Document generated on 04/17/2024 6:13 a.m.

Québec français

Entre l'espoir et le désespoir
Un univers de sensations

Michel Lord

Number 64, December 1986

Daniel Sernine

URI: https://id.erudit.org/iderudit/45386ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)
1923-5119 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Lord, M. (1986). Entre l'espoir et le désespoir : un univers de sensations. *Québec français*, (64), 31–35.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1986

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

ENTRE L'ESPOIR ET LE DÉSESPOIR

Un univers de sensations

michel lord

Peu d'écrivains sont aussi prolifiques que Daniel Sernine. En moins de huit ans, il a publié une quinzaine de romans et de recueils de nouvelles, dont une bonne moitié alimente la littérature de jeunesse. En fait, Sernine a acquis depuis quelques années une solide renommée dans le domaine de la littérature de jeunesse[1] et a même contribué à renouveler, à la suite des Monique Corriveau, Suzanne Martel et Louis Sutal, le climat qui prévalait dans ce champ d'activité depuis longtemps. C'est que Sernine ne se contente pas d'écrire des histoires doucereuses pour attendrir le jeune public, mais il s'attache à construire des mondes imaginaires qui, d'entrée de jeu, nécessitent la participation du lecteur. Si l'on veut transposer le sens de « littérature à sensation » sur le plan d'une recherche de l'effet de dépaysement total, nous estimons que c'est dans ce sens que Sernine travaille. Praticien du fantastique et de la science-fiction, genres où les sens et le sensationnel ont plus d'un rôle à jouer, il est particulièremet doué pour la création d'effets terrifiants ou « mirabilisants ». Voilà sans doute la raison de son succès auprès des jeunes, qui trouvent dans son œuvre une sorte de clé des champs, d'évasion vers des Ailleurs non pas toujours meilleurs, — l'univers de Sernine est rempli d'êtres perfides, — mais différents, dépaysants.

Cela dit, la lecture successive de ses deux cycles de romans pour la jeunesse[2] et de ses romans et recueils de nouvelles destinés à un plus large public[3] impose de considérer toute l'œuvre comme un ensemble indissociable au plan de l'imaginaire[4]. Mise à part la nécessaire simplification de l'écriture et des intrigues dans le premier groupe d'œuvres, force est de constater que l'imagination « serninienne » puise aux mêmes sources et que cet état de fait autorise la critique à rendre compte de son œuvre comme d'un tout comportant des variantes narratives souvent notables, mais construit à partir d'éléments et de thèmes éminemment obsessionnels.

L'univers fantastique

L'élément fantastique se fait souvent discret dans le cycle pour la jeunesse; il se pare aussi des charmes de la *fantasy* (c'est-à-dire d'une forme de merveilleux) dans *Ludovic*. En revanche, il prend toute la place dans le versant « adulte » de l'œuvre. Il demeure qu'au coeur de l'œuvre se terre le mythe des pouvoirs « préternaturels » de l'homme, ce qui désigne, selon Louis Vax, « tout ce que les hommes sont à même de faire grâce à des facultés exceptionnelles comme la clairvoyance, ou l'assistance d'êtres supérieurs à l'humanité comme les anges déchus ou les *daimôn*[5] [force surnaturelle] ». Cette propension de l'imaginaire, que nous retrouverons modalisée différemment en SF, se traduit par un ancrage dans les domaines de la sorcellerie primitive, de l'occultisme, du spiritisme... Dans ses romans pour la jeunesse, Sernine se contente d'inclure des éléments propres à dramatiser certains épisodes, à créer par moments une forme d'intensité mystérieuse. Comme il cherche peut-être à ménager son public, il évite de forcer la note. Cette tendance est visible surtout dans le premier roman du cycle Arhapal (nom de l'épée magique), *le Trésor du « Scorpion »*, où des enfants cherchent à mettre la main sur un trésor pendant qu'en un arrière-plan à peine esquissé un sorcier s'adonne à la sorcellerie. Petit à petit, toutefois, la présence du fantastique s'accentue dans cette série. L'épée Arhapal, dans le roman du même nom, y joue, pour ainsi dire, le rôle principal. Elle est l'objet de la convoitise d'un sorcier, — et même d'une famille où se transmet le goût de la magie noire, — et le centre d'une querelle dans une Nouvelle-France imaginaire[6]. Dans *la Cité inconnue*, troisième roman de la série, le même sorcier cherche à récupérer l'épée magique perdue lors de la précédente aventure mais, au hasard de nombreuses péripéties, l'aspect magico-maléfique du récit s'estompe et tourne au surnaturel expliqué.

