et se releva. Il se frotta les yeux. Il faisait noir autour de lui. Le puits de lumière du temple était toujours recouvert de sa toile. Le jeune conteur s'était endormi au pied de la statue d'Andri de l'Ombre. Il avait rêvé qu'il était en train de dire son premier conte.

“J'étais sûr de te trouver ici! J'espère que c'était un beau rêve?” dit une voix près de lui.

“Grand-père!” Ulisso était tout étonné de voir le vieux conteur devant lui. Le vieillard tenait une torche qui éclairait un visage souriant. Ulisso lui rendit son étreinte.

“Eh bien, et ce rêve?”

— J'ai rêvé que je disais mon premier conte, et c'était celui de ta recherche du quatrième cristal qui compléterait l'Arche. Tu ne m'as jamais dit où vous l'aviez trouvé?

— Près de la chute de la rivière qui se jette dans la Faille du Sud, sur la petite plage orange. Le tirèsà d'Andri s'était endormi dessus. Le cristal de la Terre réagit aux sons plus que les trois autres: lorsque l'oiseau s'est mis à chanter, la pierre où il s'était perché s'est mise à vibrer. Avec une perle d'eau, je l'ai lavée et j'y ai vue apparaître les plus beaux tons d'ocres que j'aie jamais vus de ma vie.”

Et le vieux conteur raconta au jeune conteur les aventures qu'il avait vécu sur le chemin de retour. Ils étaient maintenant sortis du temple, que l'ombre de la Montagne ne touchait plus. Le son d'une trompe résonna en bas: une caravane approchait.

Alex, le vieux conteur, sourit: “Voici l'Arche!”

Des Réflexions d'Ici



© droits réservés de Caroline Tremblay 1991

Faire un Lien

"Becoming, not being, is the nature of human existence, and myths must always die to be reborn."

Thelma J. Shinn
in Worlds Within Women

La science-fiction continue le mythe, elle revoit le Monde, de la même manière que le mythe l'a déjà fait. Mais le Monde qui se présente devant le regard de la science-fiction est un monde qui a été temporalisé par l'Histoire des hommes, un monde dénaturé par l'évolution humaine, un monde perdu dans un bavardage constant. Le mythe se définit comme la parole d'une communauté, dans laquelle un groupe humain se reconnaît une origine et une pensée commune.

Alors que le mythe décrivait un monde intemporel, un monde d'avant le temps historique, la science-fiction fait appel à un temps qui n'existe pas: le futur reste toujours à venir, une possible question de vérité.

Lorsque je veux faire un lien entre tous les mondes, les temps et les univers qui sont en moi, j'écris et je trouve toujours autre chose que le Monde dans lequel je vis. Je me découvre des origines et des mythes. Je me raconte des histoires et j'entends des voix qui me présentent des personnages. Ces derniers ont, la plupart du temps, des attributs héroïques et homériques. Ce sont des guerriers silencieux comme Achille et Hector; ou alors ce sont des voyageurs bavards comme Ulysse et Télémaque. Pourquoi les poèmes d'Homère me fascinent-ils tant? Ma première impression de l'Odyssée et de l'Illiade en fut une de bavardage et de bruit, mais c'étaient des paroles et des sons qui étaient écoutés, et des histoires innombrables qui s'"inter-textualisaient", qui s'enchevêtraient l'une dans l'autre, ayant pour seul lien commun la voix d'Homère. Une voix que je tente toujours d'imaginer à travers mon écriture, que j'essaie de rencontrer à travers les histoires des autres.

Dans l'Illiade, il y a Achille qui a arrêté sa guerre contre Troie pour raconter des histoires à ses guerriers. Dans l'Odyssée, il y a Ulysse qui n'arrêtait pas de (se) re-raconter ses aventures en les

adaptant à l'auditeur qui était devant lui, comme pour les rendre plus vraies, plus réelles. Et il y a Télémaque qui écoutait les aventures de Nestor, de Ménélas, d'Agamemnon et de son père. Les poèmes homériques mettent en scène des conteurs: Achille, Nestor, Ulysse, Demodokos, les Sirènes et Tirésias.

Le mythe originel explique, pour moi, la réalité des phénomènes naturels, qui se présente comme une irréelle réalité pour les habitants du mythe et pour ceux qui l'écoutaient et le croyaient. Le mythe découle du Monde, d'une **première vision** du Monde et il est explication de cette vision, de sa présence dans notre conscience. C'est le mythe, en tant que première parole, qui a établi l'image explicative du Monde. Je dis "image explicative" parce que le mythe décrit, en première instance, les phénomènes naturels (question: le pourquoi de l'orage, de la couleur d'une rivière) à travers une "humanisation", une anthropomorphisation de ces phénomènes (réponse: il y a orage et éclair parce que (1) Zeus ou (2) Odin ou (3) Jupiter ou (4) Allah ont été offensés!). Le mythe est explication du Monde avant d'être une fiction.

Le mot "fiction" implique, pour moi, un dédoublement, une image qui a passé à travers le miroir déformant d'un regard attardé sur la vision première du Monde et y a vu autre chose. Il y a eu fiction parce que la vision mythique ne satisfaisait plus celui qui regardait, qui écoutait le mythe de la vision du Monde. Le Monde semblait incomplet et petit, statique et statufié dans le mythe sous le regard inquisiteur d'un être en mouvement. L'explication du mythe avait enlevé le mystère, l'inconnu du Monde. Tout était expliqué et explicable. La fiction est venue offrir au récit mythique et à cet être en mouvement la nouveauté de l'inconnu, autre chose à expliquer.

Pour moi, une première fiction du mouvement de cet être se trouve dans les poèmes d'Homère. Ils disent autre chose que la nature et les colères des dieux: l'Iliade raconte les relations entre des hommes qui parlent du silence d'un homme (Achille) et comment ces bavards ont essayé de remplir ce silence des bruits de la guerre et de l'adieu à la vie. Pourquoi est-ce si important? Le silence pose la possibilité de l'"autre chose", de la nouveauté, de l'inattendu:

*"A person who becomes silent becomes
opaque for the other; somebody's silence opens*

*up an array of possibilities for interpreting that silence, for imputing speech to it.”⁷ **

L'Odyssée est le récit des aventures, des voyages d'Ulysse et de son fils dans des mondes différents de ceux dans lesquels ils devraient vivre. Ils y ont rencontré des êtres irréels par rapport à leur quotidien (Ulysse: Éole, le Cyclope, Circé et Nausicaa; Télémaque: Nestor, Athéna, Hélène et Ulysse déguisé). Ils ont vécu le Monde comme une irréalité possible. Ils ont vu l'Autre Chose, et les dieux ont disparu sous leurs yeux qui s'égarent sur l'horizon de la mer.

Dans les poèmes homériques, l'être qui bouge et qui pense est devenu un homme ou une femme. Une grandeur humaine a été découverte à travers le cannibalisme du Cyclope, l'oubli des “mangeurs de lotus”, les animaux transformés de Circé et la beauté trop magique de Nausicaa, d'Hélène et de Calypso. L'homme qui regarde le Monde est lui-même un monde nouveau, un multiplié du Monde. Il y a donc autre chose que ce Monde dans lequel “je” vis: il y a “moi” l'absent (du passé), le mort (du futur) et le vivant (d'aujourd'hui).

“La fiction se différencie des autres structures discursives par la présence d'une fable ou narration par laquelle l'écrivain tente de mettre en lumière les rapports des humains entre eux ou avec l'univers.”⁸

Et pourquoi alors choisir le genre de la science-fiction pour l'écriture de mes deux nouvelles? Pour m'éloigner des fictions(visions) de l'homme et du Monde, pour redécouvrir le réel de l'irréalité mythologique, pour refaire ma relation avec l'absence du Monde que je sens autour de moi. Pourquoi Science-Fiction? Pour adoucir ma confrontation avec la matérialité du vrai réel, qui se cache dans les mots du Monde; pour l'espoir de “lire” une courte réponse à mon existence.

“In confronting a myth we suspend our normal preconceptions about reality, about what the rules of the real universe are, and we think

⁷ Christine Brooke-Rose, A Rhetoric of the Unreal, p.341

⁸ Darko Suvin, Pour une Poétique de la Science-Fiction, p.24

* Une personne qui devient silencieuse devient opaque pour l'autre; le silence de quelqu'un ouvre un ensemble de possibilités à l'interprétation de ce silence, en posant un discours sur lui.

*our way into an alien system of operations and relationships. We open up intellectually to new possibilities, even new impossibilities, and for a time the familiar seems unfamiliar to us, but this experience of estrangement can only impinge creatively on the real world we already know, aiding us to experience it anew and in greater depth.”⁹ **

L’auteur de science-fiction décrira, proposera une vision seconde du Monde et du réel. Il dira les relations nouvelles d’un être humain avec le/ce monde redécouvert, presque irréel sous le regard de la distanciation et de l’étrangeté (“estrangement”).

1. L’Univers qui se Recrée, que Je Crée

Le système planétaire que je présente dans mes nouvelles, est constitué de deux soleils et d’une planète. Une station a été mise en orbite autour de Tigra (c’est le nom que j’ai donné à ce monde). Sur celui-ci on retrouve deux océans séparés par un unique continent. Sur ce dernier, on peut apercevoir une chaîne de montagnes qui se termine par un désert, et cet espace sablonneux est entouré, au nord et au sud, de forêts de type amazonien. De l’espace, un observateur (ou un lecteur) peut apercevoir les traces de six cités abandonnées et, dans la forêt du nord, une immense clairière. La forêt ressemble à un long labyrinthe.

Les animaux de Tigra, principalement les tigres de feu, sont décrits dans la première nouvelle.

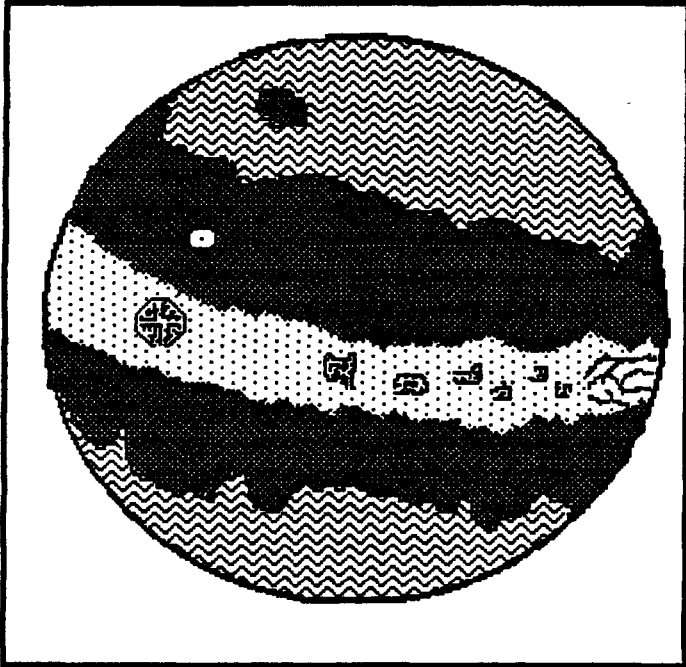
Le degré d’évolution technologique et idéologique des indigènes de Tigra, avant l’arrivée de Primo A. Vano, est semblable à celui de l’Égypte des Pharaons. La population est de type humanoïde, elle ressemble à celle de la Terre, de taille plus grande et avec une peau basanée (pour les habitants du désert et des cités) ou verte (pour les

⁹ Casey Fredericks, The Future of Eternity, p.48

* Devant un mythe, nous suspendons nos préjugés habituels vis-à-vis de la réalité, vis-à-vis des règles de l’univers réel, et nous pensons notre chemin dans un système étranger d’opérations et de relations. Nous nous ouvrons intellectuellement à des possibilités nouvelles, même des impossibilités nouvelles, et pour un temps le familier ne nous semble plus familier, mais cette expérience de l’étrangeté ne peut qu’agir de façon créative sur le monde réel que nous connaissons déjà, nous aidant ainsi à en faire de nouveau l’expérience et d’une manière plus profonde.

habitants des forêts). Leurs yeux ont des iris verts ou rouges. Et leurs cheveux sont généralement brun roux ou noirs.

