

Université de Montréal

Dispositifs du recueil et composition d'un univers narratif dans La Manufacture de machines de Louis-Philippe Hébert

suivi de

Tyché

par

Catherine Vallières

Département des littératures de langue française
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)
en Littératures de langue française

Décembre 2016
© Catherine Vallières, 2016

RÉSUMÉ

Ce mémoire de maîtrise en recherche-crédation examine la façon dont la forme du recueil de nouvelles permet la construction d'univers narratifs riches et originaux, particulièrement dans le domaine de la science-fiction. L'axe central de la réflexion concerne les effets unificateurs que peuvent avoir les dispositifs de mise en recueil de récits dont la matière et la manière sont pourtant diversifiées.

L'essai se penche sur *La Manufacture de machines*, recueil écrit par Louis-Philippe Hébert en 1976, et apparemment peu homogène, mais dont l'examen révèle la présence d'une mécanique textuelle qui tout à la fois segmente et unifie la matière narrative.

Tyché, le texte de création, consiste en un ensemble de six nouvelles racontant les bouleversements qui suivent l'arrivée d'une planète sur l'orbite de la Terre. Malgré des tonalités, des espaces et des temps différents, le recueil trouve sa cohérence dans la présence de Tyché, à laquelle est liée – directement ou indirectement – certains aspects de l'existence des protagonistes.

Mots-clés : *La Manufacture de machines*, Louis-Philippe Hébert, recueil de nouvelles, science-fiction, univers narratif, *short story cycle*.

ABSTRACT

This master's thesis in research and creation examines the way shorts stories cycles allow to elaborate rich and original fictional universes, specifically in science-fiction. The central theme of the reflection concerns the unifying effects that can be found in a collection of short stories despite its diversified narrative content.

The first part of this thesis, the essay, analyzes *La Manufacture de machines*, a short stories collection written by Louis-Philippe Hébert in 1976, which, at first sight, does not seem homogeneous. However, a closer examination reveals the presence of textual mechanisms that simultaneously segment and unify the content of the narrative.

Tyché is a set of six short stories about the shifts caused by the arrival of a planet in Earth's orbit. In spite of different tones, spaces and times, the collection finds its coherence through the presence of Tyché, to which is linked – directly or indirectly – specific aspects of the protagonists' existence.

Keywords : *La Manufacture de machines*, Louis-Philippe Hébert, short story collection, science-fiction, narrative universe, short story cycle.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	I
ABSTRACT	II
REMERCIEMENTS	IV
Dispositifs du recueil et composition d'un univers narratif	1
L'univers unifié de La Manufacture de Machines.....	2
La focalisation interne : un accès limité au monde	7
Le personnage collectif.....	10
Un monde familier.....	14
Les discours scientifiques.....	18
La mécanisation des consciences	22
L'éveil du robot	29
La Manufacture.....	34
Tyché ou la présence unificatrice d'une planète.....	35
TYCHÉ.....	38
Brume	39
La clairière.....	50
Les chiens de Sanno-ku	60
Les êtres	71
Les rescapés	83
L'épave	94
BIBLIOGRAPHIE	106

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier Jean-Simon DesRochers de m'avoir fait découvrir *La Manufacture de machines*. Son enthousiasme et ses conseils m'ont permis de cibler mes intérêts et d'écrire un projet de création me correspondant.

Un immense merci à Jean-Philippe Beaulieu pour la pertinence de ses observations. Son support et sa capacité à saisir rapidement l'esprit de mon projet ont été essentiels à la conclusion de ce mémoire.

Merci à Marie-Hélène, Rosalie et Alex, pour avoir agrémente mes périodes de rédaction.

Merci à Guillaume, qui m'a encouragé dans les moments plus difficiles.

Merci, enfin, à mes parents, pour leur support tout au long de mes études.

Dispositifs du recueil et composition d'un univers narratif

dans *La Manufacture de machines*

de Louis-Philippe Hébert

L'univers unifié de *La Manufacture de Machines*

Que le recueil de nouvelles soit composé de textes hétérogènes ou, au contraire, envisagé comme un tout unifié, il reste tributaire, à un degré ou à un autre, du paradoxe structurel que rappelle François Ricard dans un article de 1976 consacré à la notion de recueil littéraire : « [...] c'est une composition paradoxale, en ce sens qu'elle doit réunir les fragments, établir entre eux un rapport aussi étroit que possible, mais leur laisser en même temps un degré relativement élevé d'autonomie »¹. Dans le domaine de la science-fiction, qui a longtemps favorisé le récit bref en raison de la facilité à diffuser celui-ci dans des périodiques², on semble avoir fréquemment exploité les effets de polyphonie et de continuité au sein du recueil de nouvelles afin de proposer diverses facettes d'un même univers référentiel. C'est notamment le cas des *Martian Chronicles* de Ray Bradbury ou de *I, Robot* d'Isaac Asimov³, dont les récits ont été conçus séparément, mais dont l'assemblage produit un tel effet d'ensemble qu'on a parlé à leur propos de « *composite novel* »⁴. Selon, Ina Rae Hark, la description d'un univers inventé à travers des récits distincts, mais – directement ou indirectement – liés les uns aux autres, semble répondre à l'une des tendances de la science-fiction qui consiste à construire l'univers référentiel de manière oblique et fragmentée⁵. Le recueil de nouvelles apparaît ainsi comme une forme privilégiée par les œuvres de science-fiction cherchant à mettre en valeur l'originalité et la complexité des univers créés. La structure morcelée inhérente au recueil, au lieu de simplement

¹ François Ricard, « Le recueil », *Études françaises*, vol. 12, n^{os} 1-2, 1976, p. 121.

² Ina Rae Hark, « Unity in the Composite Novel: Triadic Patterning in Asimov's *The Gods Themselves* », *Science Fiction Studies*, vol. 6, n^o 3, 1979, p. 282.

³ Ray Bradbury, *The Martian Chronicles*, New York, Doubleday, 1950 ; Isaac Asimov, *I, Robot*, New York, Gnome Press, 1950.

⁴ Eric S. Rabkin, « O Brave New Worlds : Science Fiction and the American Novel », dans *A Companion to the American Novel*, Alfred Bendixen (dir.), Chichester, Wiley-Blackwell, 2012, p. 319.

⁵ Ina Rae Hark, « Unity in the Composite Novel », art. cité, p. 282.

fragmenter l'œuvre, permet de présenter différents éléments du monde inventé, le rendant cohérent selon une logique propre à chaque ensemble narratif. Forrest Ingram, utilisant l'expression « *short story cycle* » pour désigner la cohérence de ces recueils, compare leur dynamique au mouvement d'une roue, où chaque nouvelle enrichit l'univers et aide à en définir les contours :

Recurrence and development usually operate concurrently like the motion of a wheel. The rim of the wheel represents recurrent elements in a cycle which rotate around a thematic center. As these elements (motifs, symbols, characters, words) repeat themselves, turn in on themselves, recur, the whole wheel moves forward. The motion of a wheel is a single process. In a single process, too, the thematic core of a cycle expands and deepens as the elements of the cycle repeat themselves in varied contexts⁶.

À l'image des cycles littéraires de grande envergure (mais à une autre échelle, évidemment), l'accumulation des nouvelles fait en sorte que « le monde fictionnel apparaît comme de plus en plus consistant », pour reprendre la formule d'Anne Besson⁷. Pour sa part, Irène Langlet utilise le terme de xéno-encyclopédie pour évoquer la façon dont les références au sein des récits se croisent et convergent pour élaborer les univers fictifs, de manière à faire des œuvres de science-fiction « des machines à fabriquer des mondes »⁸. Comme le précise Sylvie Bérard, « cette reprise, de nouvelle en nouvelle, d'éléments particuliers, d'univers semblables, d'identités précises [...] fait de la SF un lieu particulièrement propice pour une pratique “quasi-roman[esque]” des formes brèves »⁹. Le monde référentiel révèle ainsi un lieu familier, cohérent, servant de cadre à des récits autonomes.

⁶ Forrest Ingram, *Representative Short Story Cycles of the Twentieth Century*, La Haye, Mouton, 1971, p. 20.

⁷ Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004, p.126.

⁸ Irène Langlet, *La science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, p.122.

⁹ Sylvie Bérard, « Les nouvelles d'Élisabeth Vonarburg ou la nouvelle au-delà du recueil », *XYZ. La revue de la nouvelle*, vol. 43, 1995, p. 80. Bérard cite ici l'article de Ricard que nous avons déjà évoqué.

Une telle disposition à créer un univers science-fictionnel unifié se fait sentir dans le recueil québécois intitulé *La Manufacture de machines*. Rédigé en 1976 par Louis-Philippe Hébert, le livre décrit, au moyen des quinze nouvelles, diverses machines qui se trouvent dans la localité de Cantarelle¹⁰. À la façon du *short story cycle* comme le conçoit Ingram, la récurrence de certains éléments assure la cohérence du recueil, notamment à travers les thèmes que relève Jean-François Chassay : « [l']étrangeté, la place accordée à la technologie, au discours scientifique, aux inventions (à l'invention) »¹¹. Il ne s'agit cependant pas d'un « roman composite » (au sens où l'entend Rabkin), puisque, tout en mettant en relief des éléments de continuité d'un récit à l'autre, le recueil semble refuser au lecteur une vision globale et unifiée du village. Ce n'est qu'après la lecture de quelques nouvelles que s'impose un cadre référentiel commun aux récits. L'auteur a pris soin de distribuer parcimonieusement les indices référentiels. Ainsi, le village de Canterelle n'est désigné nommément qu'une seule fois, au début de la seconde nouvelle (« L'aqueduc », p. 21). Rares sont les indices textuels qui permettent de se faire une image de la localité dans son ensemble : on mentionne que le funérarium se situe sous les champs de maraîchers qui nourrissent les habitants (« L'aqueduc », p. 21) et qu'un mur délimite le contour du village (« Les cogneurs », p. 39), mais c'est à peu près tout. Ainsi chaque nouvelle s'attache-t-elle à décrire le fonctionnement d'une machine ou d'un système dans ses moindres détails, sans jamais la situer par rapport aux autres mécanismes présentés dans le recueil. L'univers de *La Manufacture de machines* ne se dévoile donc pas facilement, Louis-Philippe Hébert masquant volontairement les liens qui unissent les machines. Par moment, le

¹⁰ Louis-Philippe Hébert, *La Manufacture de machines*, Montréal, Quinze, 1976. Les renvois à cet ouvrage se feront désormais dans le corps du texte, au moyen du titre de la nouvelle, suivi de la page concernée.

¹¹ Jean-François Chassay, « Présentation », dans *Le catalogue des prothèses. Lectures de La Manufacture de machines de Louis-Philippe Hébert*, Jean-François Chassay et Éric de Larochellière (dir.), Montréal, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2000, p. 9.

lecteur est en droit de se demander si les nouvelles renvoient bien au même univers. Claudia Dumont, dans son mémoire intitulé *De l'altérité à sa perception : les mécanismes de brouillage dans l'œuvre de Louis-Philippe Hébert*, parle des procédés utilisés par l'auteur pour « entretenir dans ses textes une imprécision fondamentale, et cela malgré un apparent souci du détail et une recherche constante d'exactitude »¹². Face aux procédés qui voilent le village tout en suggérant que l'univers référentiel est le même d'un récit à l'autre, le lecteur hésite à voir dans le recueil un ensemble véritablement unifié. Cette tension au sein de l'œuvre, que la présente étude cherchera à mettre en lumière en poussant plus loin les réflexions formulées antérieurement à ce sujet, semble se résoudre en faveur d'une vision en fin de compte unifiée de l'œuvre, mais au prix d'un effort d'interprétation imposé au lecteur. Notons d'ailleurs, pour soutenir cette hypothèse, que l'auteur – ou la maison d'édition – semble avoir voulu accentuer l'homogénéité du recueil dans les remaniements de présentation apportés à l'ouvrage dans la réédition de 2001. La première version de *La Manufacture de machines* de Louis-Philippe Hébert, parue en 1976, contient quinze nouvelles (la page couverture ne porte cependant aucune mention générique) qui, séparées les unes des autres par une page titre, présentent une autonomie plus grande que dans la seconde édition, où, peut-être pour des raisons éditoriales, les pages titres disparaissent et les textes s'enchaînent, invitant à une lecture du recueil comme ensemble unifié. Par ailleurs, dans l'édition la plus récente, une préface signée par Jean-François Chassay offre également, au moyen d'une analyse du texte liminaire (c'est-à-dire « Le discours d'utilité »), une perspective d'ensemble sur les récits qui suivent, désignés comme des nouvelles sur la page titre.