Une tendance ambivalente

Résolument dichotomique, mais à la manière des romanciers gothiques, la narration serninienne tranche souvent en faveur du Bien contre le Mal. On peut se demander si c'est là une nécessité de la littérature de jeunesse qui doit se faire morale ou une convention du fantastique expliqué canonique, — qu'affectionne particulièrement Sernine, surtout dans ses récits pour la jeunesse, — selon laquelle le discours doit toujours être porteur des valeurs de la tradition et donc être marqué au coin, non pas de l'irrésolu, mais de la « distinction intellectuelle »? Sans doute un peu des deux car, comme le suggère Irène Bessière, l'esthétique gothique « introduit dans l'anormal, exprimé par le frénétique et le surnaturel, un élément de régulation, et, dans sa conclusion, rétablit toujours l'ordre rationnel par l'interprétation de l'étrange et de l'absurde: il rejette toute

confusion[7] ». Cette esthétique satisfait donc aux exigences pédagogiques inhérentes à une certaine littérature de jeunesse et aux contingences esthétiques de la pratique d'un genre canonique.

Dans son oeuvre pour adulte, Sernine joue davantage avec le procédé de l'irrésolution propre au fantastique, même si de nombreux récits abondent dans le sens du gothique pur. Il n'est pas facile de trancher, dans certains cas, puisque le discours narratif fantastique louvoie continuellement dans les méandres des relations pouvant exister entre un certain ordre naturel ou culturel et un ordre supérieur de caractère surnaturel ou plutôt surréel (sous réel, irréel?). Irène Bessière, qui a tenté de mettre en lumière le caractère paradoxal du récit fantastique, note que le « discours [fantastique est] fondamentalement poétique parce qu'il ruine la pertinence de toute dénomination intellectuelle, il recueille cependant l'obsession d'une légalité qui, à défaut d'être naturelle, peut être surnaturelle[8] ». Or, il est de première évidence que l'imaginaire fantastique de Sernine est marqué par une légalité, — une légitimation interne, — d'ordre surnaturel. À l'encontre de la tendance contemporaine qui privilégie l'inscription de l'anormal inexplicable dans l'univers même de la quotidienneté, Sernine va plutôt chercher, selon la tradition la mieux établie, dans un au-delà voisin des mythologies judéo-chrétienne et hellénique ou, pour rester dans le champ fantastique, voisin de la mythologie inventée par Lovecraft, les sources des perturbations du fonctionnement de la réalité. Ce qui donne des récits axés sur la rencontre avec des démons qu'il était interdit de nommer ou de reproduire: la transgression de ces interdits conduit inéluctablement à la mort celui qui a joué avec la science défendue. Le mythe de la chute d'Adam et Ève surgit ici. La connaissance du Mal (et donc du Bien) se trouve par ailleurs, un peu comme chez Lovecraft (*le Necronomicon*), dans un livre maudit, *les Phrases de l'Oracle*, qui « con[tient] un savoir occulte[9] ». Dans cet univers, — le plus souvent campé dans la même Nouvelle-France que celle des récits pour la jeunesse, — contaminé par un Autre monde peuplé de créatures innommables cherchant ici-bas leur pâture, leur ponction de chair humaine, les acteurs humains, de gré ou de force, entrent en contact avec ces forces immondes grâce à des objets magiques (des miroirs surtout ou des masques, des bouteilles, des médaillons, des icônes...).