Une grande partie de la population vit dans des villages sous le couvert rafraîchissant de la forêt. Les habitations ont été construites dans les arbres et sur le sol de petites clairières. Au centre de chaque village, on peut trouver un autel où un feu est toujours allumé. Le chef du village est habituellement celui qui alimente et entretient le feu.



La Planète Tigra

- Système bi-solaire
- Taille et atmosphère de type terrestre
- Population de type humaine
- Quarantaine éternelle

◻◻	Désert
■	Forêt
◻◻◻	Aquatique
◻	Autres

Planète Tigra: un seul continent largement dominé par une forêt de type amazonien. Il est entouré d'océans, dans lesquels on peut apercevoir quelques îles. La forêt est coupée en deux par une large bande de désert qui se situe directement à l'équateur. À la surface du désert, on peut apercevoir les traces de six cités, à l'ouest de la seule chaîne de montagnes de la planète; presque en ligne droite de la sixième cité, une septième cité beaucoup plus vaste que les autres peut être observée. Et au nord de celle-ci, une immense clairière est visible de l'espace.

PRIÈRE D'ENVOYER UNE ÉQUIPE D'ANALYSE DU POTENTIEL.

Nous devons déplorer un accident: Primo A. Vano est porté manquant (MIA), présumément mort, suite à l'atterrissage en catastrophe de son module de secours. Impossible de détecter ses signes de vie, forts troubles électro-magnétiques.

Possibilité d'une civilisation de type évolutif "Égypte des Pharaons", suivre les directives de contacts limités.

Tableau 1 — Le monde de Tigra

Le lien qui unit tous ces villages éparpillés tient à ces caravanes construites par des personnages doués d'un puissant pouvoir de contrôle: ce sont les guides-aveugles. Ils sont les seuls vrais nomades de la planète, gardiens de la mémoire et des mythes de Tigrà. Ils savent choisir ceux qui s'occuperont du feu. Leur pouvoir est hypnotique: les guides-aveugles sont capables de faire voir la Nuit à la population de Tigrà. Leur aveuglement est soit rituel ou de naissance. Comment sont-ils choisis? Un enfant qui naît durant une Nuit sur Tigrà est un enfant qui sait voir autre chose que la lumière. Les guides sont toujours accompagnés par deux tigres de feu, un mâle et une femelle.

Mais en plus d'être le lien de communications et d'échanges commerciaux entre les nombreux villages, les guides-aveugles sont les seuls qui savent reconnaître celui qui sait dire les mythes, les contes qui définissent la pensée "tigraéenne".

Ce personnage de "conteur" est, selon la croyance de Tigrà, quelqu'un de l'extérieur, un étranger. Pour les habitants des villes, le conteur viendrait de la forêt; pour ceux qui habitent la forêt, le conteur sortirait des villes. Mais il n'y a plus personne qui vit dans les villes. Toute la population urbaine de Tigrà a été exilée dans la forêt. Pourquoi? À cause d'un petit groupe de personnes qui avaient renié le pouvoir des guides-aveugles et qui ne voulaient plus entendre les paroles du conteur. Ce groupe de "rebelles" était composé, majoritairement, par les Grands Verriers, sorte de savants.

La religion de Tigrà vénérât un objet: l'Arche des Éléments. Et comme son nom l'indique, cet objet était une représentation de la puissance unifiée des quatre éléments (l'Eau, la Terre, le Feu et l'Air) que l'on pouvait apercevoir dans un coffre sculpté dans du cristal. Et c'est l'arche des Éléments que les Grands Verriers ont, disons, "détruit" ou "démonté" pour (se) prouver que les guides-aveugles étaient des êtres comme les autres. Au moment de cette "destruction", les Verriers ont tué le conteur.

Les villes sont vides, toute la population de Tigrà vit dans la forêt, sans conteur. Les guides-aveugles essaient de maintenir un semblant de calme, d'unité et de paix, mais les descendants des Grands Verriers sont toujours aussi rebelles, aussi dangereux. Et où trouver un étranger?

Un jour, un homme fut découvert dans la grande clairière. Il ne

ressemblait à personne de la planète. La première nouvelle commence quelques années après l'arrivée de cet étranger.

Dans la deuxième nouvelle, la population est en paix avec elle-même et écoute les mots du nouveau conteur. Les villes ont été reconstruites et elles sont de nouveau habitées. Les descendants des grands verriers ont été absous et l'arche des éléments a été reconstruite. Le niveau technologique et idéologique de Tigra a changé, il peut maintenant être comparé à celui de la période classique en Grèce antique.

Voilà "en gros", mon univers, le monde où je place mon inconnu.

2. Particularités ou Procédés d'Écriture

A. Les Désirs du Cœur

Par plusieurs, la science-fiction est considérée comme un sous-genre de la littérature, souvent classé dans le même tiroir que le mythe, la fable et le conte de fée. Elle est mise en opposition avec la fiction "réaliste". La science-fiction est l'écriture de l'histoire d'un monde dans un autre temps, préférablement le futur. Ses héros, qui semblent plus grands que nature, côtoient des "extra-terrestres", des monstres et des robots. C'est un genre qui s'attarde énormément à l'établissement de la logique et de l'aspect physique d'un monde nouveau et étrange dans lequel un héros agit; mais ce genre semble délaissé la manière et le pourquoi de cette agitation. La science-fiction est, avec la "fantasy", le genre de l'évasion, de l'éloignement et de l'exploration. Elle s'impose à la réalité du monde dans lequel l'auteur et le lecteur vivent.

Selon la *définition de Darko Suvin*, la science-fiction est un "récit de fiction déterminé par un procédé littéraire essentiel: la présence d'un temps, d'un lieu et/ou de personnages qui sont [1] radicalement ou au moins *surprenamment différents* des temps, lieux et personnages empiriques de la fiction "mimétique" ou "réaliste"; [2] qui néanmoins — dans la mesure où ils diffèrent d'autres genres "fantastiques", c'est-à-dire [en tant que] dépourvus de validation empirique — sont perçus en même temps comme *non impossibles* dans le cadre des normes cognitives (cosmologiques et anthropologiques) de l'époque de l'auteur. Ce qui veut dire que la science-fiction est —

potentiellement— le lieu d’une puissante *distanciation*, laquelle se trouve validée par le prestige et le pathos particuliers aux systèmes normatifs de notre moment historique.”¹⁰

La distanciation suggère l’idée d’éloignement dans un autre espace-temps. C’est là *un des principaux procédés formels de la science-fiction*, qui permet de regarder (logiquement) les dessous de la surface d’un monde, de singulariser certains aspects et phénomènes de l’existence de cette surface. Ce monde est celui dans lequel on vit, mais par la distanciation il est transformé en du “presque inconnu”.

Un texte de science-fiction propose une image-reflet de l’actualité de notre Monde. Mais le miroir qui montre cette image est déformant: “bien entendu, ce miroir ne réfléchit pas seulement: il déforme; c’est une matrice vierge et une dynamo alchimique. Le miroir est un creuset”¹¹ dans la main et sous le regard de l’auteur de science-fiction, qui transformera le Monde, la vision qu’il a du Monde, en une fiction d’un autre monde.

Ce miroir-creuset est celui-là même qui a introduit la logique dans le mythe, c’est-à-dire que le mythos est devenu le logos*. Il a placé la réflexion, la pensée humaine dans l’explication “folle” et sur-naturelle que le mythe donnait du Monde. De ce creuset sont nés des éléments et des personnages qui feront et habiteront un monde. L’image qui en sort, est *lointaine mais reconnaissable*. C’est pouvoir présenter, par exemple, un personnage qui se réveille; mais par ailleurs le lieu, une station orbitale, où il ouvre les yeux, et la sorte de sommeil dont il émerge, engourdissement cryogénique de voyages inter-systèmes, nous éloignent de la réalité du Monde qui nous entoure et nous placent dans un “autre” monde:

“Alex Vano n’avait pas encore réagi au silence cryogénique qui l’entourait. Dans la grisaille de ses yeux, il y avait les dernières traces d’un sommeil angoissé. Pourquoi toujours ce rêve? Pourquoi Hector m’a-t-il abandonné? En passant devant une paroi de métal, il vit le reflet de son

¹⁰ Darko Suvin, *Pour une Poétique de la Science-Fiction*, p.2

¹¹ Darko Suvin, *Pour une Poétique de la Science-Fiction*, p.13

* lorsque la parole du mythos devient rationnelle, elle est appelée logos

*visage surpris. Ce ressentiment enfantin
l'étonnait toujours.”*¹²

Le mythe disait la première vision, la première rencontre qu'un être impressionnable et pensant a eu (avec le) du Monde. La fiction revient sur cette vision mythique et **décrit** l'homme dans ses relations avec le Monde, avec lui-même, les autres; la fiction vient placer l'homme et sa vision personnelle du Monde (d'un monde) dans le Monde. La fiction fait une réalité nouvelle de la présence de l'homme dans le Monde.

La description, dans la science-fiction que j'écris, est un procédé formel, important car c'est celui par lequel mon monde nouveau est introduit sous le regard et dans l'imagination d'un lecteur. Elle est le (re)placement du Monde réel dans un nouvel espace-temps. Et ainsi un lecteur pourra s'y reconnaître sans trop de peine, puisque le monde qui se trouve sous ses yeux n'est pas totalement inconnu et étrange:

*“Étymologiquement, “description” est dérivé de “écrire”, mais dans un sens archaïque et ambigu qui conserve comme un écho du fait qu'écrire dérive de dessiner. “Description est employée ci-dessus dans le cadre sémantique de peindre: “il décrit — il place”.”*¹³

Il y a deux types de description dans mes nouvelles.

Le *premier type*, la “description du narrateur”, est une présentation du monde nouveau et une explication des phénomènes et personnages de ce monde. C'est une introduction plastique au monde, à la nouveauté de mon monde. Cette description est généralisante, globalisante par les détails qui sont apportés au creuset de la logique, c'est ce qui soutiendra l'explication de la présence et de la vie des habitants sur Tigra. Elle présente les éléments connus du Monde réel; et par l'explication, elle les place dans l'étrangeté de l'Univers de Tigra:

“De dimension et d'atmosphère de type terrien, Tigra était divisée en trois zones. Deux

¹² Le Sable du Conteur, p.14

¹³ Darko Suvin, Pour une Poétique de la Science-Fiction, p.53

*immenses océans, où on pouvait compter quelques îles, entouraient un unique continent qui s'étendait de part et d'autre des tropiques. Ce continent était presque entièrement recouvert d'une forêt de type amazonien, elle-même coupée en deux par une chaîne de montagnes qui se terminait par une large bande désertique."*¹⁴

Le deuxième type de description se situe au niveau du regard et de la parole d'un personnage. Par là, je présente une vision au premier degré, c'est-à-dire une vision plus personnelle, presque amoureuse vis-à-vis de l'étrange, de l'inconnu qui se présente devant les personnages, que ce soit les habitants de Tigra en face des nouveaux venus, de ces nouveaux arrivants regardant les indigènes ou moi qui les décris par des paroles placées dans la bouche d'un personnage. Cette description est une présentation des sentiments et des réactions de ce personnage mis en scène en face d'un monde, d'un milieu qu'il ne connaît pas encore, mais dont il aime déjà découvrir l'étrangeté:

*"Cela faisait déjà trois jours qu'ils avaient touché le sol de la clairière, au nord, à mi-chemin entre l'arbre et l'orée de la forêt. Vano n'écoutait qu'à moitié les remarques scientifiques de l'androïde. Il se sentait pénétré par un sentiment qu'il ne comprenait pas, une sensation indescriptible de bien-être. Il souriait plus souvent. Il ne bougeait plus, absorbé par ses pensées. Le premier rapport qu'il avait effectué lui-même n'avait pas été un succès. Après tout il n'était pas biologiste comme son frère Hector."*¹⁵

¹⁴ Le Sable du Conteur, p.12

¹⁵ Le Sable du Conteur, p.18

B. L'Étrangeté et le Renversement dans le Contraire

L'étrangeté ou "estrangement" est un autre procédé formel que le genre de la science-fiction utilise pour mieux se différencier de la fiction réaliste, mimétique de la quotidienneté du Monde.

