

XYZ. La revue de la nouvelle

Le bateleur

Élisabeth Vonarburg



Number 122, Summer 2015

Tarot : des destins tout tracés ?

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/78073ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Publications Gaëtan Lévesque

ISSN

0828-5608 (print)

1923-0907 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Vonarburg, É. (2015). Le bateleur. *XYZ. La revue de la nouvelle*, (122), 7–9.

Le bateleur

Élisabeth Vonarburg

LE BATELEUR ne jongle pas avec des boules, ni avec des torches enflammées, il n'a sur sa simple table ni cornet de dés ni cartes furtives. Devant lui sont posés cinq cubes de deux pouces de haut, aux faces toutes peintes de la même couleur. Il y en a un rouge et un bleu et un jaune, un tout blanc et un tout noir. Le bateleur ne dit rien, il n'appelle pas à la criée, point de boniments ni de sourires. Il est là dans ses habits bariolés des mêmes couleurs que trois de ses cubes — une



manche rouge, une autre bleue, la veste ajustée et le pantalon bouffant en courtepoinde de rouge, de bleu et de jaune. Ni jeune ni vieux, les yeux au loin sous son chapeau blanc à larges bords ourlés de ganse noire, il se tient debout derrière sa table, et sa main caresse les cubes, juste au-dessus, sans les toucher, comme il le ferait d'un chat endormi. À chaque passe, quelque chose clignote brièvement sur les faces du cube.

Vous vous approchez, en essayant de comprendre le stragème. Vous distinguez alors, sur chaque face des cubes, des signes noirs identiques, trop délibérés pour n'être pas des lettres, ou des chiffres. Ce sont eux qui s'effacent puis réapparaissent. Vous ne les reconnaissez pas. Amusé, en pensant aux cubes d'enfance qui vous ont appris à lire et à écrire, vous les désignez, en demandant :

— Qu'est donc cet alphabet ?

Il sourit alors :

— La langue des étoiles. Chaque signe est un mot. Le nom du cube. Il vous faut deviner.

Feignant d'entrer dans le jeu, vous demandez encore :

— Que gagne-t-on, si l'on devine juste ?

— Le droit de poser des questions au cube, répond le bateleur. Mais il vous faut d'abord choisir une couleur.

Sa main passe de nouveau sur l'invisible fourrure des cubes :

— Vous pouvez les examiner de plus près, si vous le désirez. Ils ne mordent pas.

Vous prenez chaque cube tour à tour. Ils tiennent dans la paume de la main, mais ils sont très denses. Le matériau au grain lisse et poli semble ancien, les coins s'arrondissent légèrement, usés. Le signe du cube rouge évoque des épées courbes, prêtes à s'entrechoquer, ou à glisser l'une contre l'autre. Si vous lui donniez un nom, ce serait « Amour ». Vous le reposez. Le bleu du cube bleu est celui de la mer. « Voyage » ? Vous préférez les retours aux départs. Vous l'écartez aussi. Le jaune est trop brillant, vous aimez la nuit, et la fortune vous importe peu. Le signe du cube blanc est si funèbre sur le blanc, si terriblement pur de chacune des faces qu'il vous effraie. Vous n'essayeriez pas de deviner celui-là.

Sur le cube noir, vous cherchez en vain le signe qui en désignerait le nom. Vous êtes déconcerté. Pourquoi ne pas l'avoir peint d'une couleur contrastante ? Y en a-t-il seulement un ? Vous tentez de percevoir une différence de nuance, d'éclat, de texture, qui indiquerait la présence du signe, mais n'en décelez aucune.

— On ne voit pas de signe sur celui-là ! protestez-vous.

Le bateleur sourit de nouveau :

— Mais il a quand même un nom. Est-ce lui que vous choisissez ?

Vous haussez les épaules :

— Le noir n'est pas réellement une couleur.

— Il les contient toutes, dit le bateleur, soudain malicieux.

— Je croyais que c'était le blanc, répliquez-vous sur le même ton plaisant.

— Dans mon univers, le noir est plus secret.

— Ce cube contient-il toutes les réponses, alors ?

— Peut-être. Dites-moi son nom et vous pourrez le savoir.

Vous continuez à faire tourner le cube entre vos doigts. Ce noir n'est ni mat ni opaque, d'infimes étincelles dorées y scintillent même, lorsqu'on le tient dans la lumière.

— Alors, je choisis le cube mystère !

Une expression approbatrice se dessine sur les traits du bateleur. Il vous prend le cube noir, ramasse les autres cubes et les dépose l'un après l'autre dans celui-ci, qui ne change pas de taille, mais où ils disparaissent. Vous clignez des yeux, incertain de devoir être admiratif ou inquiet de cette subite prestidigitation. Le bateleur vous tend le cube noir — vous l'acceptez machinalement. Un rapide coup d'œil ne vous montre pas d'ouverture, le cube est toujours solide, sans être plus lourd qu'auparavant.

— C'est bien son nom, Mystère. Il vous appartient désormais. Faites-en bon usage.

Et tandis que vous restez muet, le cube dans la main, le bateleur replie table et tréteaux puis s'éloigne à travers la foire, d'un pas dansant.