¹² Claudia Dumont, *De l'altérité à sa perception : les mécanismes de brouillage dans l'œuvre de Louis-Philippe Hébert*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2008, p.ii.

Le texte qui ouvre le recueil, « Le discours d'utilité », annonce la dynamique paradoxale de l'univers référentiel, mais aussi, d'une certaine façon, celle de l'ensemble du recueil. Il s'agit du discours – auquel le lecteur n'a pas accès, puisqu'il n'est pas reproduit dans le texte – qui régit le bureau des brevets et assure, selon une logique contradictoire, la pérennité du système mis en place : seules sont admises les inventions déjà répertoriées, les autres étant détruites et leur concepteur condamné à devenir fonctionnaire ou policier. Or, tout au long de *La Manufacture de machines*, la curiosité qu'éprouvent les habitants vis-à-vis des machines est au cœur des nouvelles, qu'il s'agisse de « L'activité cérébrale des gardiens de nuit », où les passants se questionnent sur un crâne mécanique abandonné, ou du « Manoir de la Taupinière », présentant un collectionneur qui tente de percer les secrets d'un meuble acheté dans un encan. Mais, dès le début de l'ouvrage, le discours d'utilité rend impossible cette curiosité et fait entrer le village dans un repos forcé où inventer est interdit : « Lorsque, comme cela arrive rarement, une invention est acceptée, c'est parce qu'elle s'intègre parfaitement au Système établi, qu'elle n'est vraiment qu'une réinvention » (« Le discours d'utilité », p. 16). Le village s'est bâti sur cette contradiction, selon laquelle les inventeurs sont à la fois essentiels et hors-la-loi, comme le signalent Sébastien La Rocque et Éric de Larochellière à propos du « Discours d'utilité » : « ce texte n'est donc pas un texte fondateur pour les raisons attendues, d'ordre thématiques, mais par cette prégnance active de la contradiction qu'il instaure, par cette cohésion impossible, improbable, époustouflante, dont l'aporie constitue le moteur »¹³. L'intérêt du livre se situe dans cette « cohésion impossible » que Louis-Philippe Hébert parvient à créer dans la narration de

¹³ Sébastien La Rocque et Éric de Larochellière, « Le vice de fabrication ou l'invention de l'inutilité », dans *Le catalogue des prothèses*, op. cit., p. 19.

chaque nouvelle et dans les lois à la fois inébranlables et labyrinthiques qui régissent le village et ses habitants.

Étant donné la volonté de l'auteur de brouiller les pistes et l'absence de plan d'ensemble, le caractère « unifié » de l'univers du recueil ne va pas de soi, même si on comprend bien qu'il semble impossible de lire les nouvelles en faisant fi du fait qu'elles ont le même cadre référentiel. La cohérence du recueil se joue en coulisse, à mesure que la lecture avance, par la juxtaposition des nouvelles et la présence de traits que j'exposerai dans cet essai. À l'image des machines qui composent le village, le recueil devient lui-même une mécanique qui tout à la fois segmente et unifie la matière narrative.

La focalisation interne : un accès limité au monde

Les nouvelles de *La Manufacture de machines* se caractérisent par un ton descriptif et objectif qui n'empêche pas les narrateurs de faire sentir leur présence. Bien que cela ne soit pas toujours évident, la majorité des nouvelles adopte une focalisation narrative interne. La plupart contiennent même quelques occurrences des pronoms « je » et « nous », indiquant que les textes sont narrés en mode homodiégétique. Mais cette perspective sur le quotidien et l'expérience des villageois ne contribue guère à rendre compte du monde environnant.

La première difficulté découle du fait que les personnages ont accès à ce qui les entoure par leurs sens et que ceux-ci sont insuffisants pour comprendre les machines. Claudia Dumont explique comment Louis-Philippe Hébert place la perception des personnages au cœur de ses récits : « La focalisation interne, doublée d'une narration homodiégétique, amène le lecteur à être davantage conscient du fait que l'instance s'incarne dans un personnage qui entre en contact

avec son environnement par le biais de ses sens »¹⁴. Dans *La Manufacture de machines*, les sens occupent une place importante dans le lien que les personnages établissent avec leur cadre de vie. Dans « L'aqueduc », le bruit de l'eau qui s'écoule indique au gardien qu'il y a des galeries au-dessus de sa tête et le bruit de forage des chenillettes lui permet de les localiser. Le collectionneur dans « Le manoir de la Taupinière » manipule les tiroirs et explore les niches afin de percer les secrets du meuble mystérieux. « Le *Vaisseau* » décrit une machine qui emploie des gens dans le but de regarder attentivement les yeux qui leur sont présentés au bout d'un tube. La nouvelle illustrant le mieux l'importance des sens reste toutefois « L'extracteur de jus (robot II) », où un être s'éveille soudainement, sans aucun souvenir d'une vie antérieure. Comme ce qu'il voit ne l'aide pas à se situer, il ferme les yeux pour se concentrer sur ce qu'il entend : « Il ferma les yeux ; dans l'obscurité ainsi recréée, de temps à autre, un bruit de sirène, un crissement de pneu, le passage d'un camion venaient couvrir la rumeur du moteur auquel il était couplé » (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 69). Ces quelques informations ne suffisent toutefois pas à éclairer sa situation.

Devant cet échec, le robot se tourne vers lui-même pour découvrir son identité. Cependant, sa conscience humaine est inadéquate pour rendre compte de sa nouvelle réalité mécanique :

Il devait donc procéder autrement : en premier lieu, s'identifier, prendre connaissance par un inventaire détaillé de tous ses os et, une fois l'ossature circonscrite, de tous ses muscles. En définissant son champ de manœuvre, il saurait au moins par élimination qui il était. Mais il lui manquait de nombreux éléments corporels et d'autres, inconnus, étaient venus s'ajouter. (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 70)

¹⁴ Claudia Dumont, *De l'altérité à sa perception, op. cit.*, p. 90.

Bien que le robot n'ait aucun souvenir d'une vie antérieure, le vocabulaire qu'il utilise pour parler de lui-même rappelle celui d'un humain. Il décrit ses membres comme des os et des muscles ; et il cherche à savoir « qui » il est au lieu de « ce qu'il est ». Bien qu'il soit maintenant composé de pièces et relié à un moteur, l'automate se pense en termes humains et il lui faut un moment pour réaliser que ses habiletés et ses sens sont totalement transformés : « Il découvre que si la plupart de ses facultés se trouvaient amoindries, certaines inexistantes, il lui semblait par contre être beaucoup plus maître de “ sa masse ” » (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 70). Il a par exemple une nouvelle maîtrise de la force gravitationnelle. Ses expériences humaines rendent cependant complexe la traduction en discours de ses nouvelles expériences mécaniques. Cette situation évoque la façon dont Pierre Ouellet expose les problèmes liés à la perception et au discours dans son ouvrage *Voir et Savoir* : « [l'énoncé] ne représente pas des faits mais des perceptions de faits »¹⁵. Dans le cas qui nous intéresse, la différence d'expérience entre la condition d'humain et celle de robot est trop grande pour que les mots réussissent à rendre compte des sensations et perceptions du narrateur.

Le monde de *La Manufacture de machines* est donc décrit à partir des expériences subjectives des narrateurs. Chacun d'eux présente une version fragmentée du monde. Incapables de percevoir les machines dans leur complexité, ils interagissent avec elle de façon instinctive sans en avoir le contrôle. On peut penser ici aux fléchettes dans « La valse des pieds ronds » que les villageois utilisent sans comprendre pourquoi ce jeu, « qui ne présente aucune des caractéristiques des jeux de compétition ou des jeux de patience », leur procure un si grand plaisir. Dans « Le discours d'utilité », la perspective limitée qu'ont les personnages sur le système en place fait en sorte qu'ils y restent soumis : « On espère en rendant semi-tacites les

¹⁵ Pierre Ouellet, *Voir et savoir : la perception des univers du discours*, Québec, Éditions Balzac, 1992, p. 116.

termes de l'engagement mutuel entre les citoyens et leurs chefs, laisser tout de même des ouvertures aux contributions personnelles, à l'initiative » (« Le discours d'utilité », p. 15). Les inventeurs subversifs se révèlent en effet essentiels au fonctionnement du village puisque ce sont eux, une fois leurs inventions saisies par la police, qui deviennent les gardiens du discours d'utilité. Le système favorise la fragmentation du savoir le concernant, les personnages n'ayant toujours qu'une perception partielle de l'ensemble, comme les rouages d'une machine complexe que personne ne peut concevoir dans son intégralité. La focalisation interne contribue à ce morcèlement : limités à leurs sens et à leurs perspectives étroites, les narrateurs ne parviennent pas à projeter une image globale de leur village.

Le personnage collectif

La focalisation interne rappelle un procédé fréquemment utilisé par les auteurs de fictions dystopiques. Dans ces univers hors du temps où la logique de la société est examinée à la loupe, le point de vue de personnages marginaux permet de mettre le monde en perspective : « Le dystopiste, par le biais de quelques personnages marginaux, vient introduire dans l'univers utopique le monde du sentiment, de la morale, de la conscience individuelle »¹⁶. Plusieurs personnages de *La Manufacture de machines* font preuve d'un certain niveau de conscience individuelle qui les engage à enfreindre les codes de la société. Le gardien dans « L'aqueduc » prend l'initiative d'explorer les souterrains, bien qu'il sache que ce comportement sera réprimandé par ses concitoyens ; pour sa part, Raymond, dans « La fugue », tente de sortir du village. La phrase d'ouverture de « La fugue » marque la coupure existant entre ce personnage

¹⁶ Michel Guertin, *La contestation dystopique*, thèse de doctorat, Trois-Rivières, Université du Québec à Trois-Rivières, 1999, p. 213.

et le système : « Raymond n'avait pas l'impression de s'enfuir » (p. 44). Cette phrase met en perspective le texte qui suit, accentuant le côté subversif de l'expédition qu'entreprend Raymond. Cependant, sa démarche n'a rien de marginale. Au contraire, l'ensemble des gens viennent à la gare dans le but de partir, mais seuls les plus braves tentent leur chance : « Il y a des voyageurs, très obstinés, que l'aspect grotesque de la machine n'a pas découragés, et qui se sont installés du mieux qu'ils pouvaient en s'accrochant à l'un des bras » (« La fugue », p. 49). L'impossibilité de quitter le village ne découle pas du conditionnement des habitants par le mode de fonctionnement du village, ce qui ferait de Raymond un personnage marginal, mais bien de l'incompréhension générale que les villageois éprouvent vis-à-vis de leur milieu.

Les villageois parlent plusieurs fois de leur ignorance collective, notamment lorsqu'ils n'arrivent pas à s'expliquer leur intérêt pour le jeu de fléchettes, mais on peut aussi noter l'incrédulité de la foule face à la locomotive ou l'attente curieuse des villageois qui assistent au mouvement incessant des portes dans « Les portiers ». Dans « L'horloge musicale », les habitants se questionnent sur l'origine de blocs monumentaux faisant fonction d'horloge. Leur incompréhension ne les empêche toutefois pas d'interagir avec ces blocs sur une base quotidienne et d'en faire un élément fondamental de leur culture. Après une description visuelle de la machine, le narrateur, utilisant le pronom « nous », se perd en conjectures sur les origines de celle-ci et sur le lien entre l'horloge et la longévité des habitants. À l'image des pyramides égyptiennes, l'horloge est le résultat de techniques oubliées :

Mais adultes, nous nous rendons compte que nous vivons dans ce village comme étrangers à son histoire; ces constructions ont pourtant été entreprises par des villageois comme nous, comme nos parents ou leurs parents, et on s'explique mal qu'il y ait toujours entre la réalité et nos perceptions une sorte de film déformant, se déroulant à haute vitesse et nous entraînant toujours vers des personnages mythiques, vers des fantaisies issues d'une présence déroutante, mais jamais vers ceux qui ont pris la décision (et leurs motifs, voilà l'essentiel!) de créer ces objets. (p. 82)

Ce passage montre comment les habitants, conscients de ne plus saisir les raisons d'être de leur société, récupèrent les machines et les posent comme fondement de leur culture. Les parents bâtissent des légendes autour de l'horloge, les jeux de séduction des adultes sont liés à celle-ci et les habitants meurent lorsque les montres qu'ils portent depuis leur enfance perdent leur charge. Même s'il ne décrit pas physiquement le village, ce type de passage contribue à cerner le fonctionnement de la société humaine qu'on y trouve.