L'étrangeté de la science-fiction peut se définir comme un jeu*, c'est-à-dire un espace où un auteur met en place un questionnement sur sa réalité vécue et où un lecteur vient volontairement placer son regard et ainsi sortir de la vision du Monde où il vit. L'étrangeté est une projection de la quotidienneté dans un autre monde. Elle crée une nouvelle relation entre la vision de tous les jours du Monde du Lecteur et l'illusion du monde que l'auteur propose.

Par l'étrangeté, la science-fiction permet d'expérimenter le familier d'une façon nouvelle à travers la distanciation, c'est-à-dire l'éloignement supposé entre la réalité de l'auteur et celle du lecteur. Le familier devient non-familier, il peut être reconnaissable sous certains sens ou accents des mots utilisés par la fiction, mais ce sont les significances nouvelles que l'auteur donne à l'environnement du mot qui nous le rend étranger, parce que dans ce genre de fiction le mot est et dit qu'il est d'un autre monde. L'étrangeté ou "estrangement" offre une image connue, un mot du quotidien, mais comme une nouveauté:

"Estrangement: a representation which estranges is one which allows us to recognize its subject but at the same time makes it seem unfamiliar." ¹⁶ **

L'étrangeté permet donc l'ajustement de la vision du Monde d'un lecteur dans celle, qui se veut nouvelle, d'un auteur. L'étrangeté n'est pas la différence entre ces deux visions, mais elle est leur lien, le choc de l'expérimentation de ce lien qui permet la réception et la lecture de la fiction science-fiction comme ce qu'elle est.

¹⁶ Casey Fredericks, The Future of Eternity, p.37

* espace nécessaire entre deux pièces qui permet leur fonctionnement libre

** Étrangeté: une représentation qui est étrange en est une qui nous permet de reconnaître son sujet mais au même moment le fait sembler non-familier.

“The concept of estrangement [...] seems to refer most generally to a new set of experimental or intellectual coordinates; we are thus speaking here not of new “facts” acquired atomistically, but of being shocked into whole new systems of thinking or experiencing.” ¹⁷ *

Mais ce choc ne doit pas se produire dans un lieu de proximité des deux visions. Si cela se produisait, nous serions en train de faire un cauchemar (ou en train de lire une fiction du type de l’“horreur”). Ce choc n’est pas une remise en question de l’existence du réel et de l’irréel d’un/du Monde, comme le fait l’horreur et le cauchemar. Le choc de la science-fiction est la reconnaissance d’une relation distanciée entre le réel et l’irréel d’un/du Monde. Le Monde est remis au monde: la **reconnaissance** devient une acceptation de la **recréation**.

*“Dans le genre de la science-fiction, le lieu imaginaire ou le rêve localisé sont présentés comme des réalités. [...] Cette manière de traiter la fiction comme si elle était un fait empirique, amène à confronter un système normatif fixe – du type du monde clos de Ptolémée – avec une perspective qui implique un nouvel ensemble de normes. En théorie littéraire cela s’appelle attitude ou technique de **distanciation**.”* ¹⁸

Paradoxale, voilà comment je qualifie mon utilisation de l’étrangeté et de la distanciation, lorsqu’un objet, un personnage, un animal et un mot deviennent radicalement différents et étrangers par une “nouvelle” utilisation du sens et de l’image qu’ils suggèrent dans notre vision du Monde. Par la distanciation, ils sont d’un autre espace (autre planète: Tigra) et d’un autre temps (le futur). Et l’étrangeté, qui n’empêche pas la reconnaissance, vient du milieu qui utilise cet objet, ce personnage, cet animal, ce mot. Voici quatre exemples qui présenteront cette paradoxale utilisation de la réalité du Monde sur une autre planète.

¹⁷ Casey Fredericks, *The Future of Eternity*, p.37

¹⁸ Darko Suvin, *Pour une Poétique de la Science-Fiction*, pp.13-14

* Le concept de l’étrangeté semble généralement se référer à l’habileté de l’esprit à s’ajuster lui-même à une nouvelle manière d’expérimentation ou de coordinations intellectuelles; ainsi nous ne parlons pas ici de l’acquisition naturelle de “faits” nouveaux, mais plutôt du choc que provoquent tous les nouveaux **systèmes** de pensée et d’expérimentation.

1- Les Guides-Aveugles

Qu'est-ce qu'un aveugle? Qu'est-ce qu'un guide? Le dictionnaire *Le Petit Robert* définit l'aveugle comme étant une personne "qui est privé du sens de la vue" et le guide comme "une personne qui accompagne pour montrer le chemin". Dans notre vision du Monde, un aveugle est avant tout un handicapé, un être à qui il manque quelque chose pour bien fonctionner quotidiennement dans cette vision, une personne qui a besoin d'aide. Cette aide peut venir de trois sources: 1) la canne blanche (pour guider les pas et découvrir soi-même les obstacles), 2) le chien-guide (pour une vie indépendante) et 3) une personne voyante (pour guider les mouvements, les obstacles disparaissant aussitôt).

Pour les aveugles qui vivent sur Tigra, le handicap est réel (c'est le lien reconnaissable avec le Monde). Il est ou naturel ou obtenu d'une manière rituelle. Car un aveugle est, sur cette planète, un être qui est né la Nuit, qui a acquis le pouvoir de la **vision sans lumière** (c'est l'étrangeté). Les aveugles de Tigra sont les chefs des caravanes qui traversent le désert, les forêts et plus tard les océans. Ce sont eux qui connaissent et montrent le chemin aux voyants. Ce sont les voyants qui sont aveuglés par la lumière des deux Soleils, par les reflets et les mirages qui naissent sur les océans et la chaleur des sables. Les guides-aveugles reconnaissent le labyrinthe de la pénombre forestière.

La canne blanche a été remplacé par le bâton (sculpté ou non) de marche et le chien-guide s'est transformé en un tigre de feu protecteur. Les personnes voyantes sont celles qui ont besoin de la vision sans lumière des guides-aveugles pour pouvoir marcher dans ce monde au trop-plein de lumière. Voici comment Lumi du Masque explique ce besoin de la vision sans lumière:

*"Et pourquoi aurions-nous besoin de voir?
Les yeux ne peuvent reconnaître que le travers
des racines de la Forêt. Il suffit de demander aux
arbres de ne pas nous barrer le chemin. La
vision est une source d'erreur. Les yeux
n'acceptent que l'illusion. C'est là que les*

légendes se perdent”, reprit la voix qui les avait salués en premier. ¹⁹

2- L’Androïde Vrobim comme Témoin Principal

Comment définir un androïde? *Le Petit Robert* le définit comme un “automate à forme humaine”. C’est une imitation de l’être humain, créée par et pour l’humanité. Il n’existe pas encore dans la réalité du Monde, seulement dans l’imaginaire des individus. Nous avons bien des objets robotisés, mais leur ressemblance avec l’humain est très limitée, souvent absente. Un ordinateur n’est pas un androïde même s’il est “capable de penser”. L’androïde tire sa matérialité de l’idéauté scientifique et de la science-fiction américaine des années cinquante et soixante.

Il est présenté par la science futuriste et la science-fiction comme un être parfait: fort, intelligent, infatigable, incapable de mentir et construit pour obéir aux moindres désirs et besoins de son créateur et propriétaire. L’androïde ou robot est l’esclave que se prépare la science industrielle dans la science-fiction américaine.

La réalité de l’androïde agit comme un leitmotiv et provient de films comme ceux de la trilogie de George Lucas, La Guerre des Étoiles, et surtout comme ceux d’Isaac Asimov. Grâce à eux, l’androïde ou le robot sont des personnages qui se sont fermement ancrés dans l’imaginaire quotidien comme un “archétype” littéraire, c’est un nouveau mythe. Ils ont même des Lois qui régissent leur existence:

“[Loi] 1. Un robot ne peut faire du mal à un être humain ou, par son inaction, permettre qu’un être humain se fasse mal.

“[Loi] 2. Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, excepté si ces ordres entrent en conflit avec la Première Loi.

“[Loi] 3. Un robot doit protéger sa propre existence, aussi longtemps que cette protection n’entre pas en conflit avec la Première ou la Deuxième Loi.” ²⁰

¹⁹ Le Sable du Conteur, p.23

²⁰ Alexis Lecaye, Les Pirates du Paradis, p.174; tiré de *I, Robot*, 1950; *The Rest of the Robots*, 1964, Isaac Asimov

Dans la science-fiction d'aujourd'hui, l'androïde est 1) un *surhomme* * *au service de l'homme* et 2) un personnage secondaire parce qu'un aide-mémoire mécanisé: un travailleur. Il fait partie intégrante du décor de la science-fiction.

Sur Tigrà, ou plutôt en orbite autour de la planète, le premier personnage que je présente est un androïde, son nom est V.R.O.B.I.M. (nom de la compagnie) 1235-A5S-V (matricule de puissance). Il est l'unique habitant de la station orbitale. Je le décris comme la partie mobile de l'ordinateur de bord de la station. Ces yeux sont des caméras.

"Le panneau de contrôle venait de s'allumer. La porte allait bientôt s'ouvrir. Il se mit au garde-à-vous. Son uniforme bleu cachait presque le miroitement argenté de sa peau, mais il y avait toujours ses yeux jaunes et ses cheveux noir violet qui le désigneraient comme l'androïde-relais-de-service, comme étant différent." ²¹

Il est le témoin principal et particulier des "aventures" d'Alex Vano dans la forêt de Tigrà. On pourrait le qualifier de "side-kick", il est le compagnon de voyage, celui qui fait plus partie du décor que de l'action. L'étrangeté de Vrobim provient de ce qu'il est celui qui prend la parole à la place d'Alex:

"Il [Alex] souriait encore au souvenir des regards incrédules de ses collègues et de la voix remplie d'étonnement du commandant qui avait ordonné à l'androïde de faire désormais les rapports." ²²

Et c'est à travers les yeux de l'androïde que l'univers "tigraéen" nous est présenté, un univers qui transformera l'âme d'Alex et le gardera comme conteur:

"L'un des programmes d'un androïde de marque V.R.O.B.I.M. disait: "le bien-être des

²¹ *Le Sable du Conteur*, p.14

²² *Le Sable du Conteur*, p.19

* un homme sans âme et sans besoins

êtres vivants que nous servons est primordial pour notre propre bon fonctionnement". Vrobim se mit donc en position de défense. Mais un signal de Vano lui ordonna de ne rien faire. Quatre tigres et une vingtaine d'indigènes les encerclaient maintenant. "Les tigres sont là pour nous tester!" La voix d'Alex était teintée d'excitation. "Regarde, ils n'approchent plus. Et ce sifflement ... qui les fait asseoir... Ils sont dressés." ²³

C'est également un androïde qui est forcé de ne plus obéir aux lois robotiques d'Asimov citées plus haut. Il laisse Alex seul au milieu d'une "bagarre".