Entre la mesure et l'incommensurable

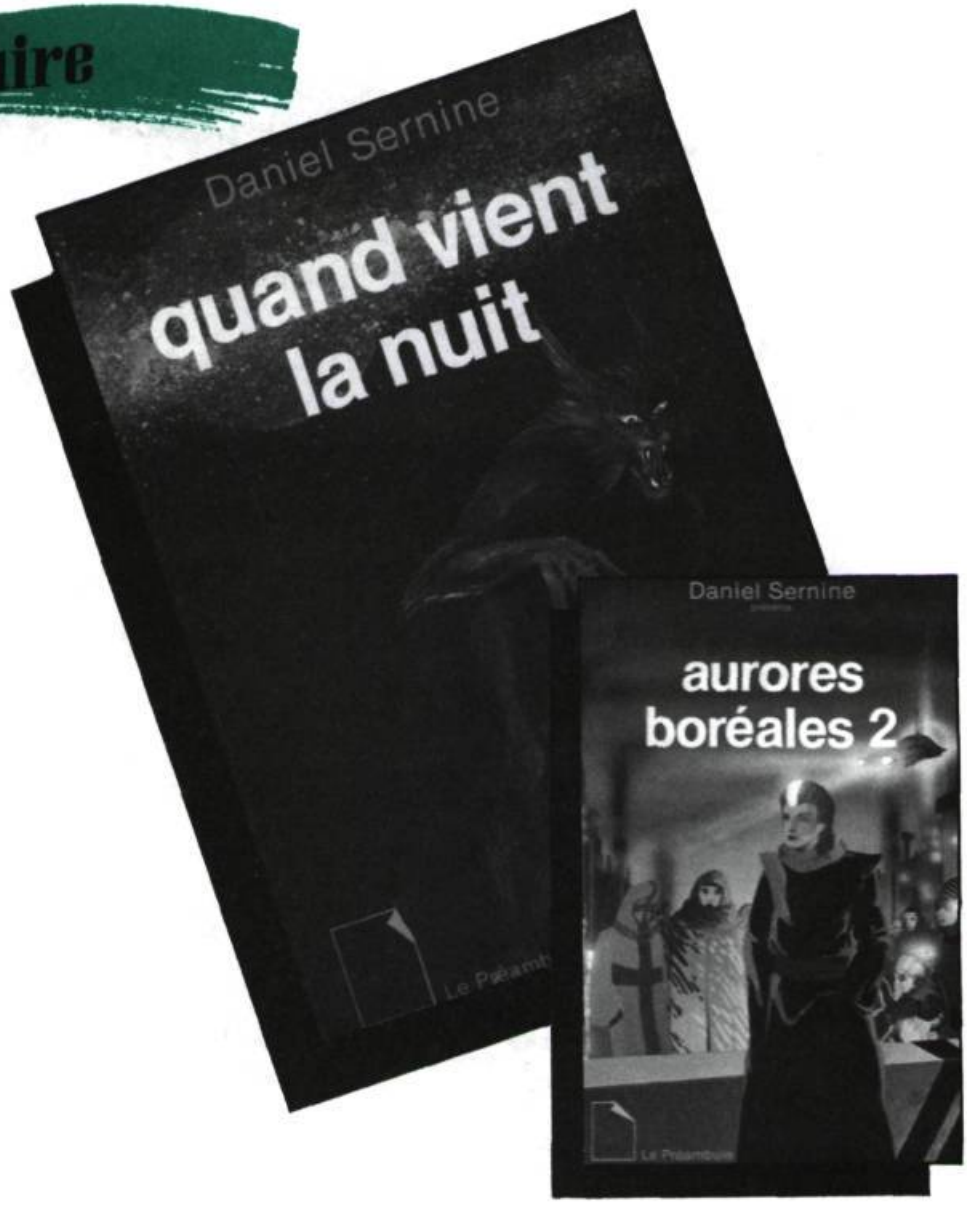
Sous un angle strictement thématique, l'œuvre de Sernine offre ainsi une variété intéressante de possibilités fantastiques variables puisque, sous la rubrique de la contamination de deux univers (le nôtre et un Autre: la constante altérité fantastique), tout peut, en principe, se produire. En tant que « fantastiqueur », Sernine ne cherche pas l'originalité à tout prix, mais il s'attache plutôt à faire jouer des situations en amalgamant, comme les pièces d'un jeu, les éléments d'une vaste composition exploitable presque à l'infini, suggérant en cela que le monde qu'il cherche à représenter d'un récit à l'autre possède des mesures proprement incommensurables. Ce qui signifie que le caché a plus d'importance que le montré. C'est là d'ailleurs une loi du fantastique: ce qu'on ne voit pas complètement, — et qui ne peut être vu, pour diverses « raisons », — acquiert une dimension effrayante. Que la narration suggère de plus que ce non-vu entretient des rapports avec un quelconque au-delà, voilà ce à quoi s'attache précisément l'œuvre de Sernine.