L'emploi d'un narrateur pluriel fait penser au personnage collectif dont traitent Maggie Dunn et Ann Morris dans leur réflexion sur la notion de *composite novel*. L'utilisation d'un personnage collectif permet de lier des nouvelles autrement autonomes : « the *collective protagonist* [is] often used to forge complex interconnective links in the composite novels that cut a wide swath through historical time »¹⁷. Le concept de personnage collectif peut, au premier abord, sembler ne pas correspondre tout à fait aux jeux de narration utilisés dans *La Manufacture de machines*, où les pronoms pluriels paraissent parfois utilisés par un personnage seul. Dans « L'hôtel » ou « L'aqueduc », par exemple, les narrateurs emploient le « nous » avant que le point de vue ne renvoie à la personne d'un danseur en costume de rat ou à celle du gardien du funérarium. Notons toutefois que le contraire se produit dans « Les portiers », où la narration est assumée par un portier avant d'être reprise par une instance collective. Les nouvelles de *La Manufacture de machines* présentent ainsi des glissements subtils entre différents narrateurs au sein d'une même nouvelle. Jacynthe Laforte parle d'un « enchâssement narratif »¹⁸ lorsqu'elle se penche sur les jeux de narration mis en place dans la nouvelle « Lettre à propos d'un trapèze »,

¹⁷ Maggie Dunn et Ann Morris, *The Composite Novel : The Short Story Cycle in Transition*, New York, Twayne Publishers, 1995, p. 15.

¹⁸ Jacynthe Laforte, « Gymnastique à propos d'un trapèze », dans *Le catalogue de prothèses*, *op. cit.*, p. 36.

soulignant les va-et-vient entre les différents protagonistes impliqués dans le récit. En effet, le narrateur s'exprime grâce au pronom « nous », qui semble correspondre à l'institution que représente la Manufacture : « Nous avons bien reçu le plan qui doit servir à la fabrication d'un trapèze » (« Lettre à propos d'un trapèze », p. 53). Il est alors question des problèmes rencontrés lors de la réalisation d'une commande spécifique. Par la suite, le lecteur apprend que ce qu'on vient de lui présenter correspond plutôt à une lettre que lit le directeur à une secrétaire : « Près de la bibliothèque des plans, une jeune secrétaire, les yeux bouffis par le maquillage que les larmes diluent, dactylographie la lettre que notre directeur s'est enfin décidé à écrire » (« Lettre à propos d'un trapèze, p. 54). Logiquement, la perspective de l'énonciateur derrière ce « notre directeur » devrait correspondre à celle des employés de la Manufacture, mais il est impossible de déterminer qui précisément. Il ne s'agit pas de la secrétaire, sur qui se centre la narration tout de suite après : « Elle a l'impression qu'en la rédigeant [...], qu'en poinçonnant les mots, c'est sur elle que repose maintenant le poids de la matérialisation » (p. 55). Les différentes instances narratives n'ont pas un contour bien défini, de façon à faire cohabiter la voix collective avec des narrateurs singuliers. Dans « L'hôtel », le mouvement entre les différents narrateurs se fait bien sentir. Les rats sont d'abord décrits d'un point de vue externe et la grande coordination de leur actions, inexplicable, est l'objet de la curiosité des visiteurs : « Leurs déplacements sont coordonnés avec précision et, au grand ébahissement du voyageur, il ne se produit jamais de variations » (« L'hôtel », p. 96). Puis, le lecteur partage le point de vue des rats danseurs alors que l'un d'eux, donnant une représentation, décrit son expérience. Un second glissement s'effectue ensuite vers une perspective collective (s'exprimant au moyen du pronom « nous ») lorsque le narrateur insère dans son témoignage les expériences des différents villageois qui ont enfilés ou enfilèrent un jour le costume de rat.

Cet enchâssement permet de souligner l'appartenance des narrateurs à une communauté et de mettre en évidence les liens qui existent entre l'individu et son milieu. Le personnage collectif ne parvient pas mieux que les narrateurs individuels à expliquer clairement le fonctionnement du village et des machines. Sa présence permet toutefois d'unifier les nouvelles grâce à la mise en relief d'expériences partagées par l'entièreté de la communauté.

Un monde familier

Malgré la difficulté des narrateurs à bien cerner les machines, rares sont les aspects du village qui apparaissent totalement étranges. Il y a bien sûr les cogneurs, résidus de peuples nomades ayant des têtes vertes et « dont le cerveau est composé d'un amas de tentacules » (« Les cogneurs », p. 39), tels des extraterrestres, mais ils ne font pas proprement partie du village. Ils croisent la localité de Cantarelle durant leurs périple et ne comprennent pas que « leurs semblables puissent demeurer si longtemps au même endroit, assez longtemps qu'ils finissent par ériger des panneaux verticaux pour se protéger » (« Les cogneurs », p. 39). Les cogneurs vivent à distance du village et leurs passages cycliques ont peu d'incidence sur la vie des villageois sédentaires, dont l'univers est peuplé de machines mystérieuses qui présentent la plupart du temps des caractéristiques familières. Dans les œuvres science-fictionnelles mettant de l'avant des univers inconnus, l'étrangeté vient le plus souvent du fait que « le lecteur est plongé dans un univers d'emblée totalement différent du sien »¹⁹. Le lecteur se prépare à découvrir des mondes inconnus et à élaborer une xéno-encyclopédie, acceptant que des éléments insolites soient naturels dans un autre univers. Dans *La Manufacture de machines*, c'est plutôt le contraire : les objets et systèmes rencontrés semblent familiers et relever d'une encyclopédie

¹⁹ Irène Langlet, *La science-fiction*, op. cit., p. 36.

réaliste (une gare et une locomotive, un hôtel, un jeu de dards, un extracteur de jus, une montre), mais il se dégage d'eux une impression d'étrangeté.

Lorsqu'ils décrivent les machines du village, les narrateurs les décomposent en formes, lignes ou motifs, de manière à ne pas dévoiler les effets d'ensemble et l'apparence générale des objets. La description du meuble dans « Le manoir de la taupinière » constitue un bon exemple de cette façon de faire. Après avoir rapidement mentionné la nature de l'objet, le narrateur se lance dans une description minutieuse des tiroirs et de leur emboîtement :

Un bureau. Muni de tiroirs dont le fond ne chevauche pas sur une glissière. Boîtes de bois dans des boîtes de bois ; une fois retirés du meuble, les tiroirs laissent voir de multiples niches qui ne communiquent pas entre elles. À l'exception de deux tiroirs placés en parallèle, jumelés à une façade commune. (« Le manoir de la taupinière », p. 103)

Au lieu de partir d'une perspective d'ensemble du meuble pour ensuite faire son chemin vers les tiroirs, la plus petite composante du meuble, le narrateur s'attarde en premier lieu aux jeux d'emboîtement, donnant l'impression d'un objet complexe aux mises en abyme infinies. Un tiroir en cache un autre : des niches dissimulées et autres secrets attendent le collectionneur. Après avoir fait un premier tour des tiroirs, le narrateur livre finalement des informations sur l'apparence générale du meuble : « Il s'agit donc, au sens plein du terme, d'un tiroir secret, d'une oubliette à la dimension du *manoir* – vu de loin le meuble a l'allure imposante d'une demeure seigneuriale avec quoi contrastent le frêle des décorations extérieures, les auvents de papier de soie [...] » (« Le manoir de la taupinière », p. 104). Le fait de ne pas donner un aperçu global des objets dès le début des nouvelles permet de laisser planer le mystère sur l'apparence de ceux-ci et d'en retarder la visualisation.

En refusant les plans d'ensemble et les raccourcis, Louis-Philippe Hébert force ainsi le lecteur à reconsidérer la composition d'objets pourtant simples. Dans « La valse des pieds ronds », par exemple, la description d'un dard ordinaire s'étend sur la moitié d'une page :

Le corps de la fléchette, un morceau de bois franc auquel on a donné la forme arrondie et allongée d'un cigare, se termine à une extrémité par une aiguille, évasée en forme d'entonnoir pour coiffer le bout du cigare et très pointue au bec pour qu'elle se loge facilement lorsqu'elle est lancée selon l'angle désiré; à l'autre extrémité, quatre demi-plumes, dont le tuyau, coupé de moitié et enduit d'une colle élastique, a été fixé à l'intérieur de quatre rainures – cet empennage en X bien que rudimentaire assure la stabilité en vol. (« La valse des pieds ronds », p. 89)

Avant même que ne soit mentionnée la particularité de la fléchette (une cible insérée à même l'aiguille assure un lancer parfait à tous les coups), la décomposition de celle-ci témoigne d'une distance entre le narrateur et l'objet qu'il observe, créant un doute quant à la normalité du dard. Cette interprétation d'un jeu familier le rend insolite. La relation entre les joueurs et le dard est à l'image du rapport qu'entretiennent les habitants avec le village et les machines qui s'y trouvent. Tout objet du quotidien est susceptible de décontenancer les habitants, de les inciter à s'arrêter pour considérer ce qu'ils ont sous les yeux. L'étrangeté du monde dans *La Manufacture de machines* découle du mélange entre le connu et l'inconnu, l'habituel et l'insolite. Claudia Dumont affirme, en ce qui a trait au monde fictif dans l'œuvre de Louis-Philippe Hébert : « L'ambiguïté cultivée ne nous permet pas de déterminer si l'action prend place dans un monde où l'entière de notre encyclopédie est valide et, dans le cas où la réponse serait négative, de bien cerner les points sur lesquels il y a distanciation par rapport à nos connaissances préalables »²⁰. En déconstruisant le dard, le narrateur cherche à valider les éléments de l'objet

²⁰ Claudia Dumont, *De l'altérité à sa perception, op. cit.*, p. 20.

qui correspondent à une encyclopédie réaliste afin de mieux souligner les aspects par lesquels le dard s'en écarte.

Plusieurs machines et systèmes dans *La Manufacture de machines* deviennent étranges lorsqu'ils ne remplissent pas leurs fonctions supposées. Dans « La fugue », Raymond entre dans une gare banale, achète son billet et se rend au quai où il découvre une machine improbable. Sans roue ou tout autre moyen d'avancer à une vitesse raisonnable, la locomotive ne peut pas quitter la gare et Raymond doit rentrer chez lui. La description que fait Raymond ne correspond pas à l'image que le lecteur a d'un train. Comme Raymond, le lecteur cherche à reconnaître des éléments familiers et est moins enclin à voir l'objet pour ce qu'il est. Le contraire se produit dans « L'extracteur de jus (robot II) ». Le texte s'ouvre sur une situation des plus extraordinaires : un être reprend tranquillement conscience dans ce qui semble être un corps robotique. Des cliniciens l'aident à prendre la mesure de son être et, bientôt, la machine se trouve réduite à sa fonction : « Lentement se dissipa toute autre perception de sa personne, de son entourage, perception qui aurait pu réduire l'efficacité de la machine » (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 75). Le texte ne précise pas quelle est l'utilité de cette machine, mais le titre de la nouvelle donne un indice de sa fonction : extraire du jus. Après plusieurs pages où l'automate se questionne sur son origine, ses capacités et son existence en général, sa transformation possible en robot culinaire peut paraître étrange. Qu'il s'agisse d'un être conscient qui se manifeste sous la forme d'un extracteur de jus ou d'un train incapable d'avancer, l'effet est le même : le lecteur en vient à douter des éléments qui lui sont présentés, lorsque les mots familiers perdent leur sens. Il n'est donc pas nécessaire de faire appel à des néologismes pour créer un sentiment d'étrangeté ; celui-ci résulte en grande partie d'une utilisation de l'encyclopédie réaliste qui souligne la difficulté de celle-ci à rendre pleinement compte des objets et des êtres.

Au sujet de la question du langage dans les textes de Louis-Philippe Hébert, Claudia Dumont affirme : « On pourrait dire que c'est plutôt entre la langue et le monde à décrire que le conflit s'installe. Comme si cette langue n'était pas apte à rendre compte du monde fictif, l'énonciateur approche ce dernier à tâtons »²¹. Plus que la langue, nous semble-t-il, c'est l'encyclopédie avec laquelle les personnages tentent de lire leur monde qui est insuffisante.