"Dans l'agitation qui suivait les mots d'Alex, ce dernier put murmurer un ordre de départ à Vrobim. Le guide des Manteaux Noirs se dirigeait vers Lumi du Masque en brandissant un couteau. Deux tigres, semblables à un éclair, surgirent de la pénombre de la forêt et sautèrent sur le bras du guide noir. Les Manteaux Noirs se débattaient, mais les guides-aveugles, quoique moins nombreux, étaient accompagnés de leurs tigres et contrôlaient le danger de la situation." ²⁴

3- Cités ou Villes

Selon le *Petit Robert*, une cité est une "ville considérée spécialement sous son aspect de personne morale; un groupe isolé d'immeubles ayant même destination, renfermant des espaces libres" et une ville est un "milieu géographique et social formé par une réunion organique et relativement considérable de constructions et dont les habitants travaillent, pour la plupart, à l'intérieur de l'agglomération, au commerce, à l'industrie, à l'administration."

La cité est un milieu où l'on a des relations avec les autres qui y

²³ Le Sable du Conteur, p.20

²⁴ Le Sable du Conteur, p.39

habitent. C'est une entité sécurisante, car l'extérieur, souvent perçu comme lieu de tous les dangers, se trouve banni par l'existence de hauts murs qui entourent la cité. Cela peut suggérer l'idée de contrôle sur la vie et la pensée des habitants de ce milieu.

La cité est le lieu d'une activité intense, on y naît, y vit ou travaille et on y meurt. Et souvent elle porte un nom, on la qualifie de jeune ou de vieille (ou d'autre chose). Elle a été bâtie en pierre ou en verre; ses fondations se trouvent profondément ancrées dans le sol. *La cité devient inaltérable* dans sa matérialité et dans l'esprit de ses habitants. *Elle ne peut pas bouger*. Les règles de la vie urbaine sont établies par les tenants du savoir religieux, industriel et scientifique.

Sur Tigra, la cité est un objet démontable. Si vous consultez le tableau 1, vous pouvez apercevoir les traces des six cités qui ont été démontées pour construire la septième, qui est encore debout mais inhabitée.

“Après l'abandon de la Cité de la Montagne Blanche, six autres cités avaient été construites et abandonnées suivant un cycle précis: colère des guides et exil de la population, errance et rédemption, construction et désertification, orgueil et incroyance, châtement “divin”, évacuation, démolition de l'enceinte, et on allait reconstruire un peu plus loin. L'évolution de la population de Tigra était basée sur l'éternel recommencement. Ceci expliquait les traces des six cités. Mais la septième n'avait pas été démolie.” ²⁵

Sur cette planète, la cité **était** le lieu principal des échanges entre individus, où les règles de vie **étaient déterminées** par le savoir-pouvoir des guides-aveugles et les mythes du conteur. L'étrangeté vient que, malgré l'existence d'une cité, personne ne vit en ses murs.

Les habitants de Tigra, dans la première nouvelle, sont éparpillés sous le couvert de la forêt. Pour eux, la cité est un lieu

²⁵ Le Sable du Conteur, pp.35-36

maudit, où le danger naît. C'est à l'intérieur des murs de la dernière cité qu'un acte d'impiété (destruction de l'Arche des Éléments) et qu'un crime (meurtre du conteur) ont été commis par les Verriers.

La cité est un lieu dont on ne parle plus, elle a perdu son âme, son nom et sa raison d'être, les échanges de pensées, de paroles et de marchandises sont impossibles. L'arche des Éléments était le siège de l'inspiration de la pensée; le conteur, le maître des paroles. C'est maintenant le silence qui règne en maître dans la dernière cité, les guides-aveugles l'ont quittée, les chemins qui conduisent à la cité ont disparu.

Dans la deuxième nouvelle, la vie urbaine a été rétablie, mais divisée selon les "corps de métier" qui existent sur Tigra. Les conteurs vivent dans la cité de la Montagne Blanche; les Verriers et les guides-aveugles ont chacun leurs villes, etc. La Cité, telle que définie plus haut, est devenue planétaire dans La Geste de l'Arche, et est située dans le désert et la montagne. Donc, en extrapolant, les dangers ne peuvent venir que de l'extérieur de la planète:

"Le jeune Ulisso s'était arrêté sur le sixième palier pour reprendre son souffle. D'où il se tenait, il pouvait apercevoir vers l'ouest le grouillement des autres cités et dans le lointain brillait les murailles aux milles couleurs d'Oasa, la cité des guides-aveugles. Il avait fallu la patience de trois générations pour que tout soit rebâti." ²⁶

4- La Lumière dans la Nuit

Un tigre est un gros chat à rayures. *Le Petit Robert* le présente comme un "mammifère (*félidés*) de grande taille, au pelage jaune roux, rayé de bandes noires transversales, félin d'Asie et d'Indonésie, ***carnassier cruel, qui chasse la nuit.***"

Dans notre Monde, la nuit est un phénomène naturel, ce qui suit le jour. Quand le soleil ne brille plus, l'indéterminé sommeille, l'inconscient rêve. Plus précisément la nuit est une "obscurité résultant

²⁶ La Geste de l'Arche, p.41

de la rotation de la Terre, lorsqu'elle dérobe un point de sa surface à la lumière solaire."

Les tigres et la nuit sont des réalités naturelles, où se cachent un danger, une peur. Dans la nuit, il y a les dents d'un tigre invisible.

Dans un monde où deux soleils brillent, comment peut-il y avoir la nuit? Il faut un pouvoir de suggestion hypnotique. Si quelqu'un la demande, la commande, et si quelqu'un d'autre croit à son existence un instant, la Nuit existera.

La Nuit sur Tigra s'écrit avec une majuscule. Elle est appelée par les guides-aveugles à l'aide d'un feu spécial. Selon la religion tigraéenne, la production de la Nuit permet l'apparition d'une réalité nouvelle. La Nuit est cet instant où naissent les choses et les êtres qui croient à l'au-delà de la lumière:

*"Lumi du Masque lui répondit calmement:
"Mais sans l'ombre, serais-tu capable de voir
qu'une chose, un être, un personnage existent?
C'est dans la Nuit que les choses peuvent renaître
sous une autre forme, et c'est aux Soleils qu'elles
peuvent grandir en la Réalité. Naître, c'est
d'abord être caché aux regards.""* 27

Les tigres, qui sont de feu, peuvent être apprivoisés et ils deviennent les protecteurs de ceux qui font la Nuit. Ils servent les guides-aveugles, protègent les caravanes des dangers qui existent dans le silence trop profond des racines des arbres. L'aspect physique qui différencie les tigres de feu de ceux qui existent sur Terre est la "crinière invisible":

*"Ces magnifiques gros chats rayés.
Merveilleux tigres! Ils ont une crinière qui est
lissée, invisible, autour de la tête de l'animal en
paix avec son entourage, mais qui se hérissé en
cas de danger comme un soleil en colère. C'est
un signe qui impose la distance et le respect.
D'après ce que j'ai pu tirer de Félim du Voyage,*

27 La Geste de l'Arche, p.51

les tigres sont très rares sur la planète. Et une partie de l'autorité des guides-aveugles vient du fait que deux de ces tigres, un mâle et une femelle, accompagnent chaque guide.” ²⁸

Dans la Nuit sur Tigra, brille le feu mouvant d'un tigre qui marche à côté d'une caravane qui a retrouvé ou qui va retrouver son chemin.

C. Avec ou Sans Majuscules

1- Les Noms comme Procédé Formel

Un nom propre donne une identité à un être qui n'en avait pas auparavant et ainsi ce nouvel individu acquiert une distinction d'avec les autres êtres et les choses qui l'entourent. Le nom a “une fonction de désignation univoque de l'individu dans son identité singulière.” ²⁹

Le nom que j'ai donné à mes personnages institue un début d'identité. Mais j'ai placé à la suite de ce nom ce que j'appelle un qualificatif, qui détermine l'identité et marque la position sociale du personnage. Claude Calame présente le nom (grec et épique) comme “un moyen d'assigner à chacun une place déterminée dans un ordre social et dans un ordre du monde; il devient ainsi le moyen de reconnaître à tout instant le statut dont il est la marque.” ³⁰

Prononcer un nom propre, dans la poésie épique grecque, c'est donner une signification nouvelle et une étymologie* qui s'inséreront dans la logique du sens et de la vraisemblance de la fiction:

“Dans la poésie grecque donc, prononcer un nom propre, ce n'est pas uniquement désigner un individu (de fiction), mais c'est parfois aussi énoncer ce que l'on croit qu'il est.” ³¹

Calame utilise le nom grec d'Ulysse, *Odússeus*, et présente deux exemples: Ulysse qui pleure sur les rivages de l'île de Calypso et

²⁸ Le Sable du Conteur, pp.25-26

²⁹ Claude Calame, Le Récit en Grèce Ancienne, p.153

³⁰ Claude Calame, Le Récit en Grèce Ancienne, p.154

³¹ Claude Calame, Le Récit en Grèce Ancienne, p.157

* une histoire passée et présente qui permet à un être d'exister matériellement et dans un sentiment.

la colère de Poséidon envers Ulysse. Je résume son explication à l'aide du tableau 2.

Ulysse chez Calypso La plainte et les pleurs	Odusseus “ odúresthai ” du verbe “se plaindre”	Ulysse devient celui qui pleure
Ulysse contre Poséidon La colère du dieu	Odusseus “ odússasthai ” qui signifie “être irrité contre”	Ulysse devient celui qui est haï du dieu

Tableau 2 — Les noms d’Ulysse ³²

L’origine de ces noms des personnages internes à la réalité de Tigra est (1) matérielle (ils portent un objet particulier, par exemple un masque, ou ils font quelque chose qui les distingue des autres) et (2) elle est tirée de la réalité (phénomène atmosphérique ou mythologique ou religieux). Le nom propre des habitants de Tigra les définit dans leur chair, leurs activités de tous les jours et dans leurs fonctions sociales. Le tableau 3 présente trois exemples de noms de personnages de Tigra.

Nom Propre	Origine	Signification
Lumi du Masque	lumi : “lumière” masque : elle porte un masque et c’est l’attribut plastique des guides-aveugles	“La lumière sous le masque”
Félim du Voyage	féli : “félin” m : “maître” voyage : caravane	“Le maître des tigres qui accompagnent les caravanes”
Andri de l’Ombre	andr(o) : “homme” ombre : renvoie à une naissance dans la Nuit	“L’homme qui est né dans la Nuit”

Tableau 3 — Les noms propres de Tigra

Le tableau 4 présente l’origine des noms de ceux qui sont extérieurs ou considérés comme extérieurs du monde de Tigra. Ces noms ont également deux origines: la première est tirée des poèmes d’Homère et la seconde provient de l’environnement dans lequel le personnage pourrait être né.

Dans toute la science-fiction, *les significations de ces noms et de ces mots ne peuvent et ne doivent pas être arbitraires*

³² Claude Calame, Le Récit en Grèce Ancienne, p.156

ou fantaisistes. Un nom produit l'identité et la personnalité du personnage. Il est sa description, il est ce qui le place dans la réalité du monde qu'est la planète Tigrà. Et l'étymologie du nom est ce qui le lie au Monde.

Noms	Origine
Primo A. Vano	Priam, roi de Troie
Alex Vano	Paris Alexandre, fils de Priam
Hector Vano	Hector, fils de Priam
Ulisso	Ulysse, roi d'Ithaque
Eléna Laert	Hélène, femme de Ménélas Laërte, père d'Ulysse
VROBIM	"Vital Robotic Operation, Bio-Improved Movement"
Forester Dorn	Forester: "forestier" Dorn: "dawn", aube

Tableau 4 — Les noms des visiteurs de Tigrà

Les noms des animaux et de certains objets de Tigrà ont différentes origines. Ils proviennent des poèmes d'Homère ou de l'anglais ou d'une combinaison de deux mots français. Le tableau 5 présente quelques exemples de noms et de mots utilisés sur Tigrà.