L'homme ainsi relié malgré lui à un Ailleurs dont il ignore à peu près tout, mais dont il pressent la présence, est atteint comme au coeur de son identité et de sa liberté d'action, qu'il perd forcément au contact de l'Autre. Le mal se propage comme une maladie de la peau, par les sens et spécialement par ceux du toucher, de la vue et de l'ouïe. Dans « la Charogne » (*les Contes de l'ombre*), par exemple, un garçon se décompose, par contamination directe, mais inexplicable rationnellement, après avoir touché à un os de cadavre. Dans « Tu seras la septième » (*Légendes du vieux manoir*), le toucher s'adjoint la vue: un médaillon maléfique abritant une parcelle d'Idralfas, un vassal du démon tout-puissant Abaldurth, et procurant une jouissance érotique dans le creux de la main de celui qui le possède — et en est possédé — provoque la mort s'il est braqué devant les yeux d'une victime. Du côté de la vue, au sens strict, les ravages mortels s'avèrent encore plus grands dans l'univers fantastique de Sernine. Un des récits les plus caractéristiques est sans doute « la Fresque aux trois démons » (*les Contes de l'ombre*) au cours duquel un peintre meurt pour avoir voulu représenter visuellement les trois démons les plus puissants selon le livre maudit, *les Phrases de l'Oracle*. Par ailleurs, dans « la Bouteille » (*Légendes du vieux manoir*), un jeune homme ne voit-il pas, par un phénomène de télékinésie(?), mourir de sa propre main la fille qu'il aime? Et dans « le Signe rouge du destin » (*les Contes de l'ombre*), le protagoniste n'a-t-il pas la connaissance obscure de sa mort sous forme d'une vision prémonitoire? Que dire de « la Couleur nouvelle » (*les Contes de l'ombre*), cette autre modalisation de la vision qui tue, au cours de laquelle une femme sans visage fait paniquer mortellement Hervé Thénard?

La présence et l'absence

Nous revenons ainsi au principe générique de ce que nous entendons par littérature à sensation: les sens, comme dans toute la littérature fantastique en géné-

ral, jouent le rôle, prennent la stature d'un actant ou d'un élément actif du récit. Tout est finalement affaire de mise au point, pour parler en terme conjoint de narratologie et de cinématographie. Car le fantastique est toujours éminemment spectaculaire et Sernine ne manque pas à la règle. Friand de cinéma, il se sent nettement à l'aise dans une forme d'imaginaire où ce que l'on cache est aussi important que ce que l'on montre. La focalisation fantastique narrative a beaucoup à faire avec la pellicule filmique. Le cadrage narratif, — ce qui est représenté, — n'est qu'une mince partie de ce qui est suggéré. L'oeil, au cinéma, enregistre l'image projetée, mais le cerveau continue son travail souterrain en glissant sur l'image à l'aide de notations de détails. Dire et montrer la crainte du monstre, c'est déjà représenter, par suggestion, le monstre. Dans ce sens, ce que Marc Angenot dit de la SF lorsqu'il parle du « paradigme absent[10] » vaut aussi pour la représentation fantastique: la notation d'un détail étranger à notre monde laisse supposer qu'un tout Autre monde, non représentable dans son ensemble, se cache derrière le nôtre. Mais la SF s'attache à présenter au maximum certains éléments de l'Autre univers, de telle sorte que le lecteur puisse finir par se le représenter dans son ensemble, tandis que le fantastique joue plutôt un jeu de cache-cache et d'ambiguïté avec le lecteur.



C'est dans ce sens que les plus fantastiques des récits de Sernine, c'est-à-dire les plus irrésolus au plan de la représentation et de la raison intellectuelle, ceux où le paradigme magique n'est que suggéré de manière laconique ou elliptique (« la Charogne », «le Canal », « la Maison de l'éternelle vieillesse », « Ses dents », « la Tour du silence », « Ceux qui peuplent le ciel », « la Couleur nouvelle »), apparaissent comme les plus intéressants. En revanche, ceux où le paradigme magique opère sans que le doute s'immisce vraiment dans la conscience du personnage principal ou du narrateur offrent l'intérêt de voir à nu certains mécanismes de croyance populaire: « le Masque », « le Bourreau de Granverger », « le Coffret », « Hécate à la gueule sanglante », « Petit Démon », « l'Icône de Kiev », « le Signe rouge du destin », « Une petite limace ». De même en est-il de ceux où s'instaure une explication de l'organisation (« lovecraftienne »: la présence de démons qui entrent en contact avec notre plan de l'univers; ou spiritiste) du surnaturel (« le Réveil d'Abaldurth », « la Pierre d'Erèbe », « le Sorcier d'Aïté-tivché », « Tu seras le septième », « Belphéron », « Derrière le miroir », « la Fresque aux trois démons », « la Porte mystérieuse », « Nocturne ». Dans ce contexte, nous formulons l'hypothèse suivante: plus on dévoile les clés du paradigme absent en littérature fantastique, plus on glisse vers un certain « réalisme » merveilleux où le magique agit de manière intégrée, comme dans le discours mythologique ou cosmogonique.