Les discours scientifiques

L'univers de *La Manufacture de machines* se caractérise par l'omniprésence des technologies et des discours scientifiques. L'attention portée aux machines et dispositifs constitue bien souvent le point de départ des récits. Jean-François Chassay, dans un article intitulé « Le règne des hybrides », relève la façon dont *La Manufacture de machines* utilise les discours scientifiques et les technologies : « le recueil convie également le lecteur à une véritable histoire, fortement ludique (et dans un contexte utopique), des techniques et des modes de pensée qui ont conduit à l'élaboration des machines en Occident »²². Les blocs monumentaux dans « L'horloge musicale » sont comparés aux pyramides égyptiennes, « La fugue » met en scène un train, la complexité des crânes dans « L'activité cérébrale des gardiens de nuit » rappelle le travail d'horlogerie et les cages libératrices dans « Le bernard-l'ermite (robot III) » concluent l'ouvrage en faisant entrer le village dans l'ère des nanotechnologies. Basées sur divers moments clefs de l'histoire scientifique, les machines tracent également les contours d'une histoire technologique propre à l'univers fictionnel développé. Deux des inventions, le jeu de dards dans « La valse de pieds ronds » et les cages libératrices dans « Le bernard-l'ermite

²¹ Claudia Dumont, *De l'altérité à sa perception*, op. cit., p. 82.

²² Jean-François Chassay, « Le règne des hybrides : *La manufacture de machines* de Louis-Philippe Hébert », *Tangence*, n° 50, 1996, p. 72.

(robot III) », sont justement définies par le succès qu'elles ont rencontré auprès du public. La construction du recueil autour de ces inventions marquantes confère une direction à l'ouvrage, mais contribue surtout à donner un caractère changeant à cet univers qui se transforme légèrement avec chaque innovation. La lente évolution du village que l'on peut percevoir au fil du recueil rend caduques les références des narrateurs et des personnages. L'expédition de Raymond dans « La fugue » constitue un bon exemple. Le récit commence alors que Raymond se rend à la gare dans le but de « vérifier si les notions qu'on lui apprenait à l'école depuis cinq ans s'appliquaient à l'extérieur du village » (« La fugue », p. 43). Des phrases comme « Il savait que la gare se divisait en deux étages » et « Il savait un peu comment cela se passait plus bas, et il était impatient de voir concorder les images vécues avec les images apprises dans les livres » laissent penser que les connaissances du personnage lui permettent de prévoir ce qui l'attend. Lorsqu'il aperçoit la locomotive, il comprend toutefois que quelque chose ne va pas comme prévu :

La locomotive diesel, dont il avait étudié les dessins au point d'être sûr de la reconnaître malgré les perfectionnements techniques qu'on aurait pu lui ajouter depuis la publication de l'encyclopédie, la locomotive avait été remplacée par un engin triangulaire, formé de deux bras articulés retenus au sommet par d'épais cercles de fer tournant autour d'un noyau. (« La fugue », p. 46)

Le paradigme épistémologique à partir duquel Raymond lit le monde ne s'applique plus, puisque le personnage n'est pas en mesure de reconnaître les techniques utilisées pour construire cette nouvelle locomotive. L'incompréhension de Raymond face à la machine le pousse à investiguer et à dévoiler les mécanismes de sa réflexion basés sur la méthode scientifique. Après avoir observé la locomotive, il rectifie ses pensées et émet des hypothèses sur les capacités de l'appareil. Il estime que, même si elle est qualifiée de locomotive, la machine ne peut se déplacer plus rapidement qu'une chenille. À partir de ce moment, il cherche à comprendre le

fonctionnement de l'objet mystérieux et à expliquer son aspect insolite : « Sans doute cette locomotive s'enfonce-t-elle à partir de la gare dans un tunnel qui passe sous la plaine » (« La fugue », p. 48). Dans un monde où les mécaniques et les machines revêtent une si grande importance, il n'est pas étonnant que les énonciateurs soient influencés par les modes de pensée scientifiques. Richard Raymond, dans son analyse de la nouvelle « L'activité cérébrale des gardiens de nuit », souligne que, « dans les récits que propose *La Manufacture de machines*, la quête cognitive fait état d'une analogie avec la méthodologie propre aux sciences, le mode d'énonciation et la rhétorique utilisée en rappellent certaines procédures »²³. Dans « L'activité cérébrale des gardiens de nuit », un objet métallique évoquant le crâne d'un bœuf traîne dans la rue. Lorsqu'il ne parvient pas à trouver une utilité à cet objet, le narrateur le considère comme un jouet, se basant sur « l'association commune que l'on fait entre l'inutile et le jeu »²⁴. Il analyse donc l'objet à partir de cette affirmation, jusqu'à ce qu'une découverte le force à reconsidérer sa position : « mais il ne peut s'agir d'un jouet d'enfant. Les aspérités tranchantes de l'objet empêchent toute manipulation, si elle n'est le fait de mains expertes » (« L'activité cérébrale des gardiens de nuit », p. 61). Comme l'annonce le titre, le sujet de la nouvelle constitue davantage le fil de réflexion du narrateur que l'objet qu'il observe. Les mécanismes de réflexion sont mis en évidence et montrent la fluidité des discours scientifiques. Ceux-ci ne sont pas perçus comme des chemins certains vers la vérité, mais comme des pistes menant vers une connaissance provisoire. Pierre Ouellet, dans *Voir et savoir*, parle de l'écart entre les discours scientifiques, qui se prétendent objectifs, et la réalité :

Les énoncés de science sont des valises truquées, des tiroirs à secret : ils possèdent tous un double fond. Il y a celui, visible, du contenu propositionnel

²³ Richard Raymond, « Monocyclette et manumission : le casse-tête de "L'activité cérébrale des gardiens de nuit" », dans *Le catalogue des prothèses*, op. cit., p. 48.

²⁴ *Ibid.*, p. 51.

de l'énoncé manifeste, et il y a l'autre, dont la visée du discours scientifique masque la vision, où se déploie l'univers référentiel même au sein duquel le contenu propositionnel prend sa valeur²⁵.

Dans *La Manufacture de machines*, l'écart entre l'univers référentiel des narrateurs et la réalité observable est considérable. Les connaissances que Raymond a acquises à l'école ne permettent pas d'appréhender la locomotive nouveau genre. Dans « Le manoir de la Taupinière », le collectionneur se heurte littéralement à un tiroir caché, métaphore d'une vérité inaccessible. Cette situation devient emblématique du problème de la recherche de sens qui unifie le recueil. Les discours et les méthodes scientifiques apparaissent ainsi comme des outils mis à la disposition des narrateurs pour créer du sens à partir de ce qui les entoure. Peu importent les approches qu'adoptent les narrateurs, les objets se dérobent le plus souvent à leur compréhension.

Les discours scientifiques échouent également à rendre compte de l'évolution de la société. Le temps écoulé entre la première et la dernière nouvelle est indéterminé, mais l'arrivée ponctuelle de nouvelles machines et la déshumanisation progressive des villageois laissent croire que de lentes transformations se produisent. La difficulté de saisir une société en constante mutation est abordée par Robert Scholes et Eric Rabkin dans leur réflexion sur les éléments qui ont permis l'émergence de la science-fiction :

One tactic of "the scientific method" is to gather data, construct and hypothesis, and test that hypothesis. In the physical sciences, this has been enormously fruitful. But in the human sciences, this tactic has been, except in the statistical sense, inapplicable. Once the data are gathered, the subjects grow, change, develop, and hence the experimental situation changes²⁶.

²⁵ Pierre Ouellet, *Voir et savoir, op. cit.*, p. 393.

²⁶ Robert Scholes et Eric Rabkin, *Science Fiction : History, Science, Vision*, New York, Oxford University Press, 1977, p. 116.

Les outils de réflexion des personnages, basés sur l'observation empirique et l'élaboration d'hypothèses, est inefficace lorsqu'il s'agit de prendre en compte l'évolution du village. La plupart des narrateurs se contentent de décrire l'état actuel de leur objet d'analyse. Seules deux nouvelles, soit « L'aqueduc » et « L'horloge musicale », abordent la question du passage du temps. Dans « L'aqueduc », le gardien note que le creusage continu du sol par les chenillettes finira par avoir des conséquences catastrophiques pour le village, tandis que le narrateur de « L'horloge musicale » note l'écart qui sépare les anciennes générations des habitants actuels. Généralement, l'univers de *La Manufacture de machines* se transforme à l'insu des habitants. Les systèmes qu'ils explorent et les machines qu'ils observent semblent éternels, fonctionnant de façon rigoureuse, mais le caractère immuable du village n'est qu'une illusion. Le lecteur peut tenter de résoudre l'énigme que constitue *La Manufacture de machines*, mais les pièces qu'il tient dans ses mains ne semblent pas toujours appartenir au même casse-tête.

La mécanisation des consciences

Le point de vue limité des narrateurs, l'incapacité des habitants à comprendre les objets de leur quotidien et l'insuffisance des discours scientifiques à donner un sens à ce qui les entoure sont des conséquences du dispositif, expliqué dans « Le discours d'utilité », qui vise à supprimer tout esprit créatif. Le système contrôle chaque élément de la vie sociale. Chaque habitant, humain comme robot, accomplit sa fonction et constitue un rouage d'une mécanique sociale, dont le caractère totalitaire est, selon Michel Guertin, l'un des traits des utopies et des dystopies :

L'organisation sociale humaine dans les utopies est toujours totalitaire. Ce caractère totalitaire est une absolutisation de l'ensemble social qui se manifeste par son organisation détaillée. Curieusement, il est implicite et ne se manifeste généralement que dans la succession des détails descriptifs. C'est

dans la somme de ces détails que le mode d'être totalisant de l'organisation se révèle²⁷.

La Manufacture de machines donne à voir la mise en place d'une logique totalitaire qui transforme les habitants en automates. En effet, le système expliqué dans « Le discours d'utilité » montre la manière par laquelle les habitants, dépossédés de leur créativité, perdent leur emprise sur le village. La logique totalitaire de *La Manufacture de machines* détourne l'idée d'un système absolu tel que présenté dans des dystopies emblématiques du genre, comme *1984* de George Orwell. Dans ce livre paru en 1949, un narrateur unique et en désaccord avec le système raconte les différentes étapes qui assurent la pérennité de celui-ci. Dans *La Manufacture de machines*, les habitants semblent être perplexes devant le village. On peut penser ici aux voyageurs qui se rendent à la gare (« La fugue ») ou encore à l'incompréhension collective que les villageois éprouvent face à l'horloge monumentale (« L'horloge musicale »). Au lieu d'être simplement dociles face à un système totalitaire, les habitants sont plutôt désemparés devant un ordre des choses à la fois dysfonctionnel et immuable. Des machines sont oubliées dans les rues (« L'activité cérébrale des gardiens de nuit »), les chenillettes foreuses menacent de faire effondrer le village (« L'aqueduc ») et les trains sont incapables d'avancer (« La fugue »). La répartition de la matière narrative en nouvelles souligne la façon dont les habitants du village, humains comme robots, sont isolés les uns des autres. Bien que conscients de vivre dans un monde étrange, leur incapacité à agir sur celui-ci fait en sorte que les villageois s'enfoncent dans un état léthargique, rappelant le projet instauré dans le texte liminaire : « aujourd'hui, on a fait de l'ordre dans tout cela, et notre village se repose » (« Le discours d'utilité », p. 15). Il en résulte ce que Gaëtan Brulotte décrit, à propos de l'ouvrage d'Hébert, comme « la robotisation

²⁷ Michel Guertin, *op. cit.*, p. 287.

du quotidien et de la conscience »²⁸, par laquelle les humains sont réduits à leur fonction : les fonctionnaires, les inventeurs et les policiers ont des rôles précis, les portiers effectuent une même tâche répétitive jusqu'à leur mort et les travailleurs du « Vaisseau » prennent seulement des pauses pour dormir. Éventuellement, la frontière qui les sépare des robots s'efface.

Les différents effets d'unité et de segmentation étudiés jusqu'à maintenant concernent les thèmes, les modes de narrations et le rapport que les personnages entretiennent avec l'univers. Dans le cas de la mécanisation des consciences, il s'agit plutôt d'une ligne directrice montrant la transformation des humains. L'univers de *La Manufacture de machines* fonctionne souvent selon une logique circulaire qui empêche le changement, à l'instar du cycle assurant le fonctionnement du bureau des brevets dans « Le discours d'utilité » ou encore de la rotation des portes dans « Le portier ». La mécanisation progressive des humains va en contradiction avec ces systèmes bien huilés puisqu'elle suggère une lente évolution. Cette ligne directrice est d'abord difficile à discerner puisque les systèmes présentés ne sont jamais clairement repris dans les nouvelles subséquentes. Certaines tendances émergent toutefois et assurent une cohérence entre les nouvelles par-delà la simple référentialité à un univers partagé.