2- La Majuscule du Mot

Il y a des mots qui sont écrits avec une majuscule et qui ne sont pas des noms propres. L'utilisation de la majuscule devient, dans mon écriture, un procédé formel. Et j'ai trois raisons pour expliquer la marque de la grande lettre dans un mot: 1) simplement pour attirer l'attention du lecteur sur un mot; 2) pour montrer la rareté du phénomène ou de l'objet qui caractérise le mot sur Tigrà; et 3) pour mettre l'accent sur la transformation de l'anodin qui se trouve dans le sens du mot dans la science-fiction.

Nom	Description	Origine	Description
Baris-m-aida	porteuse des perles d'eau	barmaid (anglais)	qui sert la boisson dans un bar
circaté	oiseau frugivore de la forêt du nord	Circé (Homère)	magicienne
hométite	petite habitation	homé-: "home", maison -tite: petite (anglais et français)	habitation qui n'est pas grande
Ithaka	Station orbitale autour de Tigra	Ithaque (Homère)	île où Ulysse est roi
les Akéaces	peuples des cités et du désert	Achéens (Homère)	autre nom des Grecs
les Éolos	habitants de Tigra, qui vivent près des océans	Éole (Homère)	dieu des vents dans la mythologie grecque
les Hadix	habitants de la forêt du Sud	Hadès (Homère)	dieu et endroit des morts
les Trojs	habitants de la forêt du Nord	"Trojan", les Troyens (anglais; Homère)	habitants de Troie
Oasa	cité des guides-aveugles après la reconstruction	Oasis (français)	endroit vert et où on trouve de l'eau dans le désert
Phéacixi	oiseau de feu de la mythologie de Tigra	Pheonix (grec)	oiseau de feu de la mythologie grecque
philihéna	tigre de feu	phili-: félin -héna: Athéna (français et Homère)	chat déesse qui protège Ulysse
poséi	mammifère marin du genre dauphin	Poséidon (Homère)	dieu de la mer dans la mythologie grecque
tabuillum	animal des marais du Lac Jaune	tabu-: tambour -illum: lion (français)	instrument de musique gros félin
Tigra	planète dans un système bi-solaire	Tigre (français)	animal, félin à rayures
tirèsa	oiseau sans ailes de la forêt du Sud	Tirésias (Homère)	devin aveugle qu'Ulysse rencontre dans l'Hadès

Tableau 5 — Quelques mots de Tigra

La majuscule apparaît lorsqu'un mot devient trop grand pour sa signification quotidienne. Elle gigantise ce mot du Monde et le place d'une manière plus imposante sur Tigra. La majuscule en fait un mot d'un autre niveau de langage, d'une autre langue, elle lui fabrique une étrangeté. Par exemple, la Nuit et le Silence deviennent plus noirs, plus profonds avec une majuscule.

Les Soleils, la Cité, les Sables et la Forêt sont rendus plus présents, moins anodins. Ils ont dépassé les cadres du décor de Tigra, ils sont des personnages (secondaires). Ils agissent sur les décisions et les sentiments des personnages (principaux). La majuscule en fait des éléments importants de l'histoire et de la vie des habitants de Tigra et du lecteur.

Les Soleils, la Cité, les Sables et la Forêt définissent les dangers qui se cachent dans le regard de celui qui oublie de lire ou de dire cette majuscule. Ils demandent un respect immédiat de leur sens profond et premier, de leur sens (presque) mythologique.

Deux Soleils qui portent la marque de la majuscule brûlent beaucoup plus fort que notre soleil terrestre. La Cité devient plus vide et les Sables semblent cacher plus profondément les mystères. La Forêt ressemble à un labyrinthe en folie.

D. L'Intertextualité

1- Définition

La reconnaissance d'une différence ou d'une ressemblance entre une vision fictive et une vision réaliste du Monde se fait dans un glissement de sens. Le sens, ici, naît d'un objet déjà connu et qui a été mémorisé et accepté par une société, un groupe d'individus qui communiquent, dans les textes qu'ils ont créés. Le sens attaché à l'objet devenu textuel circule dans le Monde et le travaille. Il fait (ou défait) les liens entre les fictions, entre les individus, entre individus et fictions. Ces liens deviennent les *signifiances* qui transformeront le moment* de la reconnaissance de l'objet.

* placement dans le temps ou l'espace de la transformation signifiante d'un objet textuel

Le Monde devient un inter-monde, un refuge qui nous permet de voir les différentes visions, fictives et réelles, des autres. Une fiction de science-fiction a besoin d'un point de départ fermement ancré dans la matérialité du Monde pour pouvoir être (écrite et) lue une fois: son réalisme lui vient de ce point d'ancrage. Dans le Monde, il y a 1) le Monde, 2) la vision qu'un écrivain ou auteur a de ce monde et 3) il y a les visions des autres qui habitent le Monde et qui font partie de la vision de l'écrivain.

Écrire et lire une fiction, c'est se souvenir d'une certaine irréalité dans la vision des autres, c'est en avoir la mémoire. Ainsi on peut s'introduire entre les différentes significances des objets (fictifs ou réels) du Monde.

Dans les fictions(-visions) que j'ai écrites, un lecteur retrouve les fictions(-visions) des autres. Et celles-ci réagissent comme un écho à mes propres fictions. Homère et Virgile ont répondu à mon appel, à mon besoin de faire du mythique avec les fictions des autres. Ce procédé formel et spécifique de mon écriture se nomme *hypertextualité* ou *intertextualité*. C'est la *réutilisation d'un matériel déjà connu, pour mieux ancrer la nouveauté et l'étrangeté de mon monde de Tigris dans le Monde où je vis et écris*. Genette définit l'intertextualité en ces termes:

“Une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre.” ³³

La fiction qui s'écrit a de la mémoire, elle ne renie pas la présence et les visions réelles ou fictives des autres. C'est un endroit où se fait une reconnaissance et celle-ci est gouvernée par différentes lois: celles de la logique du Monde, celles du réalisme du langage et celles de la société qui reçoit la fiction comme une fiction du Monde.

La fiction du Monde donnée par toute la science-fiction se présente à un lecteur comme un excès du Monde, qui se laisse “entre-lire”. Elle est ce lieu où l'on met à l'épreuve des mots et où l'on est éprouvé personnellement par la rencontre des significances de ces mots.

³³ Gérard Genette, *Palimpsestes*, p.8

La fiction n'en a jamais fini avec elle-même, elle n'est jamais seule dans la mémoire, elle relance les visions (fictives ou réelles) des autres dans le circuit du sens.

“L’hypertextualité a pour elle ce mérite spécifique de relancer constamment les œuvres anciennes dans un nouveau circuit du sens. La mémoire, dit-on, est “révolutionnaire” —à condition sans doute qu’on la féconde, et qu’elle ne se contente pas de commémorer. La littérature est inépuisable pour la raison suffisante qu’un seul livre l’est. Ce livre, il ne faut pas seulement le relire, mais le récrire.” ³⁴

2- La Relance

a) La vision et la voix des autres

Si nous considérons l’écriture comme un travail et que tout travail provoque une transformation de/dans l’objet travaillé, la science-fiction travaille le mythe et le Monde et elle se laisse travailler par les mots du/d’un mythe originel et par les visions ou voix des autres.

Ces “visions des autres”, que j’utilise dans mes nouvelles, ont été dites par Homère et Virgile. Je n’ai pas cherché à les imiter, mais à relire quelques éléments de leurs fictions.

Un lecteur peut reconnaître Homère dans les noms des personnages [voir tableaux 4 et 5] et dans les noms de certains objets. On pourrait considérer cela comme un premier niveau d’intertextualité: lorsque le texte d’un autre, d’Homère ou de Virgile, est directement placé d’une manière reconnaissable dans la fiction, qui se trouve sous les yeux du lecteur, par l’écrivain qui veut que cette reconnaissance se produise. Par exemple, l’utilisation de la première phrase de l’Énéide de Virgile dans Le Sable du Conteur. Cette intertextualité directe sert à indiquer au lecteur quelle sorte de monde et d’environnement il rencontrera au fil de sa lecture, c’est une mise en place contextuelle et référentielle:

“Elle voulait une explication au sujet de

³⁴ Gérard Genette, Palimpsestes, p.453

quelques mots retransmis par les sondes d'écoute, une phrase complète en italien qui disait : "Je chante les combats et ce héros qui, le premier, des rivages de Troie, s'en vint, banni du sort"

"— Troie? demanda une voix à demi recouverte par le bruit d'un traducteur.

"— Pour ceux qui ne connaissent pas la littérature archaïque de la Terre ou qui n'ont pas vu les rapports concernant la planète Tigrā: Troie était une ville terrestre dont la destruction fut rapportée par un conteur grec. Les suites de cette destruction ont été racontées par un conteur italien. C'est l'une des premières phrases du conte italien." commenta Dorn." ³⁵

Le deuxième niveau d'intertextualité concerne le fil de l'histoire. Il agit lorsque deux fictions se rencontrent. Il n'est pas nécessaire qu'elles coïncident exactement, elles peuvent même être contraires dans leur mise en scène et dans leur conclusion, mais le contexte référentiel reste le même. J'ai choisi pour exemple deux types de rencontres, l'une dans Homère et l'autre dans mes fictions. Le premier type est "admiratif": 1) la rencontre d'Achille et de Priam dans l'Iliade et 2) celle entre le fils, Alex Vano et le père, Primo A. Vano dans Le Sable du Conteur. Et le deuxième type touche le "déguisement": 1) la rencontre d'Ulysse et Télémaque dans l'Odyssée et 2) celle entre les deux frères, Alex le Conteur et Hector Vano dans La Geste de l'Arche.

L'Iliade nous raconte l'histoire de la colère d'Achille après qu'on lui eut enlevé sa prisonnière et les malheurs des Achéens lorsque le grand guerrier se retire du combat contre les Troyens. Mais le retour d'Achille dans la mêlée conduit à la mort d'Hector, fils préféré du roi Priam. La scène qui suit se déroule sous la tente d'Achille, au moment où le vieux roi vient demander le corps de son fils:

"Achille.—Songeons, divin vieillard, au repas nous aussi. Plus tard, tu pleureras la mort de ton enfant, lorsque dans Ilion tu l'auras ramené. Que de larmes alors tu verseras sur lui!

"Achille aux pieds légers se lève après ces

³⁵ Le Sable du Conteur, pp.16-17

mots, et vivement égorge une blanche brebis. Ses compagnons, suivant toutes les bonnes règles, l'écorchent et la parent. Savamment on la coupe en de menus morceaux qu'aussitôt l'on embroche; on les rôtit avec grand soin, puis, de la flamme, on les retire tous. Alors, prenant le pain, le preux Automédon le place sur la table en de belles corbeilles, pendant qu'Achille, lui, fait les parts de viande. Vers les mets préparés, tous, ils tendent les mains. Puis, lorsqu'ils ont chassé la soif et l'appétit, Priam le Dardanide alors admire Achille: qu'il est beau! qu'il est grand! on croirait voir un dieu! Achille admire aussi Priam le Dardanide pour sa prestance noble et ses sages paroles. Quand de se contempler l'un l'autre ils ont joui, le vieux Priam pareil aux dieux, le premier, parle.” ³⁶

Le Sable du Conteur raconte l'histoire d'un homme, Alex Vano, qui cherche à se retirer du combat de la vie, et également des malheurs du peuple de Tigra qui sont fidèles aux guides-aveugles contre les Manteaux Noirs, descendants des Grands Verriers, qui eux sont fidèles aux mensonges du Joueur, Primo A. Vano. La scène qui suit est le moment de la rencontre entre le père et le fils:

“Le Joueur, le faux conteur, était bien Primo A. Vano. Alex se souvint de la seule photographie qu'il avait vue de son père. La différence entre l'image glacée et ce qui se présentait maintenant devant lui était aussi grande que celle qui existait entre les deux villages.