L'univers de science-fiction

Le versant « science-fiction » de l'œuvre de Sernine offre paradoxalement autant de matière pour observer le lieu de la croyance par le truchement de la représentation et de la thématique. Cette dernière s'articule non plus autour de l'inexplicable ou du magique mais de la maîtrise des pouvoirs préternaturels par l'homme. Dans cet univers, parallèlement à la Terre,une autre société s'est organisée dans l'espace, vers la fin du XVIIIe siècle. Elle vit très loin de la planète Terre sur un astéroïde nommé Érymède. Des savants, prévoyant l'avenir désastreux que l'homme se prépare, décident de construire en cachette un vaisseau spatial et de fonder un monde qui aura pour but de régulariser la situation de la terre si jamais la conjoncture doit tourner à la catastrophe. Il s'agit finalement, dans cette partie de l'œuvre de Sernine, de l'envers de l'au-delà maléfique fantastique, le Mal se trouvant situé sur la Terre, dans l'esprit et dans l'action humaine qui en découle. Elle est représentée par des hommes de pouvoir (politiciens, militaires et autres personnages du même acabit) qui cherchent à détourner la science et la technologie au

profit de leurs propres intérêts dominateurs. Voilà l'essentiel des coordonnées thématiques des deux oeuvres de SF pour la jeunesse[11] et du volumineux et ambitieux roman de SF pour adulte [12].

On peut donc parler à juste titre, dans ces cas-là, de roman d'aventure spatiale classique (que les Anglo-saxons, maîtres du genre, ont baptisé *space opera*). Les filiations sont nombreuses, et Sernine lui-même avoue avoir été fortement marqué, entre autres, par *les Seigneurs de l'instrumentalité* de Cordwainer Smith. Il n'est pas nécessaire d'insister ici sur les lectures et les influences de Sernine. Qu'il suffise de savoir que son goût de la SF le porte à valoriser un type de discours marqué par les récits de l'âge d'or de la SF américaine (essentiellement les années 1940-1950), où les premières secousses de la guerre nucléaire commencent à se faire sentir dans les textes de SF. Cela signifie en gros que l'on retrouve, dans le discours SF de Sernine, un prolongement de l'ambivalence entretenue à l'égard de l'attitude scientifique: son texte problématise l'hésitation entre l'optimisme et le scepticisme scientifique des années 1980. Les personnages de Sernine savent plus que jamais que l'homme use, à plus ou moins bon escient, de la connaissance et de la technologie scientifiques.

Entre science et pouvoir(s)

Il reste que le lieu commun entre la SF et le fantastique serninien, c'est l'exploitation antithétique du thème du pouvoir de la pensée. Tourné contre l'homme en fantastique, le pouvoir psychique semble servir davantage l'homme en SF. Dans *les Méandres du temps*, Nicolas, le jeune « héros », se trouve nanti de pouvoirs télépathiques et télékinésiques. Pour cette raison, il est récupéré par une fondation scientifique de Montréal qui étudie les phénomènes paranormaux. À l'autre extrémité de l'espace, sous les coupoles d'Érymède, d'anciens terriens ont acquis une telle science qu'ils peuvent prévoir (littéralement *voir* d'avance) le devenir cataclysmique de la Terre. Un de ces Éryméens, Karilian, insiste pour vérifier sur place une de ses visions prémonitoires. La narration pénètre ainsi dans des méandres temporels où des secrets sont graduellement révélés à mesure que l'intrigue progresse. On découvre, entre autres, que le jeune Nicolas a de qui tenir puisque Karilian est son propre père.