La mécanisation des habitants s'exprime d'abord par les nombreuses prothèses que les habitants enfilent à un moment ou un autre. Toutes prolongent le corps ou en remplacent une partie : les crânes dans « L'activité cérébrale des gardiens de nuit », les montres présentées dans « L'horloge musicale », les fléchettes qui agissent comme l'extension du bras dans « La valse des pieds ronds », les costumes de rat dans « L'hôtel », les tubes oculaires dans « Le *Vaisseau* » et les cages libératrices dans « Le bernard-l'ermite (robot III) ». Le terme « prothèse » peut

²⁸ Gaëtan Brulotte, « Cent ans de révolte dans la nouvelle québécoise », *XYZ. La revue de la nouvelle*, n° 99, automne 2009, p. 82.

toutefois sembler incorrect. Le dictionnaire Robert en donne la définition suivante : « Appareil, dispositif servant à remplacer un membre, une partie de membre amputé, ou un organe gravement atteint ou détruit ». Les prothèses dans *La Manufacture de machines* ne remplacent ni bras ni cœurs défectueux, pourtant, les machines vendues aux habitants paraissent dans une publication nommée le *Catalogue des prothèses*. Chaque année, une nouvelle édition présente aux abonnés les articles les plus populaires, ainsi que les inventions récentes issues de la Manufacture. Bien que le catalogue ne soit mentionné que dans la dernière nouvelle, plusieurs objets peuvent, à rebours, y être associés. Le jeu de dards décrit dans « La valse des pieds ronds », produit par la manufacture, a fort probablement paru dans les pages du *Catalogue des prothèses*. Il en va de même pour les cages libératrices, annoncées dans l'avant-dernière édition du document.

Les prothèses ne remplacent pas nécessairement des parties du corps, mais prolongent et modifient les comportements humains ainsi que les moyens par lesquels les habitants entrent en contact avec leur environnement. Dans « La valse des pieds ronds », par exemple, les fléchettes transforment les habitudes de jeux des villageois. Les montres présentées dans « L'horloge musicale », quant à elles, confèrent à leur porteur une perception du temps tout à fait particulière. Les montres, comme nous l'avons mentionné précédemment, rythment les différentes étapes de la vie. Attachées au poignet de leurs porteurs, elles deviennent une sorte d'organe qui assure la perception du temps par une « connaissance presque intuitive de l'heure indiquée par les aiguilles que [les habitants] pos[ent] imaginativement sur un rouage qui ne présente aucun découpage » (« L'horloge musicale », p. 85). Il en résulte un « sens » du temps, similaire à l'odorat ou à la vue, qui diffère de celui qu'expérimenterait un être sans montre. Les prothèses transforment profondément leurs porteurs et modifient la façon dont ceux-ci entrent

en contact avec le monde. Ce faisant, elles accentuent la déshumanisation des habitants. Les fléchettes contribuent à ce phénomène puisqu'elles remplacent les anciennes caractéristiques des jeux, soit la compétition et la patience, par l'assurance d'une victoire à tous coups. Dans le cas de « L'horloge musicale », les montres laissent aux villageois une impression d'impuissance face à leur existence :

Et pourquoi notre vie, malgré un sentiment profond de manque, est-elle à ce point réglée d'avance qu'au bout de quelque temps nous renoncions aux autres blocs dont nous savons, de manière irréductible, qu'ils existent ou devraient exister, et que nous en oublions même le Quatre et le Cinq, leur présence incongrue à l'horizon, pour nous consacrer pleinement à l'écoute du long ruban, et au rythme imperturbable du tramway... (quand la pile perd sa charge, nous mourons). (« L'horloge musicale », p. 85)

L'élément d'imprévu est retiré de la vie des habitants. Pourtant, lorsqu'ils constatent ce vide, ce sont vers ces mêmes prothèses que se tournent les habitants pour ne pas porter attention à leur condition présente. La magie des fléchettes qui touchent le centre de la cible, tout comme la musique que les montres émettent, les distraient temporairement du vide de leur existence. Les prothèses créent et comblent simultanément les besoins des villageois, augmentant la dépendance de ceux-ci à leur égard.

Les prothèses mentionnées précédemment s'adressent aux individus. Dans la seconde phase de mécanisation des consciences, les habitants perdent leur autonomie et s'entremêlent aux machines jusqu'à en devenir indissociables. Ainsi en est-il du rapport entre les travailleurs et les tubes oculaires dans « *Le Vaisseau* » : chaque observateur est relié à un autre œil qu'il doit observer sans relâche. Il note chaque détail et est attentif à tout changement ou clignement de paupières. Chaque œil, le droit et le gauche, doit être observé par chaque travailleur, mais le roulement des employés rend cet objectif inatteignable. Ce travail demande une attention constante : « même si c'est un travail d'annotation demandant peu d'efforts, il exige une sorte

de concentration uniformément répartie, diluée mais sans faille » (« *Le Vaisseau* », p. 128). Connectés les uns aux autres, les humains assurent le fonctionnement constant de la machine. De l'extérieur, les habitants comparent le Vaisseau à une « araignée monstrueuse » qui absorbe les visions afin de « nourrir un organisme artificiel » (p. 133). Les employés ne prennent des pauses que pour dormir. Le reste du temps est occupé à l'exécution d'une tâche répétitive et mécanique, mais suffisamment prenante pour retenir l'attention constante des habitants. Ils sont ainsi réduits à cette tâche et aux formulaires qu'ils remplissent. Toute autre fonction s'efface au profit du Vaisseau. Bien plus que dans les nouvelles précédentes, les habitants sont impliqués dans cette machine en tant que groupe, puisque tous rattachés au moyen des tubes oculaires, ils deviennent des prolongements de la machine en question. Cette nouvelle annonce la disparition des frontières entre les habitants et les machines : « L'objet qui devient partie intégrante d'un organisme atténue la délimitation qui sépare le moi de son environnement. L'individu en ressort forcément altéré »²⁹. L'individu s'intègre peu à peu à son environnement, jusqu'à en devenir une partie indissociable. C'est ce qui se produit dans la nouvelle de conclusion, où les humains s'enferment volontairement à l'intérieur des « cages libératrices ». Le livre s'achève sur ce paradoxe, où les utilisateurs sont qualifiés de prisonniers par leurs gardiens, bien qu'ils s'y trouvent par choix. Logés et regroupés dans une sorte de moteur, les occupants sont comparés à un essaim de guêpes :

Le moteur ressemblait de plus en plus à un essaim de guêpes, mais sans le grouillement interne, sans excursion au-dehors. Un essaim fixé dans le temps, plastifié, dont seul le bourdonnement mélancolique du moteur, comprimant à pleine capacité toutes ses cellules humaines (et certaines animales), témoignait de la vitalité. (« *Le bernard-l'ermite (robot III)* », p. 141)

²⁹ Claudia Dumont, *De l'altérité à sa perception, op. cit.*, p. 28.

Il y a une fusion entre les habitants, en tant que collectivité, et la machine. Libérés de leur humanité et de leur individualité, ils peuvent finalement jouir du « bonheur impeccable » que promettent les cages libératrices (« Le bernard-l'ermite », p. 141). Alors que le lecteur peine généralement à s'imaginer le village dans son ensemble, cette dernière nouvelle en offre une image globale alors que le robot décrit ce que sont devenus les habitants : « et moi, énorme gallinacé mécanique, je couve cet œuf et j'attends, sans attendre, de le voir éclore » (« Le bernard-l'ermite (robot III) », p. 142). Le robot à l'apparence de bernard-l'ermite qui couve l'ensemble des villageois, rassemblés au moyen des cages libératrices, procure dans la nouvelle finale une perspective d'ensemble comme le lecteur n'en trouve jamais dans les histoires précédentes. Sous cette forme réduite et figée, le village peut enfin être appréhendé dans son intégralité. En plus de veiller sur les habitants, le robot semble avoir accès au passé de ses protégés puisqu'il raconte aux touristes les histoires contenues dans le recueil : « je répète ce que je viens de vous dire autant de fois que l'on l'exige » (« Le bernard-l'ermite (robot III) », p. 142). Par cette phrase, le robot place le lecteur dans la position d'un touriste explorant le village. À rebours, le lecteur associe les nouvelles aux explications du robot, celui-ci ayant une connaissance du passé des villageois. La concentration du village dans le personnage du robot permet de clore l'ouvrage en unifiant la matière narrative et l'univers référentiel.

Cette dernière image témoigne de la transformation subie par l'univers narratif. Les premières nouvelles présentent un système dynamique opposant les robots à leurs créateurs. On peut penser ici aux dangereuses chenillettes foreuses qui pourchassent le gardien (« L'aqueduc »), ou alors aux locomotives qui déstabilisent Raymond (« La fugue »). Puis, les deux groupes se mélangent jusqu'à disparaître l'un dans l'autre. Le recueil donne l'impression

d'effectuer un mouvement de pendule entre les humains et les automates. Celui-ci s'immobilise à la fin du recueil, plongeant l'univers dans une inertie totale.

L'éveil du robot

Un deuxième fil narratif traverse *La Manufacture de machines*. Tandis que les humains se robotisent, les machines connaissent une transformation contraire et dépassent leur condition d'objet mécanique. Principalement présents dans la série de nouvelles « Robot (I) », « L'extracteur de jus (robot II) » et « Le bernard-l'ermite (robot III) », mais également à travers les animaux mécaniques dans « Le discours d'utilité », les chenillettes dans « L'aqueduc », les trains dans « La fugue » et les crânes dans « L'activité cérébrale des gardiens de nuit », les robots constituent un aspect unificateur du recueil. L'éveil des robots se fait en parallèle à la mécanisation des consciences, comme si ceux-ci remplissaient l'espace ainsi libéré pour évoluer et devenir les êtres conscients d'un univers où les humains ont renoncé à cette part de leur humanité.

Les automates se distinguent des machines comme l'horloge musicale par leur caractère animé (ils peuvent bouger différents membres) et par leur composition modifiable. De telles figures apparaissent dès les premières pages de l'ouvrage, lorsque les inventeurs attendent au bureau des brevets pour faire accepter leurs inventions : « Ces chiens, ces chats, même ce canari qu'ils ont assemblés pièce par pièce, en cachette dans le noir d'un sous-sol, et dont ils ont remonté les ressorts à bloc, ne sont pour la plupart que des accessoires, miniaturisés il va sans dire, des insectes blindés » (« Le discours d'utilité », p. 14). Dans un village où la créativité est interdite, le choix des automates est révélateur. Les animaux à ressorts ne constituent pas des inventions révolutionnaires, mais bien des versions mécaniques d'êtres leur préexistant. Ces

machines, de simples animaux dotés d'un mécanisme à remontoir, représentent le point de départ d'une évolution au terme de laquelle les automates se transforment en êtres pensants.

Un article de Yann de Kerorguen fait état de la place qu'occupent les robots dans l'histoire de la science-fiction. Il distingue deux types de robots :

D'une part, les automates plus ou moins élaborés, contrefaçons horlogères de l'humain, régis par le principe de l'analogie et reposant sur une volonté techniciste du créateur, d'autre part, des êtres de chair et de sang à l'image déformée de l'homme, personnages souvent ambivalents, divisés par un esprit manichéen qui les range en bons et méchants³⁰.

La première catégorie inclut les êtres mécaniques, conçus pour reproduire certains traits humains, alors que la seconde rassemble les êtres vivants manufacturés par l'homme, par exemple le Frankenstein de Mary Shelley. Les automates que rencontre tout d'abord le lecteur dans *La Manufacture de machines* appartiennent clairement à la première catégorie. Ils copient l'aspect et les mouvements d'animaux de compagnie. L'automate suivant que rencontre le lecteur, dans la nouvelle « Le robot (I) », est également comparé à un organisme vivant : « Pour une version moins technique, se reporter à deux acrobates, couchés sur le dos, les jambes relevées au ciel, et faisant rouler au bout de leurs pieds, par un mouvement de pédalier, un ballon qu'ils se renvoient » (« Le robot (I) », p. 33). Commandé par une troupe de variétés, cet automate est destiné à remplacer les artistes de cirques, indication d'une présence de plus en plus grande des automates dans l'espace social, au point de se substituer aux humains non seulement en ce qui concerne des tâches mécaniques et ingrates, mais également dans le domaine de l'expression artistique.