“Un vieillard s'avancait en boitant à l'aide d'une béquille. La forme était presque humaine, le dos arrondi, le souffle haletant. Il avait prématurément vieilli. Son corps était caché par un court manteau qui recouvrait le tissu métallique d'un uniforme, celui de la Fédération des Pilotes. Le Joueur leva un poing maigre et noirci en direction de la forêt. Un turban gris

³⁶ Homère, Iliade — Odyssée, pp.529-530

entourait sa tête tremblante. Les yeux étaient gris et le regard était indifférent malgré l'excitation que la voix de Lumi du Masque avait provoqué chez les Manteaux Noirs. Il criait plus qu'il ne parlait, il hurlait contre la forêt. C'était de l'italien, des mots dépourvus de sens.” ³⁷

Intertextualité ne signifie pas “copie intégrale”, mais plutôt “moment de reconnaissance”. Entre ces deux rencontres, une distanciation de lieu (du campement achéen au village des Manteaux Noirs) et de temps (le passé de la Terre et spécifiquement grec au présent de Tigra, qui est le futur de l'écrivain et du lecteur). Et l'étrangeté de la science-fiction fait de ces deux rencontres des images contraires.

Priam se rend chez Achille	----->	Alex est conduit au village du Joueur
Ils s'admirent mutuellement	----->	Alex a pitié et est dégoûté par le Joueur
Priam sortira vivant de la tente d'Achille	---->	Le Joueur meurt et Alex prend sa place
Priam quitte le campement achéen	----->	Alex ne quittera pas la planète Tigra

Tableau 6 — Deux rencontres

L'Odyssée contient deux histoires. La première raconte les dix années de pérégrinations d'Ulysse après la chute de Troie et la seconde raconte les pérégrinations de Télémaque à la recherche de nouvelles sur la mort de son père. La Geste de l'Arche contient également deux histoires. La première raconte la quête de quatre personnages à la recherche du dernier cristal qui complétera l'Arche des Éléments et la seconde histoire fait la narration de la rencontre de deux frères après plusieurs années de séparation.

J'utilise une rencontre entre deux personnages homériques pour “inventer” une rencontre entre deux frères. Le premier extrait, tiré de l'Odyssée, se déroule dans la maison du porcher d'Ulysse. Télémaque est de retour et sa première visite est pour Eumée, il rencontre un Ulysse déguisé:

*“Quand Ulysse rentra dans la loge, son fils,
plein de trouble et d'effroi, détourna les regards,
craignant de voir un dieu, puis, élevant la voix,
lui dit ces mots ailés:*

³⁷ Le Sable du Conteur, p.32

“Télémaque.—Quel changement, mon hôte!... à l’instant, je t’ai vu sous d’autres vêtements! et sous une autre peau! Serais-tu l’un des dieux, maîtres des champs du ciel?... Du moins, sois-nous propice; prends en grâce les dons, victimes ou vases d’or, que nous voulons t’offrir, et laisse-nous la vie!

“Le héros d’endurance, Ulysse le divin, lui fit cette réponse:

“Ulysse.—Je ne suis pas un dieu! pourquoi me comparer à l’un des Immortels?... crois-moi: je suis ton père, celui qui t’a coûté tant de pleurs et d’angoisses et pourquoi tu subis les assauts de ces gens!

“Il disait et baisait son fils et, de ses joues, tombaient au sol les larmes qu’il avait bravement contenues jusque-là.” ³⁸

La rencontre entre Alex Vano et son frère Hector est moins émotive. Elle n’est pas privée, il y a la population du village et ensuite les questions des guides-aveugles qui provoquent une distraction entre les deux personnages. Ils ne se reconnaissent pas.

“Pendant tout le récit de la découverte du cristal et du combat avec le tabuillum, Alex le Conteur s’était tenu à l’écart pour écouter les yeux fermés. Il se tourna enfin vers l’étranger: “Quel est ton nom?”

“La voix du conteur résonnait comme l’éclair dans un ciel où disparaissait la Nuit. L’homme détourna son visage et murmura: “ily handriomi deli-laoubéi yphiro”. Ce qui signifiait “l’homme né sous l’ombre de la forêt”.

“Ce n’est pas un nom, plutôt une description! Dans l’ombre, les regards s’égarent.” dit Alex le Conteur avec dédain en se levant.” ³⁹

Le déguisement est toujours là, et Hector, contrairement à

³⁸ Homère, *Iliade — Odyssée*, pp.768-769

³⁹ *La Geste de l’Arche*, p.51

Ulysse, ne se fait pas reconnaître de son frère Alex. Il garde son déguisement et se donne même un nouveau nom.

b) La reprise de ma voix

Un autre niveau d'intertextualité est présent dans Le Sable du Conteur. Il pourrait être qualifié d'*intertextualité interne*, c'est-à-dire lorsqu'une histoire est reprise plus loin dans le même texte. Par exemple le récit du mythe d'Odys, l'enfant-tigre, raconté une première fois par Lumi du Masque pour dire comment la première Nuit se fit et comment est apparu le monde de Tigra [voir Le Sable du Conteur, pp. 18-19] et une deuxième fois par le Joueur [voir Le Sable du Conteur, pp. 26-27], avec quelques modifications qui doivent expliquer la légitimité de sa présence sur Tigra.

Cette intertextualité interne est créée également par le récit que fait le Joueur lorsqu'il raconte son arrivée et sa vie sur Tigra d'une manière légendaire, et le "résumé" explicatif qu'Alex fait en pensée de cette arrivée et de cette vie [voir Le Sable du Conteur, pp. 27-30]

3- Pourquoi le Personnage de l'Aveugle

Le dernier exemple d'intertextualité concerne la définition de la fonction de l'aveugle dans les différentes sociétés, les différents mondes présentés dans les nouvelles et les poèmes homériques. Pourquoi des aveugles? En perdant le sens de la vue, ces personnages offrent à l'écrivain une possibilité de "seconde vue" et une matérialité où on peut placer la distanciation et l'étrangeté: *les aveugles ne sont que des voix*.

Être aveugle, selon certaines définitions, c'est souffrir d'un handicap, mais dans le contexte des poèmes d'Homère et de celui de mes nouvelles, le personnage de l'aveugle est celui à qui on a donné une seconde vue, il voit autre chose que le monde qui est présenté aux autres personnages. Il voit le monde du "point de vue" du lecteur.

L'aveugle-conteur présente une vision du monde qui n'existe plus sous les regards de la communauté qui le met en scène. Cette vision a été libérée de cette même communauté, parce qu'elle est mi-croyable, mi-incroyable. La réalité n'en fait plus partie, la vision que les aèdes d'Homère et les aveugles-conteurs de Tigra mettent en place, n'existe que dans leurs voix. Cette vision, ce monde n'est que voix, qu'oralité et la voix devient cette vision d'un monde. Le temps

d'une performance, un monde nouveau existe dans le Monde.

L'aveugle-conteur (Homère, Démodokos, Tirésias, Lumi du Masque et Ulisso) vient *placer dans le monde où il vit, un autre monde, et ce placement se fait par la voix, après que la personne matérielle de l'aveugle soit placée dans sa position de conteur*. Voici trois exemples de placement de l'aveugle-conteur.

Le premier met en scène Démodokos chez les Phéaciens, qui se prépare à raconter les exploits passés d'Ulysse devant les murs de Troie:

“Le héraut reparut, menant le brave aède à qui la Muse aimante avait donné sa part et de biens et de maux, car, privé de la vue, il avait reçu d'elle le chant mélodieux.” ⁴⁰

Le deuxième exemple de préparation met en scène Tirésias dans l'Hadès lorsqu'Ulysse vient le consulter:

“C'est chez Hadès et la terrible Perséphone, pour demander conseil à l'ombre du devin Tirésias de Thèbes, l'aveugle qui n'a rien perdu de sa sagesse, car, jusque dans la mort, Perséphone a voulu que, seul, il conservât le sens et la raison, parmi le vol des ombres.” ⁴¹

Le troisième exemple de préparation, pris dans La Geste de l'Arche, s'attache aux pas d'Ulisso, nouveau conteur de Tigra, qui se prépare à faire sa première histoire:

“Les rires et les bruits de la foule rejoignirent le silence. Le jeune conteur avançait dans la grande salle. Un vieux tigre de feu guidait ses pas, un bandeau entourait sa tête. “Hier, il était dans la salle de l'Arche lorsque que l'ombre s'est retirée!” murmurèrent quelques voix sur son passage.

Le tigre guida Ulisso vers le Siège des Paroles. Un prêtre du temple l'aida à s'asseoir.

⁴⁰ Homère, Iliade — Odyssée, p.651

⁴¹ Homère, Iliade — Odyssée, p.693

Et les murmures s'arrêtèrent lorsqu'il fit les premiers gestes rituels. Il tendit le bras gauche au-dessus du feu et la flamme se mit à monter; elle léchait son poing maintenant." ⁴²

Une fiction que l'on raconte ou que l'on écrit a un début, un développement et une fin. On peut suivre le rythme d'une certaine temporalité et découvrir les lieux où se déroule l'action de cette fiction. Celle-ci présente un temps et un espace qui sont différents du temps et de l'espace du Monde. C'est la voix et la main qui créent cette fiction qui sont trans-temporelles ou extra-temporelles. La voix et la main sont des outils qui façonnent le temps et l'espace d'un autre monde. Elles deviennent un guide que le lecteur ou l'auditeur suivent *au-delà des limites* de leur corps et du Monde.

Cette voix qui vient se placer dans le Monde est presque un monde en elle-même. C'est le travail de l'intertextualité: deux mondes, deux univers sont mis en contact, l'un sur l'autre et non l'un contre l'autre. La voix n'est plus une interférence, elle fait le lien. Il y a intertextualité lorsqu'une "structure" différente vient s'appuyer sur le Monde pour être reconnue de celui-ci, le temps que dure la performance de création:

"Le temps se déroule dans une intemporalité fictive, à partir d'un moment inaugural. Puis, dans l'espace qu'engendre le son, l'image sensoriellement éprouvée s'objective; du rythme naît, et se légitime, un savoir. Des fils se tissent dans la trame du discours, qui, multipliés, entrecroisés, y engendrent un autre discours, travaillant avec les éléments du premier, l'interprétant au fur et à mesure; le glosant, au point que la parole instaure un dialogue avec son propre thème. Tandis que défilent les paroles, s'établissent équivalences et contrastes comportant (car le contexte se modifie, fût-ce imperceptiblement) de subtiles nuances: chacune d'entre elles, reçue comme une information nouvelle, accroît la connaissance à laquelle nous

⁴² La Geste de l'Arche, p.47

invite cette voix." ⁴³

Nous, et les autres aussi, découvrons une petite place dans la voix de l'aveugle-conteur, et dans ce lieu immatériel nous devenons extra-temporels. Nous ne savons plus si le passé a existé ou si le futur est déjà là. Nous ne sommes plus nous-mêmes, mais des personnages, des êtres qui portent un autre nom, un masque. Et nous ne sommes plus vraiment au Monde, car il y a la possibilité d'un autre monde. Nous sommes partis à l'aventure dans un entre-deux mondes. C'est l'aventure de l'écriture et de la lecture:

"The adventure is always and everywhere a passage beyond the veil of the known into the unknown; the powers that watch at the boundary are dangerous; to deal with them is risky; yet for anyone with competence and courage the danger fades." ⁴⁴ *

⁴³ Paul Zumthor, La Lettre et la Voix, p.224

⁴⁴ Joseph Campbell, The Hero with a Thousand Faces, p.82

* l'aventure est toujours et partout un passage au-delà du voile du connu dans l'inconnu; les puissances qui guettent à la frontière sont dangereuses; s'occuper d'elles est risqué; mais le danger s'évanouit pour quelqu'un qui a la compétence et le courage.

Où sont passées les Sirènes?

"On frôle toujours le mensonge, tant qu'on est dans le récit. Dire des vérités, c'est presque déjà mentir."