Un axe idéologique: le pacifisme

Roman de reconnaissance, d'aventures scientifiques, mais aussi amoureuses, *les Méandres du temps* proposent par ailleurs un projet de société qui, pour être ambitieux, n'en demeure pas moins problématique. L'idéologie fondamentale de ce roman peut être qualifiée de pacifiste. Mais dans leurs discours, certains personnages proposent une morale que d'aucuns pourraient juger trop simple. Comme dans le monde fantastique serninien, l'organisation de l'univers de SF s'effectue selon un axe dichotomique tranché: les humains s'occupent à récupérer la science à des fins militaires, tandis que les Éryméens cherchent par tous les moyens à enrayer cette machination. Nicolas, adoptant sans le savoir encore la position des savants d'Érymède, pense même qu'il faudrait « une autorité mondiale qui arbitrerait les conflits entre nations, empêcherait les guerres, interdirait les armes nucléaires, arrêterait les grands pollueurs[13] ». Il y a donc chez Sernine une vision du monde marquée par son temps. Le fait est que cette vision colle peut-être un peu trop aux préoccupations immédiates véhiculées par le discours pacifiste et écologique. Cela expliquerait peut-être en partie pourquoi l'œuvre de Sernine connaît plus de popularité chez les jeunes que dans le public adulte.

Une tendance pessimiste

Son recueil de nouvelles intitulé *le Vieil Homme et l'Espace*[14] apparaît plus sophistiqué à bien des égards. Est-ce à cause de son écriture? Pas vraiment, car

correctement (mais prend rarement la peine de sortir des codes de la rhétorique classique). Est-ce à cause d'un pessimisme foncier qui affleure dans presque toutes les nouvelles? Le fait est que cette œuvre ne s'adresse plus directement à la jeunesse et que ses obsessions d'auteur y sont modalisées avec plus de liberté. De quoi parle-t-il au juste? De la terreur du vide, de la peur de la mort et des émotions qui en découlent. Il exploite également le thème du déséquilibre écologique, mais c'est davantage pour signifier son impuissance que pour moraliser et proposer des solutions totalisantes et inopérantes.

Conclusion

Un « détail » d'une race constance traverse tout l'univers narratif de Sernine: l'homme y est cerné soit par des forces obscures qu'il n'arrive pas à nommer mais dont il se sent entouré, soit par des pouvoirs scientifiques et technologiques qui le dépassent et qui risquent, à court terme, de l'anéantir. Des démons de l'au-delà aux savants extra-terrestres, la courbe est continue: la réponse vient d'Ailleurs (l'homme est fatalement télécommandé et « l'ici et maintenant » devient irrespirable, imbuvable. D'un pessimisme foncier, l'œuvre traduit un certain malaise contemporain, malgré son apparent anachronisme passéiste ou futuriste (de convention). Elle s'appuie sur les pouvoirs et les impuissances de l'homme, oscille entre l'espoir et le désespoir, tente finalement de s'étourdir ou de se rassurer (selon le procédé caractéristique de la catharsis) avec un discours qui répète qu'après tout la vie vaut bien encore au moins un roman.

NOTES

1. Sernine a mérité le Prix du Conseil des Arts section jeunesse 1984 pour *le Cercle violet*, Montréal, Pierre Tisseyre, [1984], 231 p.
2. Son cycle fantastique pour la jeunesse, dominé par la sorcellerie et la magique, comprend les romans suivants: *le Trésor du* « Scorpion », [Montréal], Éditions Paulines, [1980], 144 p.; *l'Épée Arhapal, ibid.*, [1981], 175 p.; *la Cité inconnue, ibid.*, [1982], 160 p.; *les Envoûtements, ibid.*, [1985], 109 p.; *Ludovic. Roman*, Montréal, Pierre Tisseyre, [1983], 274 p.; *le Cercle violet, op. cit.*
3. Son oeuvre fantastique destinée au public adulte comprend trois recueils de nouvelles: *les Contes de l'ombre*, [Montréal], Presses Sélect, [1978], 190 p.; *Légendes du vieux manoir*, Montréal, Presses Sélect, [1979], 149 p.; *Quand vient la nuit. Contes fantastiques*, [Longueuil], le Préambule, [1983], 265 p. (Coll. « Chroniques de l'au-delà »).
4. Un article de Roger Bozzetto, « Daniel Sernine: auteur de science-fiction et fantastique », *Canadian Children's Literature*, n° 41 (1986), abonde également dans ce sens.
5. Louis Vax, *les Chefs-d'oeuvre de la littérature fantastique*, Paris, PUF, 1979, p. 18 note 3.
6. Une bonne partie de l'oeuvre de Sernine est campée dans un décor « historique » ayant des rapports avec une « Nouvelle-France » qui n'aurait jamais connu la Conquête.
7. Irène Bessière, *le Récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Librairie Larousse, [1974], p. 113 (Collection Thèmes et Textes).
8. *Ibid.*, p. 23.
9. Daniel Sernine, « la Fresque aux trois démons », *les Contes de l'ombre, op. cit.*, p. 180.
10. « Ce qui caractérise sémiotiquement la SF est d'être un discours fondé sur une syntagmatique intelligible mais des mirages paradigmatiques, des *paradigmes absents* », Marc Angenot, « le Paradigme absent », *Poétique*, n° 33 (février 1978), p. 74-89 (voir p. 75).
11. Daniel Sernine, *Organisation Argus*, [Montréal], Éditions Paulines, [1979], 113 p.; *Argus intervient, ibid.*, [1983], 159 p.
12. *Idem, les Méandres du temps. Roman*, [Longueuil], le Préambule, [1983], 356 p. (Coll. Chroniques du futur, n° 6).
13. *Ibid.*, p. 78.
14. *Idem, le Vieil Homme et l'Espace*, [Longueuil], le Préambule, [1981], 239 p. (Coll. Chroniques du futur, n° 4).