Remplacer les humains dans leurs tâches spécifiques n'est cependant pas suffisant pour permettre l'émergence de la conscience chez les automates. Celui présenté dans « Le robot (I) »

³⁰ Yann de Kerorguen, « Robots et science-fiction », *Culture technique*, n° 7, 1982, p. 81.

se distingue également par son unicité. Il n'existe qu'une seule machine de ce type dans la Manufacture et les employés n'ont pas la capacité d'en produire d'autres :

Dernièrement, une faculté universitaire, plus près des sciences humaines que des sciences pures, en a commandé trois exemplaires. La *Manufacture de machines* refusa le contrat, estimant leur fabrication trop dangereuse, et trop aléatoire : ce que l'on avait réussi une fois, innocemment, il n'était pas sûr qu'on puisse le refaire. (« Le robot (I) », p. 34)

Une certaine dose de hasard et d'imprévu semble essentielle à l'émergence d'automates uniques ayant le potentiel de développer une conscience. L'univers impénétrable de *La Manufacture de machines* joue un rôle sur ce plan en laissant suffisamment de zones d'ombre pour que puissent se produire ces transformations qui, malgré la logique les guidant, gardent un certain mystère aux yeux du lecteur. L'éveil des robots est une réponse cohérente à la mécanisation des consciences, mais ce phénomène inconcevable dans l'encyclopédie du lecteur s'exprime mieux dans les vides laissés entre les nouvelles.

Les robots qui peuplent la littérature de science-fiction sont souvent produits en série. Au contraire, les machines et les systèmes décrits dans *La Manufacture de machines* se définissent presque tous par leur unicité : « Le manoir de la Taupinière » décrit un meuble précis, la commande dans « Lettre à propos d'un trapèze » concerne un seul objet, le bernard-l'ermite est unique en son genre. Dans le cas de ce dernier, l'unicité de la mécanique est amplifiée par son caractère modifiable : « Il faut dire que je ne suis moi-même qu'un assemblage de prothèses, que je suis ce qu'on l'on appelait un automate, créé pour veiller à cette étonnante libération de mon peuple » (« Le bernard-l'ermite (robot III) », p. 142). L'effet de série dans le titre des nouvelles « robot » permet de croire qu'il s'agit bien du même robot d'abord présenté dans « Le robot (I) ». Si la première nouvelle présente un automate imitant des acrobates de cirque, le but de la dernière est de mettre en scène un robot qui veille sur l'œuf contenant les

habitants miniaturisés. Selon ses transformations et le travail qu'il accomplit, le robot évolue jusqu'à ce qu'apparaisse quelque chose ressemblant à la conscience humaine.

Le troisième ingrédient nécessaire à l'émergence de la conscience réside dans la nature même des robots : le travail. Celui-ci représente une caractéristique fondamentale du robot au même titre que l'est la créativité pour les humains. Comme le relève Yann de Kerorguen, le mot « robot » signifie travail : « Inventé par un écrivain tchèque du nom de Capek, le mot qui en langue slave désigne le travail (et plus près du sens tchèque *robot* = corvée) »³¹. Pourtant, de nombreux robots qui peuplent le village semblent égarés ou sans fonction. Les chenillettes dans « L'aqueduc » sont laissées à elles-mêmes, le crâne dans « L'activité cérébrale des gardiens de nuit » traîne dans la rue et personne ne peut dire d'où il vient et à quoi il sert. Or, c'est l'absence de travail (que met en scène la suite de nouvelles « Robot ») qui est à l'origine de l'éveil de l'automate. Par opposition avec leur créateur, chez qui la créativité est naturelle et doit être contrôlée, les automates sont conçus pour accomplir une tâche précise. Leur « humanisation » s'amorce lorsqu'ils sont désœuvrés. Destiné à servir dans une troupe de variétés, le robot ne quitte pas la salle des ventes en raison de retards dans la production de la commande. Il n'accomplit donc pas ce pour quoi il a été construit, ce qui mène à l'éveil de sa conscience dans « L'extracteur de jus ». Dans cette nouvelle, le robot raconte la crise identitaire provoquée par l'absence de travail. Dans les premières pages, il teste ses membres, les possibilités qui lui sont offertes et cherche à comprendre à quoi il servait dans une vie précédente. Sa prise de conscience semble directement reliée à l'absence de travail puisqu'il n'a aucun souvenir antérieur à cette période d'éveil et qu'il cesse de questionner son existence dès que les techniciens lui donnent une occupation d'extracteur de jus, comme le suggère le titre. Les séances d'ajustements limitent

³¹ Yann de Kerorguen, « Robots et science-fiction », art. cité, p. 81.

son champ de conscience au strict minimum : « Lentement de dissipa toute autre perception de sa personne, de son entourage, perception qui aurait pu réduire l'efficacité de la machine » (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 75). Bien que le robot soit recentré sur une tâche à accomplir, il conserve une certaine humanité puisque, comme le précise la dernière phrase du texte, « il [est] enfin (et parfaitement) heureux » (L'extracteur de jus (robot II) », p. 75). Le bonheur vient d'un équilibre entre sa conscience nouvellement acquise et sa nature robotique axée sur l'accomplissement d'un travail précis.

La conscience du robot se distingue de celle des humains puisqu'elle est décrite en termes de mécanisme : « Et surtout, malgré les périodes de noirceur intermittentes, ne pas rompre cet alignement de la pensée (cet engrenage) qui lui redonnait conscience » (« L'extracteur de jus (robot II) », p. 71). Pourtant, bien qu'un cerveau mécanique puisse sembler paradoxal, cet élément ne constitue pas une différence majeure avec la pensée humaine. Dans l'univers développé par Louis-Philippe Hébert, les tissus organiques qui constituent la conscience humaine sont soumis aux mêmes règles que les robots. En préface de *Manuscrit trouvé dans une valise*, autre ouvrage de Louis-Philippe Hébert, François Hébert parle des lois qui régissent les agissements de l'humain :

Nous sommes aussi, dans notre fragile réalité de chair, de petits engins, certes fort sophistiqués, apparemment autonomes, mais qui se meuvent dans le monde selon des lois précises, à la fois simples et complexes, tantôt cruelles tantôt comiques, lois que certains confondent avec le Hasard³².

La Manufacture de machines illustre également cette logique. À l'image de petits engins, les habitants peuvent être contrôlés et modifiés, soumis aux lois établies par des chefs depuis longtemps disparus. Dès le début du recueil, l'autonomie des humains est une illusion et leurs

³² François Hébert, « Note », dans Louis-Philippe Hébert, *Manuscrit trouvé dans une valise*, Montréal, Quinze, 1979, p. 7.

actions sont déjà conditionnées par des tropismes extérieurs. Les mécanismes qui régissent les robots obéissent à des règles sans doute différentes, mais également sensibles aux influences extérieures. Odette Fortin relève le vide que crée, dans le recueil, la perte de créativité chez les humains : « C'est à croire que mécaniques délirantes, machines à produire de nouveaux codes, du sens, faute de créateurs adéquats, sont nées d'elles-mêmes, de leur propre nécessité d'existence dans une société trop bien réglée »³³. Les robots, comme les humains, sont influencés par le monde dans lequel ils évoluent et se transforment en conséquence. Laissés à eux-mêmes par leurs créateurs, ils finissent par acquérir un nouveau statut.

La Manufacture

Au cœur du village se trouve une institution fondamentale à l'ordre établi. Mentionnée dans plusieurs textes, la Manufacture occupe une place bien particulière dans l'univers de *La Manufacture de machines*. Le lecteur peut raisonnablement penser que les inventeurs créatifs que tentent de restreindre les chefs dans « Le discours d'utilité » y trouvaient les outils pour réaliser leurs visions. C'est là que les machines sont assemblées, parfois entreposées et qu'est produit le *Catalogue des prothèses* destiné aux villageois. Les récits « Le robot (I) », « Lettre à propos d'un trapèze » et « L'extracteur de jus (robot II) » sont cependant les seuls se déroulant à l'intérieur de la Manufacture. Malgré son importance moins grande dans les autres nouvelles, cette institution reste toujours en arrière-plan, constituant, de ce fait, un facteur d'unité pour le recueil. La première mention de la Manufacture se trouve dans le texte « L'aqueduc » (p. 24). Il s'agit du premier indice permettant de comprendre que le titre réfère bien à un lieu physique et qui conduit le lecteur à se questionner : qu'est-ce que cette mystérieuse Manufacture de

³³ Odette Fortin, « Le piège à connaisseurs », dans *Le catalogue des prothèses*, *op. cit.*, p. 105.

machines ? Le texte suivant répond en partie à cette question puisque « Le robot (I) » raconte une visite guidée du bâtiment. Pour la première fois, le lecteur a un indice concret de l'appartenance des nouvelles à un univers commun. La Manufacture sert de point de départ aux jeux de détective que doit faire le lecteur pour comprendre les liens existant entre les nouvelles.

La Manufacture est à l'image de la fragile harmonie qui caractérise le village. Si les chenillettes dans « L'aqueduc » compromettent la solidité du sol et l'essaim des habitants menace d'exploser dans « Le bernard-l'ermite (robot III) », pour sa part, le bâtiment risque à tout moment de s'envoler : « La *Manufacture* elle-même est instable, mal retenue à la terre par des tendeurs, et il est à craindre qu'un jour elle ne nous quitte vers le haut » (« Le robot (I) », p. 35). Le caractère flottant de la Manufacture rappelle le robot explorant sa qualité aérienne dans « L'extracteur de jus (robot II) ». Au final, la Manufacture ne serait-elle pas une autre machine ? Ce qu'il importe de constater est que, sur le plan du déploiement de l'ouvrage, la Manufacture constitue le point d'ancrage référentiel de l'ensemble des nouvelles, contribuant de ce fait à unifier le recueil. L'utilisation d'un lieu physique comme point d'origine des récits permet ainsi de représenter, à l'intérieur même de la fiction, l'image d'une roue qui, selon Forrest Ingram, définit le *short story cycle* : concentrant les thèmes et les fils narratifs, ce lieu auquel renvoie – directement ou indirectement – chaque nouvelle, assure la cohérence de recueil.

Tyché ou la présence unificatrice d'une planète

Dans cet esprit, au cours de l'élaboration du projet de création dont le fruit occupe le second volet du présent mémoire, l'un de mes objectifs a été de faire usage d'un lieu de référence servant à unifier six nouvelles plutôt science-fictionnelles, très diverses par leur matériau et leur atmosphère. Cette référence commune est Tyché, une planète qui se place sur l'orbite de la Terre

et qui accompagne et influence la vie des humains. La première nouvelle met en scène la venue potentiellement catastrophique de cette planète, qui finit par trouver sa place comme voisine de la Terre. Malgré les milliers de kilomètres qui la séparent de la planète bleue, Tyché fascine les humains dès son arrivée spectaculaire.

Le corps céleste emprunte son nom à la déesse grecque du destin et du hasard. Originellement une nymphe de l'océan, la figure de Tyché acquiert tardivement de l'importance lorsque les gens tentent de remplacer les dieux du passé par une autre divinité plus en concordance avec les hauts et bas de leur quotidien. Au IV^e siècle avant J.-C., les pratiques religieuses se diversifient grâce à l'introduction de divinités étrangères. Afin de concilier leurs nouvelles croyances à leur besoin de culte, les gens se tournent vers une divinité qui, mettant en cause les principes – souvent abstraits – d'ordre et de justice divines, exprime mieux le caractère aléatoire des événements qui surviennent dans leur existence quotidienne³⁴. Punissant et accordant ses faveurs au gré de ses caprices, Tyché assure ainsi une transition entre les lois des dieux de l'Olympe et la vie ordinaire, dont le sens et la finalité ne relèvent pas toujours de l'évidence.

Dans le projet de création, l'arrivée de la planète Tyché coïncide avec un changement dans l'ordre du monde. À l'approche d'une crise planétaire, l'exploration de la nouvelle planète permet à l'humanité de se rassembler autour d'un dernier projet. Les six récits correspondent à différentes phases de la prise de contact avec Tyché et de son exploration. La planète assure une cohérence à l'ensemble, en dépit de l'étalement spatio-temporel des récits. Certains, comme « les rescapés », situent même l'action sur Tyché, tandis que, pour d'autres (« La

³⁴ Fernand Allègre, *Étude sur la déesse grecque Tyché : sa signification religieuse et morale, son culte et ses représentations figurées*, Paris, Ernest Leroux, 1889, p. 73.

Clairière », par exemple), les renvois à la planète sont plus indirects ou allusifs. Parfois clairement science-fictionnelles (« Les rescapés »), parfois plutôt fantastiques (« Les chiens de Sanno-ku » ; « Les êtres »), les nouvelles, utilisant Tyché comme élément référentiel commun, se présentent comme un cycle qui conjugue unité et diversité.

TYCHÉ

Brume

Le mur est plus pâle là où se trouve normalement la radio de la cuisine. Les employés ont dû la retirer durant la nuit, tout comme ils ont débranché la télévision et caché le téléphone. Pierrot a bien l'intention de découvrir ce qu'ils leur cachent, à lui et aux autres résidents.