Tzvetan Todorov
in Poétique de la Prose

Pourquoi donc écrire? Pour faire lien avec l'autre, pour trouver le mot, le nom qui fait la *différ-ence* de l'autre. Il faut écrire pour se placer entre "*différ*" et "*ence*". Écrire pour faire *trait d'union*. Car en écrivant, l'écrivain se fait objet, se fait récit pour autrui et pour soi-même. Et ce récit porte un "regard" sur le langage qui le fait. Mais ce langage et ces mots sont individuels et/ou sociaux:

"Les mots de la langue ne sont à personne, mais simultanément, nous ne les entendons que sous forme d'énoncés individuels, nous ne les lisons que dans des œuvres individuelles, et ils possèdent une expression qui n'est plus seulement typique mais aussi individualisée en fonction du contexte individuel, non reproductible, de l'énoncé." ⁴⁵

Et individuels et sociaux, les mots ne sont donc à personne. Mais tout le monde reconnaît leur utilité, qui fait le lien social. Ils permettent la reconnaissance.

Le récit est un terrain d'entente où un écrivain et un lecteur se permettent d'utiliser les mêmes mots, pour se reconnaître, pour apercevoir une vision de l'autre qu'ils sont individuellement. Le récit pluralise la personne de l'écrivain, et en son nom, d'autres mots viennent s'ajouter et ainsi ils le transforment en une autre personne: un lecteur héroïque.

"Le surplus de ma vision contient en germe la forme achevée de l'autre, dont l'éclosion exige

⁴⁵ Mikhaïl Bakhtine, Esthétique de la Création Verbale, p.295

que je complète son horizon sans lui enlever son originalité. Je dois m'identifier à l'autre et voir le monde à travers son système de valeurs, tel qu'il le voit, me mettre à sa place, puis, de retour à ma place, compléter son horizon de tout ce qui se découvre depuis la place que j'occupe, hors de lui, l'encadrer, lui créer un entourage qui l'achève, à la faveur du surplus de ma vision, de mon savoir, de mon désir et de mon sentiment." ⁴⁶

La Re-Connaissance est une Re-Lecture. Ce qui est important dans la Re-Lecture, c'est que quelque chose d'autre apparaît et que ce n'est plus seulement un mot qui se trouve sous le présent d'un regard. Ce quelque chose est un déjà-vu, un déjà-aperçu (parce que mot), un souvenir:

"Le souvenir dit de l'événement [et du récit]: cela a été une fois, et maintenant jamais plus. De ce qui est sans présent, de ce qui n'est même pas là comme ayant été, le caractère irrémédiable dit: cela n'a jamais eu lieu, jamais une première fois et pourtant cela recommence, à nouveau, à nouveau, infiniment..." ⁴⁷

On lit pour se souvenir des mots de l'autre, du Monde, pour se parler de l'autre. À chaque mot, l'image du Monde (réel ou fictif) grandit et se complète. Le souvenir a ceci de particulier: il n'est pas une totalité. Le souvenir est un fragment de la mémoire. Ce ne sont pas tous les mots qui sont "bons" pour le souvenir, pour le sens du Monde. Le mot est une esquisse de l'objet qu'il représente dans le Monde; le souvenir est comme une silhouette qui apparaît au moment du coucher du Soleil. Un instant de vision qui laisse place à l'infini d'une imagination bouleversée par cette soudaine présence-absence de l'autre. De simple point sur les rebords d'une feuille, le mot-souvenir devient un tableau, un univers, le-Monde-et-l'autre. Et Blanchot écrit:

"Les souvenirs sont nécessaires, mais pour

⁴⁶ Mikhaïl Bakhtine, Esthétique de la création verbale, p.46

⁴⁷ Maurice Blanchot, L'Espace Littéraire, p.22

être oubliés, pour que, dans cet oubli, dans le silence d'une profonde métamorphose, naisse à la fin un mot, le premier mot..." ⁴⁸

L'écrivain n'écrit qu'un texte, le lecteur fait l'histoire. L'écrivain fait un tissu, le lecteur l'utilise. C'est le lecteur qui entend ou lit la voix de l'écrivain et les autres voix que cachent les mots. Mais pour lire, vraiment lire, le lecteur doit faire taire la voix de l'écrivain. Et il découvre que le récit cache d'autres voix. Le lecteur travaille cette matière fluide, le texte, comme le temps qui passe. Ce temps qui passe, le lecteur essaie de le rattraper en fragmentant la mémoire du Monde, le sens des mots. Il en fait des significances, et des significances un principe de re-connaissance. Et le lecteur, en ré-utilisant les mots, c'est-à-dire en fragmentant leur sens, fait disparaître l'écrivain qui se croyait maître du Monde et des significances à venir:

"Le maître de l'écrivain n'est pas dans la main qui écrit, cette main "malade" qui ne lâche jamais, elle ne le tient pas réellement, ce qu'elle tient, appartient à l'ombre, et elle-même est une ombre. La maîtrise est toujours le fait de l'autre main, celle qui n'écrit pas, capable d'intervenir au moment où il faut, de saisir le crayon et de l'écarter." ⁴⁹

L'écriture est un acte qui détermine l'identité de l'écrivain. Mais la lecture en fait un être humain mort et vivant. Elle le place dans un espace et dans un temps délimités par le regard du lecteur. Le premier mot lu est une (re)naissance, le dernier mot se lit dans la Mort. Entre les deux se situe la parole d'un autre, un corps de mots. Et ce qui fait un récit de ce corps de mots, c'est "l'ancienneté" du sens: le lecteur a joué sur la mémoire de toutes les "personnes" qu'il est depuis qu'il a pris conscience de sa solitude face aux autres, dans le Monde.

"L'objet du discours d'un locuteur, quel qu'il soit, n'est pas objet de discours pour la première fois dans un énoncé donné, et le locuteur n'est pas le premier à en parler. L'objet a déjà, pour ainsi

⁴⁸ Maurice Blanchot, L'Espace Littéraire, p.101

⁴⁹ Maurice Blanchot, L'Espace Littéraire, p.15

dire, été parlé, controversé, éclairé et jugé diversement, il est le lieu où se croisent, se rencontrent et se séparent des points de vue différents, des visions du monde, des tendances.” ⁵⁰

Pourquoi écrire? Pour retrouver l'autre que l'écrivain devient. Pourquoi lire? Simplement pour apprivoiser ce devenir de l'autre qui écrit, pour le chercher à travers son histoire, son corps de mots, pour trouver et reconnaître le Monde:

“Écrire, c'est disposer le langage sous la fascination et, par lui, en lui, demeurer en contact avec le milieu absolu, là où la chose redevient image, où l'image, d'allusion à une figure, devient allusion à ce qui est sans figure et, de forme dessinée sur l'absence, devient l'informe présence de cette absence, l'ouverture opaque et vide sur ce qui est quand il n'y a plus de monde, quand il n'y a pas encore de monde.”

⁵¹

Qu'est-ce que lire? Lire c'est faire acte d'intertextualité. Un texte cache toujours des textes, des fictions reconnaissables. En lisant, on découvre qu'il y a autre chose qui se déplie à travers ce qu'on est en train de lire, et c'est comme jouer sur/dans les souvenirs-mots d'une autre mémoire, dans un autre monde. Quelquefois ils sont sous-entendus; d'autres fois, ils sont bruyants comme les pensées d'un nouveau conteur qui interrompt les murmures d'un vieux conteur de sable.

Qui lis-je? La lecture permet une entre-ouverture sur l'imagination des autres. Lire pour mieux “partir” à la recherche de la multiplicité de la présence des autres que l'on croit, que l'on reconnaît se cacher dans le/ce récit. L'autre, tantôt écrivain, tantôt héros, est devenu un corps de mots dans le Monde. Un corps de mots où d'autres voix se cachent. C'est pour cela que la lecture est l'acte vraiment intertextuel de toute “création littéraire”. Il faut lire et ré-écrire et lire

⁵⁰ Mikhaïl Bakhtine, Esthétique de la Création Verbale, p.301

⁵¹ Maurice Blanchot, L'Espace Littéraire, pp.27-28

encore. Pourquoi? Parce que ce n'est pas l'autre qui est intéressant, mais sa recherche. Pouvoir croire finalement à quelque chose qui fait la/notre présence dans le Monde: c'est-à-dire la mémoire des autres:

"Dans chaque mot il y a des voix, des voix qui peuvent être infiniment éloignées, anonymes, quasi dépersonnalisées (la voix des nuances lexicales, des styles, etc.), insaisissables, et des voix proches qui résonnent simultanément." ⁵²

Mathématiquement parlant, l'intertextualité, ou hypertextualité selon Genette, s'entend ainsi:

*"[l'hypertextualité] j'entends par là toute relation unissant un texte B (que j'appellerai **hypertexte**) à un texte antérieur A (que j'appellerai, **hypotexte**) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire."* ⁵³

Ainsi pourrait-on dire que le lecteur aperçoit l'écrivain (hypotexte) sous les traits du héros (hypertexte). Au moment de l'acte d'écriture, l'écrivain s'absente du Monde. Au moment de l'acte de lecture, le lecteur retrouve cette-absence-présence de l'écrivain sous les mots du héros.

L'écrivain est semblable à une araignée jamais satisfaite qui essaie de prendre au piège une mouche à travers des fils qui sont attachés sur le vent. Cette mouche, cette individualité, son héros, est une réflexion déformée et déformante de la mémoire du Monde et de son imaginaire. L'écrivain privatise les mots du Monde. Le lecteur socialise cette privatisation.

Telle une nouvelle voix, le héros est accepté comme étant le reflet rassemble les fragments de la véritable image du Monde par l'écrivain. Cette vision est produite par un regard subjectivant. La mouche est l'araignée, puisqu'elles sont toutes les deux "prises" dans les fils de la toile; mouche et toile, héros et récit ont une structure éthérée

⁵² Mikhaïl Bakhtine, Esthétique de la Création Verbale, p.334

⁵³ Gérard Genette, Palimpsestes, p.11

qui leur permet de changer de forme, de monde et de temps au gré de l'intention de l'écrivain, au gré de l'humeur significative et sensuelle du lecteur:

"Le signifiant du signifié textuel est un être vivant. Hors jargon, je traduirais que le sens du texte se lit dans la présence et le jeu d'un corps humain." ⁵⁴

"Le texte "littéraire" est clos: à la fois en vertu de l'acte qui matériellement ou idéalement, le referme et dans l'intervention d'un sujet qui effectue cette clôture. Mais celle-ci provoque le commentaire, suscite la glose, de sorte qu'à ce niveau le texte s'ouvre et que l'un des traits propres de la "littérature" est son interprétabilité." ⁵⁵

L'écrivain devient Ulysse qui écoute son histoire être dite et redite par les autres diseurs, tel Demodokos chez les Phéaciens, tel Homère. Un récit est le lieu de rencontre de significances, de voix qui disent ces significances:

"Tout énoncé comporte un commencement absolu et une fin absolue: avant son début, il y a les énoncés des autres, après sa fin, il y a les énoncés-réponses des autres." ⁵⁶

Pouvoir reconnaître les voix anciennes qui disent différemment un texte et le Monde dans un récit "nouveau" pour le regard du lecteur. Ce dernier est donc libre de regarder certaines étoiles qui brillent sous le feu du conteur. Alex est un lecteur qui s'offre les souvenirs des autres (et les siens). Il peut ainsi vivre dans deux mondes à la fois, l'un réel, l'autre imaginaire, c'est-à-dire en ce moi qui dit/écrit, et en cet autre qui écoute et regarde négligemment les lignes d'un récit, les ombres des significances qui dessinent LE(S) MONDE(S). C'est l'autre qui est important. C'est la raison même de la lecture.