fragment

Maintenant Louis dort, étalé sur le lit défait comme un mort dans une pièce de théâtre, mais sans le sang. Sous la petite lampe du bureau, une enveloppe entrouverte, avec des photos. Ses photos de jeunesse. Dans la fenêtre ouverte les rideaux bougent, comme attirés par la nuit. Le chuintement des pneus d'une auto m'apprend qu'il a plu, une brève ondée sans doute, pendant que nous faisions l'amour.

Curieux: quand il était enfant, Louis avait les cheveux lisses, et maintenant il est frisé comme un mouton. Sa peau est presque sans poil, ainsi que celle d'un enfant, mais tendue sur presque deux mètres d'un corps adulte.

Je laisse les photos retomber sur le bureau, j'éteins la lumière. J'écarte un pan du rideau: la nuit est avancée, la rue déserte. Entre les arbres du parc, un mouvement sur le parvis de l'église, des éclats de voix. Des jeunes qui finissent leur caisse de bière et font les fous? Brève vision d'histrions jouant une farce sur le parvis d'une cathédrale, à la lueur des flambeaux.

Mais cet éclairage couleur de melon est celui du sodium, et maintenant je reconnais ces jeunes. Ce sont les Vietnamiens qu'on voit souvent à l'entrée de la salle de jeux électroniques, au coin de la rue. Louis affirme qu'ils sont Japonais, mais moi j'imagine les Japonais plus petits, plus ramassés.

Je recule un peu, sûre que l'un d'entre eux me regarde, maintenant, même si c'est impossible à cause de la distance. Ses yeux sont deux points d'une noirceur attirante, envoûtante. Oui, il m'a reconnue, et moi aussi bien sûr: c'est le plus mince de la bande, celui qui a les hanches étroites et le visage aigu, celui dont j'imagine les cuisses aussi lisses que ses joues le sont, celui qu'encore ce soir j'ai évoqué en fantasme pendant que Louis me couvrait de son long corps blond.

Un tressaillement: ce piéton qui passe sous ma fenêtre, je ne l'avais pas entendu approcher. Le trottoir n'est qu'à trois pas, trois pas d'un carré de gazon et une petite clôture. Le passant est si proche que je pourrais lui parler à mi-voix.

Il tourne la tête comme si je lui avais parlé en effet, il est petit et sans âge — mais pourquoi « sans âge » m'est-il venu à l'esprit? L'homme est âgé, sa paupière bridée est lourde mais ses yeux encore vifs, son dos un rien voûté mais sa démarche sûre. Il est Japonais, je vois cela quand nos regards se croisent, je vois tout à la fois les cimes enneigées et les pruniers en fleur, mille reflets d'argent sur une mer de cobalt, je vois le coin recourbé des toits en corniche, les rayons rouges sur un drapeau blanc, je vois un havre gris de vaisseaux cuirassés et un ciel noir de nuées.

Puis le passant est passé, le contact est rompu; peut-être l'homme a-t-il ralenti le temps d'une pensée, l'espace d'un demi-sourire. Il emporte avec lui mon ultime vision, le visage blanchi d'un acteur aux habits chamarrés et le sourire apaisant d'un vieux sage en son jardin.