Ses passages en résidence lui donnent chaque fois l'impression d'être coupé du reste du monde. Ses parents appellent rarement et les employés n'ont pas le temps de discuter avec lui. C'est la première fois cependant qu'il a l'impression qu'on l'isole intentionnellement.

Quelque chose de grave doit se passer en ville, suffisamment grave pour expliquer l'absence de piétons dans les rues et le départ soudain de plusieurs employés.

Il s'appuie sur sa marchette et jette un regard dans le corridor. Il n'y a personne ; les préposés doivent se trouver au salon. Près de lui, Donia, sur son ordinateur portable, fouille les sites de nouvelles et les réseaux sociaux. Si seulement il avait son propre ordinateur, il n'aurait pas à faire stupidement le guet en attendant que quelqu'un les surprenne.

Des bruits de pas attirent son attention. Il se penche par-dessus sa marchette et aperçoit Gregory entrer dans une chambre les bras chargés de literie. Seulement trois portes le séparent de la cuisine où ils sont dissimulés.

- Dépêche-toi, signale-t-il, on n'a que quelques minutes !
- Non, non, non, se lamente Donia en guise de réponse.

Pierrot se retourne vers elle. Elle tient l'ordinateur d'une main tremblante et tente d'activer son fauteuil roulant de l'autre. Lorsqu'elle parvient à empoigner la manette, elle émet un petit cri étouffé et quitte la cuisine à toute vitesse, bousculant Pierrot au passage, qui tombe sur le sol.

– Non, non, non, répète-t-elle en tournant le coin.

Une douleur sourde remonte dans son bras là où il a heurté le plancher. Il tente de se redresser, mais un spasme le renvoie au sol. Alerté par le bruit, Gregory sort d'une chambre voisine et accourt vers lui.

– Qu'est-ce que tu fais ici ? lui dit-il. Il y a du ménage à faire, tu vas être dans les jambes.

– Quelles jambes ? répond Pierrot, il y a juste toi et Mélissa. Où sont passés les autres préposés ?

Gregory l'empoigne en dessous des épaules et le replace derrière sa marchette.

– Va au salon, répond-il en ignorant ses interrogations, Mélissa a sorti la pâte à modeler.

Pense-t-il détourner son attention du problème si facilement ? Sous la supervision de Gregory, Pierrot entreprend le périple jusqu'au salon. Les lamentations de Donia gagnent en force au fur et à mesure qu'il s'approche d'elle. Pierrot essaye de comprendre ce qu'elle dit, mais le temps qu'il se rende au salon, Mélissa est parvenue à la calmer et lui parle doucement, agenouillée près d'elle.

Une résidente a profité de la diversion pour mettre une boule de pâte à modeler dans sa bouche et Alex écrase du poing la sculpture faite par sa voisine en émettant des sons stridents.

Entre les plaintes, les cris et les pleurs, Pierrot a l'impression de se trouver dans une maison de fous. Sans la supervision d'une équipe de spécialistes, la vraie nature de ses camarades ressort. Mélissa et Gregory ne garderont pas longtemps le contrôle des résidents.

Pierrot préfère s'éloigner pendant qu'il est encore temps. Il contourne les tables et rejoint Lucie au fond du salon. Enfoncée dans son énorme fauteuil roulant, elle ressemble à une poupée

de chiffon que quelqu'un aurait oubliée là. Sa boulette de pâte à modeler encore intacte sur un coin de sa tablette, Lucie observe les autres résidents.

– Qu'est-ce qu'il se passe avec Donia ? lui demande-t-il.

Lucie le regarde en silence, évaluant l'effort à fournir pour lui répondre. Pierrot lui prend la main pour l'encourager. Après quelques instants, elle émet un soupir, ouvre un cahier et écrit :

Elle a dit qu'une météorite va détruire la Terre.

Pierrot s'assoit sur le banc de sa marchette. Il se tourne vers les fenêtres, derrière lesquelles les rues désertes brillent sous un ciel bleu. Sans grande surprise, les gens les ont abandonnés dans leur fuite. Même la fin du monde, ils l'auront apprise en retard.

Gregory invite Pierrot à prendre place devant une table pour dessiner avec les autres résidents. Pendant qu'il distribue les crayons, Mélissa leur explique la situation.

– La semaine dernière, des chercheurs ont découvert une petite planète, perdue dans l'espace. Elle se cachait derrière le Soleil, mais, maintenant, elle s'approche de la Terre. Bientôt, elle apparaîtra dans le ciel, plus grosse que la Lune. On pourra l'admirer quelques instants avant qu'elle continue son chemin. Pour se préparer, vous allez la dessiner.

À titre d'exemple, Gregory montre le dessin qu'il vient de faire. On y voit la Terre et la nouvelle planète côte à côte. Sur la Terre, de petits bonshommes se battent tandis que le personnage de Gregory les emmène à bord d'un vaisseau spatial en direction de la planète voisine. Le logo de la résidence, un petit perce-neige bleu, est affiché sur les ailes de la navette.

Perplexe face à une situation dont on cherche à leur cacher la gravité, Pierrot prend un crayon, trace un rond, puis lève la tête en quête d'inspiration. Mélissa aide une résidente à tenir son crayon. Ses gestes sont calmes et rassurants, comme à l'habitude. Mais les rues désertes

racontent une autre histoire. Pourquoi devrait-il croire Mélissa alors que les gens du quartier ont jugé la menace assez sérieuse pour partir ? N'est-ce pas un événement similaire qui a provoqué la fin des dinosaures ?

Les résidents qui l'entourent ne semblent pas avoir les mêmes réticences que lui à croire l'animatrice. À côté, Alex écrit son prénom à répétition, indifférent à la consigne. En face, d'autres résidents dessinent des fleurs, des camions ou d'autres objets n'ayant rien à voir avec le thème proposé. Donia regarde sa feuille gondolée par les larmes. Mélissa lui a enlevé son ordinateur, mais l'adolescente ne semble pas rassurée pour autant.

Un peu en retrait du groupe, Lucie dessine une planète en feu qui se dirige droit vers la Terre. Des volcans crachent une lourde fumée noire faite de furieux coups de crayon de cire et une petite Lucie attend patiemment son heure.

Gregory s'accroupit près de lui et l'encourage à continuer son dessin. La fin du monde n'est pas une excuse pour échapper aux ateliers, se dit Pierrot, qui finit par dessiner une planète semblable à la Lune, des cratères clairsemés dans un désert au centre duquel se trouve un petit bonhomme à son image. Sur sa planète, rien ne pourra bloquer son chemin. Pas de bordures de trottoir, d'escaliers, de portes impossibles à ouvrir ou de limite de temps pour traverser la rue.

Pierrot laisse son dessin sur la table, se remet debout et marche jusqu'à la petite bibliothèque. Il se rappelle avoir vu un livre sur les planètes, peut-être pourra-t-il y trouver de l'inspiration. Il prend l'encyclopédie et s'installe sur le divan. Les anneaux de Saturne sont jolis et donneraient du caractère à sa planète. Pierrot penche la tête vers l'arrière et regarde par la fenêtre. Le mieux serait d'avoir un contact visuel avec la planète. Des nuages s'avancent sur la ville, l'empêchant de voir le ciel.

Un mouvement attire son attention. Pierrot croise le regard de son reflet dans la vitre, lui donnant l'impression qu'un inconnu l'observe de l'extérieur. Parviendrait-il à quitter la résidence sans se faire remarquer ? Pierrot fait un clin d'œil à son reflet et se détourne avant que celui-ci ne puisse le lui rendre. Muni de son livre, il se remet derrière sa marchette et retourne s'asseoir devant son dessin. Il choisit un crayon violet et ajoute le premier anneau à sa planète.

À côté de lui, Alex a brisé la mine de son crayon contre sa feuille. Il tord le bout de bois dans ses mains jusqu'à ce qu'il se casse puis lance les morceaux autour de lui. Pierrot lève son livre devant son visage pour arrêter un projectile. Alex déchire ce qui lui passe sous la main avant de glisser sous la table lorsque Gregory tente de l'attraper. L'adolescent tire les pattes de la marchette, forçant Pierrot à reculer sans soutien. Il agrippe le fauteuil roulant de Lucie juste à temps pour retrouver son équilibre. Une partie de son dessin est coincée sous une patte de chaise. Il n'y voit que la moitié de la planète, le reste se trouve sur d'autres morceaux de papier sous la table.

Gregory prend Pierrot d'un bras et pousse la chaise de Lucie de sa main libre, entraînant les autres résidents. Ils laissent Mélissa en compagnie de l'adolescent en crise. Avant de tourner le coin, Pierrot aperçoit sa marchette voler à travers la pièce et percuter la bibliothèque. L'activité de coloriage prend fin comme elle a commencé, dans les cris et les larmes.

Gregory le porte jusqu'à la cuisine, où Donia pleure en silence et les autres attendent que quelqu'un s'occupe d'eux. Après avoir déposé Pierrot sur une chaise, Gregory les regarde en silence un bon moment. Il finit par annoncer qu'il est maintenant l'heure de souper.

Pendant qu'un plat de macaroni chauffe dans le four micro-ondes, Gregory installe les sacs de repas pour ceux qui mangent à l'aide de tubes. Le retour à la routine semble avoir calmé

les voisins de Pierrot. Le bruit régulier des machines à repas rappelle la monotonie habituelle des soirées à la résidence. Bientôt, Gregory place devant lui une assiette de pâtes tièdes.

Pierrot se tourne vers la fenêtre, mais les nuages cachent toujours le ciel. Son reflet, imprécis à cause de la double vitre, le regarde manger son macaroni ; lui-même ne touche pas beaucoup au sien. Il se trouve si près de l'extérieur que son reflet semble marcher dans l'herbe lorsqu'il agite les pieds.

Mélissa entre dans la cuisine en tenant Alex par la main. Les joues encore rougies par les larmes, il penche la tête au-dessus de l'assiette que Gregory dépose devant lui. Mélissa rejoint ensuite Pierrot et lui donne la marchette. Placé dans le panier, son dessin a été recollé en un seul morceau.

– Mange ton repas, lui dit-elle lorsqu'elle remarque l'assiette encore pleine. Dès que tu auras terminé, Gregory va t'amener prendre un bain.

Pierrot se tourne vers le préposé. Celui-ci se bat avec une résidente pour lui faire avaler son repas et semble sur le bord de la crise de nerfs. Les chances qu'il ait le temps de donner les bains sont faibles. Pierrot a un autre plan pour la soirée : sortir de la résidence avant que Mélissa et Gregory ne perdent totalement le contrôle de ce qui s'y passe.

Son reflet dans la vitre disparaît. Pierrot ne voit plus que la cour, baignée dans la lumière du jour. Le néon au-dessus de lui s'est éteint. Mélissa joue avec l'interrupteur, puis essaie sans succès de faire fonctionner le grille-pain. Plus rien.

Mélissa sort mesurer l'ampleur de la panne, laissant à Gregory le soin de conduire au salon les résidents qui ont fini leur repas.

C'est sa chance de partir. Pierrot empoigne sa marchette et se rend à une sortie d'urgence, mais d'une seule main, il ne réussit à engager le mécanisme. Il s'appuie dos contre la porte, mais la barre arrive au-dessus de ses épaules.

Pierrot se laisse tomber au pied de la porte. Comme toujours, il a besoin quelqu'un pour l'assister.

Un grognement lui fait lever la tête. Alex se promène dans le couloir sans surveillance, visiblement agité et agressif. Pierrot se relève sans mouvement brusque. Il se réfugie avec les autres au salon, laissant le reste de la résidence à l'adolescent.

L'absence de Gregory lui saute aux yeux. Jamais encore le salon n'a été laissé sans supervision. Pierrot le découvre de l'autre côté des fenêtres. Mélissa et lui errent entre les bâtiments voisins.

Alex court toujours dans les couloirs. Il émet des cris aigus et tambourine sur les murs. Maintenant qu'il ne reste plus qu'eux, Pierrot doit prendre les choses en main. D'un moment à l'autre, Alex peut se retourner contre eux.

Lucie lui fait un signe de tête. Lorsque Pierrot la rejoint, elle lui tend son cahier. *Nous serons en sécurité dans ta chambre.*

Pierrot coince le dessin de la planète entre Lucie et son accoudoir. Il se place derrière le fauteuil roulant pour pousser Lucie hors du salon. Un spasme de sa part fait cependant dévier le fauteuil qui percute le mur. Lucie émet un hoquet de surprise.