⁵⁴ Paul Zumthor, *La Lettre et la Voix*, p.292

⁵⁵ Paul Zumthor, *La Lettre et la Voix*, p.319

⁵⁶ Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique de la Création Verbale*, p.277

“L’œuvre est un maillon dans la chaîne de l’échange verbal, semblable à la réception du dialogue, elle se rattache aux autres œuvres-énoncés: à celles auxquelles elle répond et à celles qui lui répondent, et, dans le même temps, semblable en cela à la réplique du dialogue, elle en est séparée par la frontière absolue de l’alternance des sujets partants.” ⁵⁷

La lecture permet la reconnaissance de la différence entre l’être et le Monde, entre la vie et la mort. L’écriture est un acte de création au sens “divin” du terme, c’est-à-dire que quelque chose de nouveau apparaît soudainement. *Elle fait un premier mot, un mot unique qui ressemble au récit que l’écrivain croit être nouveau et unique:*

“Nulle projection de moi-même ne peut m’assurer un achèvement total de moi-même car, étant immanente à ma seule conscience, elle deviendra un facteur des valeurs et du sens dans l’évolution subséquente de ma conscience: le mot que je dis sur moi-même ne saurait, dans le principe, être mon dernier mot, être le mot qui assure mon achèvement; pour moi-même, mon mot est un acte, et cet acte ne vit que dans l’événement seul et unique qu’est mon existence; et si nul acte ne peut assurer l’achèvement de ma propre vie c’est parce qu’il relie ma vie à l’infinitude ouverte de l’événement existentiel.” ⁵⁸

La lecture est un acte de re-création, c’est-à-dire qu’elle humanise, socialise l’écrivain et le Monde et les Mots. C’est une ruse pour retrouver les autres voix qui se taisent, se cachent sous la voix tonitruante de l’écrivain. *Faire taire la voix qui dit pour écouter le silence des voix anciennes.* Françoise Collin, qui lit Blanchot, explique cela par l’image du passage d’Ulysse devant les Sirènes:

“Dans cette tentative, il semble qu’Ulysse

⁵⁷ Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique de la Création Verbale*, p.282

⁵⁸ Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique de la Création verbale*, p.150

*réussisse en recouvrant à la ruse de la technique, c'est-à-dire en se faisant attacher au mât de son bateau. Ainsi, et ainsi seulement, il peut revenir du terrifiant royaume du chant. Mais sa réussite est une défaite; car, d'une part, sa ruse transforme les Sirènes en "de belles filles réelles, une seule fois réelles et dignes de leur promesse", c'est-à-dire réduit à un chant humain, ce chant inhumain qu'il voulait entendre; d'autre part, les Sirènes vaincues sont néanmoins victorieuses car elles altèrent l'épopée d'Ulysse dans le mouvement du langage, transmutent son voyage en un récit. [...] Et Blanchot ajoute: "Ce n'est pas là une allégorie. Il y a une lutte obscure engagée entre tout récit et la rencontre des Sirènes, ce chant énigmatique qui est puissant par son défaut. Lutte où la prudence d'Ulysse, ce qu'il y a en lui de vérité humaine, de mystification, d'aptitude obstinée à ne pas jouer le jeu des dieux, a toujours été utilisé et perfectionné".*⁵⁹

Les sirènes sont des voix qui disent la véritable Odyssée. Ulysse qui les a écoutées a refusé cette véritable voix du Monde, cette vision de sa mort annoncée (sur Ithaque), cette "unicité" de sa vie dans l'Ailleurs. Il n'avait pas fini de voyager, de vivre, de dire autrement ses vies.

Le sable du conteur et La Geste de l'Arche sont ainsi devenus *mes propres sirènes*. Ils sont un langage nouveau où gisent les accents d'Homère, toutes mes lectures et de toutes mes autres tentatives de récits. *L'écrivain est un voleur de souvenirs, "un escamoteur" de voix. Le lecteur est le magicien qui les fait réapparaître.* Parce qu'il a compris le silence de l'interligne, de l'intertexte. Un silence qui se retrouve sous les mots en une infinité du Monde vivant qui se cache, lui. Le Monde n'est pas capable de se dire de lui-même, mais les mots des autres (écrivain, héros et lecteur) le disent. *Pourquoi faire taire le diseur, l'écrivain? Pour en parler!*

"Celui qui parle subit la mort si celui qui

⁵⁹ Françoise Collin, Maurice Blanchot et la Question de l'Écriture, pp.62-63

entend lui échappe. Les Sirènes font perdre la vie à celui qui les entend parce qu'autrement elles perdent la leur.

“Le chant des Sirènes est, en même temps, cette poésie qui doit disparaître pour qu’il y ait vie, et cette réalité qui doit mourir pour que naisse la littérature. Le chant des Sirènes doit s’arrêter pour qu’un chant sur les Sirènes puisse apparaître. Si Ulysse n’avait pas échappé aux Sirènes, s’il avait péri à côté de leur rocher, nous n’aurions pas connu leur chant: tous ceux qui l’avaient entendu en étaient morts et ne pouvaient pas le retransmettre. Ulysse en privant les Sirènes de leur vie, leur a donné, par l’intermédiaire d’Homère, l’immortalité.” ⁶⁰

⁶⁰ Tzvetan Todorov., Poétique de la Prose, p.26

BIBLIOGRAPHIE

Homère. L'Illiade — L'Odyssée. Édition traduite, établie et annotée par Victor Bérard, Jean Bérard et Robert Flacelière. Paris, Éditions Gallimard — NRF (coll.: "Bibliothèque de la Pléiade", no.115), 1955-1984, 1140p.

Ouvrages Cités:

A)Théorie:

Didier Anzieu. Le Corps de l'Œuvre: Essais psychanalytiques sur le travail créateur. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Connaissance de l'inconscient"), 1981, 377p.

Mikhaïl Bakhtine. Esthétique de la Création Verbale. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Bibliothèque des idées"), 1984, 400p.

Roland Barthes. Le Plaisir du Texte. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Point", no.135), 1982, c1973, 105p.

Roland Barthes. Mythologies. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Point", no.10), 1970, c1957, 247p.

Maurice Blanchot. L'Espace Littéraire. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Idées", no.155), 1955, 379p.

Hermann Broch. Création Littéraire et Connaissance. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Bibliothèques des idées"), 1966, 378p.

Françoise Collin. Maurice Blanchot et la Question de l'Écriture. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Tel", no.107), 1971, 256p.

Oswald Ducrot et Tzvetan Todorov, Dictionnaire Encyclopédique Des Sciences du Langage, Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Point", no.110), 1972, 470p.

Gérard Genette, Palimpsestes, La littérature au second degré. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Poétique"), 1982, 472p.

B) Mythe et Homère:

Rachel Bernaloff. De l'Illiade. New York, Breantano's, 1943, 91p.

Claude Calame. Le Récit en Grèce Ancienne, Énonciations et représentations de poètes. Paris, Librairie des Méridiens-Klincksieck (coll.: "Sémiotique"), 1986, 222p.

Italo Calvino. La Machine Littérature. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Pierres Vivres"), 1984, 250p. [voir pp. 111 à 116, "Les "Odyssées" de l'"Odyssée""]

Joseph Campbell. The Hero With a Thousand Faces. Princeton, N.J., Princeton University Press (coll.: "Bollington series", no.17), 1973, c1968, 416p.

Marcel D  tienne. L'Invention de la Mythologie. Paris,   ditions Gallimard (coll.: "Biblioth  que des sciences humaines"), 1981, 252p.

Hom  re. Odyss  e. Paris, Le livre de poche (coll.: "Nouvelles approches", no.LP8/4286), 1982, 1989, 256p. [voir pp. 207    249, "Commentaires" de Paul Demont]

David Adams Leeming. Mythology: the Voyage of the Hero. Philadelphie, Lippincott, 1973, 338p.

Alain Peyrefitte. Le Mythe de P  n  lope. Paris,   ditions Gallimard (coll.: "Les Essais XXXI"), 1977, 205p.

Tzvetan Todorov. Po  tique de la Prose, suivi de *Nouvelles approches sur le r  cit*. Paris,   ditions du Seuil (coll.: "Point", no.120), 1978, 188p. [voir pp. 21    32, "Le r  cit primitif: *L' O d y s s    e*"]

C) Science-fiction:

Christine Brooke-Rose. A Rhetoric of the Unreal, *Studies in narrative and structure, especially of the fantastic*. Cambridge, Cambridge University Press (coll.: "Cambridge paperback library"), 1983, c1981, 446p.

Casey Fredericks. The Future of Eternity, *Mythologies of science-fiction and fantasy*. Bloomington, Indiana University Press, c1982, 229p.

Alexis Lecaye. Les Pirates du Paradis, *Essai sur la science-fiction*. Paris,   ditions Deno  l-Gonthier (coll.: "M  diations", no.212), 1981, 251p.

Ursula K. Le Guin. The Language of the Night, *Essays on fantasy and science fiction*. New York, Berkley Books (coll.: "Non-Fiction"), 1979, 270p.

Robert Scholes. Structural Fabulation, *Essays on fiction of the future*. Notre Dame and London, University of Notre Dame Press, 1975, 111p.

Darko Suvin. Pour une Po  tique de la Science-Fiction, *  tudes en th  orie et en histoire d'un genre litt  raire*. Montr  al, Presses Universitaires du Qu  bec (coll.: "Genres et Discours", no.3), 1977, 228p.

D) Divers:

Bernhild Boie. L'Homme et ses Simulacres, *Essais sur le romantisme allemand*. Paris, Librairie Jos   Corti, 1979, 359p.

Marcel Brion. L'Allemagne Romantique. Le voyage initiatique. Paris, Albin Michel, 1977, 279p.

Paul Zumthor. La Lettre et la Voix, De la "littérature" médiévale. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Poétique"), 1987, 347p.

Ouvrages Consultés:

A)Théorie:

André Jolles. Formes Simples. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Poétique"), 1972, 217p.

Iouri Lotman. La Structure du Texte Artistique. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Bibliothèque des sciences humaines"), 1973, 415p.

Thomas Pavel. Univers de la Fiction. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Poétique"), 1988, 216p.

B) Mythe et Homère:

Erich Auerbach. Mimésis: La représentation de la réalité dans la littérature occidentale. Paris, Éditions Gallimard (coll.: "Bibliothèque des idées"), c1968, 559p.

Marcel Détienné et Jean-Pierre Vernant. Les Ruses de l'Intelligence: La Métis des Grecs. Paris, Flammarion (coll.: "Champ Philosophique", no.36), 1974, 317p.

Moses I. Finley. Le Monde d'Ulysse. Paris, François Maspero (coll.: "Petite collection Maspero", no.44), 1978, 239p.

Geoffrey Stephen Kirk. Homer and the Oral Tradition. Cambridge, Cambridge University Press, 1976, 222p.

Albert Bates Lord. The Singer of Tales. Cambridge, Mass., Havard Univesity Press (coll.: "Havard Studies in comparative literature", no.24), 1981, c1960, 307p.

Paul Veyne. Les Grecs Ont-Ils Cru à leurs Mythes?, Essai sur l'imagination constituante. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Des Travaux"), c1983, 161p.

Michael Wood. In Search of the Trojan War. London, British Broadcasting Corporation, 1985-86, 272p.

C) Science-fiction:

Eric S. Rabkin, George E. Slasser et Robert Scholes éditeur. Bridges to Fantasy. Carbondale et Edwardsville, Southern Illinois University Press (coll.: "Alternatives"), 1982, 231p.

Thelma J. Shinn. Worlds Within Women, *Myth and mythmaking in fantastic literature by women*. New York, Greenwood Press (coll.: "Contributions to the Study of science fiction and fantasy", no.22), 1986, 214p.

J.R.R. Tolkien. Faërie. Paris, Christian Bourgeois Éditeur (coll.: "10/18", no.1243), 1978, c1949, 217p.

D) Divers:

Gilbert Durand. Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire, *Introduction à l'archétypologie générale*. Paris. Éditions Bordas, 1982, c1969, 550p.

Paul Zumthor. Introduction à la Poésie Orale. Paris, Éditions du Seuil (coll.: "Poétique"), 1983, 313p.