Le fauteuil n'avance pas aussi facilement que la marchette. Les roues changent brusquement de direction et Pierrot doit reculer de plusieurs pas pour réorienter le fauteuil roulant. Lorsqu'il parvient finalement à faire entrer Lucie dans sa chambre, la nuit descend sur

la ville. Il met les freins au fauteuil et s'appuie contre le mur le temps de verrouiller la porte. Il entend Alex courir de l'autre côté.

Son compagnon de chambre habituel ne risque pas de les déranger. Ses parents sont venus le chercher il y a deux jours, probablement au moment où ils ont appris l'arrivée de la planète. Pierrot prend les couvertures du lit inoccupé et les place sur Lucie.

Grimper sur son propre lit s'avère plus difficile. Pierrot doit d'abord abaisser la clôture de sécurité. Après avoir changé la position du verrou, il se donne une petite poussée vers le haut et se couche à plat ventre sur le lit, roulant sur le côté pour monter ses jambes. Une fois défaites les attaches de ses prothèses, il se retrouve en position assise, le dos reposant contre son oreiller et les jambes au chaud sous les couvertures.

– Crois-tu qu'on va mourir ? demande-t-il.

Lucie tourne ses yeux vers lui, hésitant encore une fois quant à la nécessité de lui répondre. Lorsqu'elle prend finalement son cahier de dessin, elle écrit pendant plusieurs minutes.

Ne t'inquiète pas Pierrot. La planète doit croiser la Terre cette nuit, tu auras bientôt ta réponse. Je ne crois pas que Méli et Greg reviendront.

Pierrot s'imagine les prochains jours, caché avec Lucie. Sera-t-il en mesure de faire fonctionner la machine à tube pour la nourrir ? Son aînée de plusieurs années, Lucie mesure un pied de moins de lui et ses os difformes pointent sous sa peau. Combien de temps survivra-t-elle sans aide ? Combien de temps lui-même survivra-t-il ?

Pierrot continue sa lecture.

Je ne me souviens pas d'un temps où je ne pensais pas mourir chaque soir, je ne me souviens pas d'avoir eu un avenir. Je suis peut-être plus heureuse ainsi. Merci de rester avec moi ce soir.

Pierrot sent son ventre se nouer. La mort n'a pas le même sens pour lui. À quelques reprises, des voitures ont failli le renverser ; une fois un chien a essayé de lui arracher le visage, mais jamais il ne s'est couché sans savoir s'il se réveillera.

Lucie s'est endormie. Son menton repose sur son corps tordu, lui-même caché derrière ses cheveux emmêlés. Dehors, Mélissa et Gregory passent devant sa fenêtre. Ils se promènent main dans la main, la voix tremblante de Mélissa trahit ses émotions même au travers de la vitre. Pierrot souhaite qu'ils rentrent chez eux, qu'ils les laissent tranquilles pour la nuit.

La pénombre s'installe. Bientôt, il fera trop noir pour faire quoi que ce soit. Sans les lampadaires qui voilent le ciel, Pierrot aperçoit quelques étoiles par la fenêtre. Peut-être que s'il veille assez longtemps, il pourra voir la planète qui se dirige vers la Terre.

Pierrot reprend son dessin coincé dans la chaise de Lucie. Au moyen d'un crayon qu'il prend à la tête de son lit, il ajoute un château fort dans le désert blanc et dessine Lucie au sommet. Demain matin, il ira se promener dans les rues de la ville. Avec un peu de chance, Lucie ne se réveillera pas ; elle ne sera pas ainsi témoin de la fin du monde.

Gregory le secoue. Il fait nuit, mais une lampe de poche éclaire la chambre. Pierrot se redresse et se tourne vers Lucie. Elle n'a pas bougé depuis qu'elle a écrit le message. Il lui semble que sa poitrine ne se soulève plus. Pierrot retient sa respiration alors que Mélissa tente de la réveiller.

Lucie redresse la tête, les yeux plissés à cause de la lumière de la lampe. Mélissa lui passe un chandail chaud sur les épaules. Gregory fait la même chose pour lui.

- Que se passe-t-il ? demande Pierrot. Est-ce que les secours sont là ?
- Pas encore, répond-il. Mélissa et moi avons quelque chose à vous montrer.

Pierrot s'assoit sur son lit et laisse l'employé lui mettre ses souliers. Gregory plie les bas en accordéon et sécurise les orteils de Pierrot au fond de la pointe avant de dérouler les chaussettes. Il installe ensuite les prothèses, lui met ses souliers et l'aide à s'installer derrière sa marchette.

Dans le corridor, Pierrot attend que les autres pensionnaires soient prêts à sortir. La clarté lunaire découpe des carrés lumineux près des fenêtres. La planète doit se trouver très proche de la Terre pour éclairer les rues avec une telle force.

Une fois tous les résidents présents dans le couloir, Gregory compose le code sur le panneau de contrôle et ouvre la porte. Alex sort en premier, prudent, comme un animal dont on ouvrirait la cage. Pierrot pousse sa marchette jusqu'au trottoir, où Gregory l'aide à descendre dans la rue.

La planète se cache derrière un gratte-ciel. Pierrot cherche sur les édifices adjacents un reflet qui lui permettrait de l'apercevoir. Chaque vitre reflète la lumière qui émane de la planète, une lueur bleutée flotte sur la ville.

L'extrémité du corps céleste apparaît au sommet d'un bâtiment. Dix fois plus grosse que la Lune, la nouvelle planète traverse le ciel sans presse. Des nuages bleutés en recouvrent la surface, la cachant aux regards indiscrets.

Pierrot sort son dessin du panier de la marchette et ajoute un nom à sa planète : Brume, lune égarée dans le ciel, voilant ses intentions. Elle passe en silence et s'en ira pour toujours. Il aimerait qu'elle reste là, dansant avec la Terre et la Lune.

Gregory l'aide à monter le trottoir pour atteindre le parc. Mélissa est assise sur un banc, entourée des résidents en fauteuil roulant. Emmitouflés dans des couvertures, ils regardent Brume traverser le ciel. Pierrot laisse sa marchette à quelques pas d'un module de jeu. Il franchit le reste sans aide et s'accroche à une échelle, d'où il se hisse jusqu'à la plate-forme. Pierrot aime jouer dans le parc, où il peut se déplacer à l'aide de ses bras. Sans les autres enfants qui le bousculent, il n'a plus autant l'impression d'être handicapé. Il traverse le petit pont entre les deux modules, puis descend par la glissoire. Mélissa et Gregory peuvent partir s'ils le veulent, lui-même demeurera en ville avec Lucie.

La clairière

Slama ouvre l'étui du télescope. Le plastique du tube optique a jauni et les bords du logo s'effritent lorsqu'il passe son pouce sur les rebords. Le reste de l'appareil a mieux résisté au passage du temps. Les oculaires sont en parfait état et les pattes du trépied glissent sans grincer.

Slama n'a pas utilisé un télescope du genre depuis qu'il travaille pour l'agence. Il regarde généralement les astres grâce aux photographies effectuées au moyen de puissants instruments. Peut-être Samantha pourra-t-elle donner une seconde vie à son vieil appareil.

Il referme l'étui et sort sur le balcon. Dans près d'une heure, le ciel sera assez sombre pour observer les étoiles. Malgré les derniers rayons de soleil, il aperçoit un point lumineux là où se trouve Mars. La planète se trouve le plus près de la Terre et le ciel clair promet une soirée mémorable. Il enfle un chandail chaud et descend au rez-de-chaussée.

Samantha l'attend dans l'entrée. Sa grand-mère, Jana, l'a entourée d'une couverture et lui a donné un panier contenant une collation. Depuis la naissance de sa nièce, Slama est venu à Port Elizabeth à trois reprises. La première fois, elle était âgée de quelques mois et avait porté très peu d'intérêt au petit martien en peluche ramené de la boutique de l'agence.

La fois d'après, Slama lui avait rapporté une encyclopédie sur le système solaire. Munie de l'ouvrage, Samantha avait passé l'après-midi dans la cour à remettre en perspective sa place dans l'univers. Soudainement, la Lune n'était plus un croissant sur lequel s'assoient les personnages de contes.

Aujourd'hui, Slama souhaite qu'elle observe en temps réel les planètes et les étoiles qui l'ont bouleversée quelques années plus tôt.

Tous deux disent au revoir à Jana et sortent du foyer familial. Lorsque lui-même était petit, il lui suffisait de traverser la rue et de franchir un petit bois pour atteindre une clairière d'où il observait les étoiles en toute tranquillité. Il s'y rendait au coucher du Soleil et grimpait au sommet d'un figuier pour regarder les dernières lueurs du jour. Une fois la nuit tombée, il descendait de son poste d'observation et assemblait le télescope. Le grand arbre se trouve toujours là, dépassant les maisons qui ont remplacé le boisé.

– Il faut aller à la plage pour voir les étoiles, lui dit Samantha en le tirant par la main.

– Non, répond Slama, les hôtels vont cacher les plus belles. Ce soir, nous allons dans un endroit secret.

Par-dessus les maisons, il peut voir la ligne d'hôtels côtiers qui semblent s'augmenter de quelques étages chaque année. Défiant les lois de la gravité, les constructions s'élancent haut dans le ciel. De la plage, la moitié du ciel leur sera invisible,

– Les étoiles sont belles à la plage, réplique sa nièce. Elles se reflètent sur l'eau et on peut se coucher sur le sable.

– Les herbes hautes de la clairière sont très confortables aussi.

Au lieu de la houle régulière des vagues, le chant des insectes et le bruissement des feuilles du grand figuier accompagnaient ses observations. Et, surtout, l'impression d'être coupé de la ville, mais en contact avec le reste de l'univers. La plage trop fréquentée ne permet pas un tel isolement.

– Est-ce qu'on va pouvoir observer Tyché ? demande Samantha.

– Non, Tyché est visible le matin, répond-il. Je te montrerai où regarder avant que tu ne partes pour l'école.

– Mon professeur dit qu'il y a de l'eau sur Tyché, que c'est comme une deuxième Terre et que les humains pourront aller y vivre quand la Terre sera trop polluée.

– Peu probable. Une sonde a effectivement trouvé un petit lac, mais il est trop tôt pour dire si l'eau va rester. Tyché est arrivée il y a seulement quatre ans. Elle a évolué rapidement, mais il faudra attendre encore longtemps avant qu'elle ne se stabilise. Les scientifiques essaient de prévoir à quoi ressemblera son atmosphère dans les prochaines décennies, mais ils se trompent souvent.

Slama n'est pas surpris que la découverte d'une flaque d'eau se discute dans les écoles. Les images de la mare à côté de la sonde *Scout* ont provoqué une tempête médiatique sur toute la Terre. Slama se trouvait dans le simulateur d'avant-poste au moment de la découverte. Après un mois d'isolement total, le directeur leur annonça que la mission vers Mars était mise en veilleuse en raison des possibilités d'exploration et d'exploitation qu'offrait désormais la planète voisine de la Terre. Slama fut alors invité à prendre des vacances. Samantha sait-elle ce que la petite flaque d'eau sur Tyché lui a coûté ?

– Si l'eau reste, on va pouvoir y aller ?

– Oui, mais seulement pour un court voyage. À long terme, personne ne sait à quoi s'attendre. Il est très difficile de développer une base qui s'adapte aux changements climatiques que connaît Tyché.

La colonisation de Mars représentait un pas vers l'avant dans la conquête de l'espace, un casse-tête technologique. L'expédition vers Tyché ne servira qu'à redorer l'image de l'agence. Le positionnement de la planète sur la même orbite que celle de la Terre facilite le voyage. Il suffit de laisser la fusée dans le sillage de la Terre et attendre que Tyché passe à son tour quelques mois plus tard.

Depuis son arrivée, Tyché, fait régulièrement la une des journaux. Des nouvelles sondes y sont envoyées chaque année et rapportent les images d'une planète en rapide mutation. L'intérêt pour l'exploration martienne en a souffert. Combien d'années Slama devra-t-il attendre le prochain projet d'établir une colonie de recherche sur la planète rouge ?

Au coin de la rue, les maisons font place à de petits commerces. À cette heure-ci, les vacanciers ont déserté la plage et occupent les terrasses des restaurants. Le premier qu'ils croisent annonce clairement sa clientèle. Le menu est affiché sur une planche de surf et des aquariums donnent l'impression de se trouver sur la plage. Le suivant propose des mets typiques de la région et une odeur sucrée provient du grill extérieur.

Quelques boutiques de souvenirs se glissent entre les terrasses achalandées. Une galerie d'art attire l'attention de Slama. Les tableaux exposés dans la vitrine proposent différents paysages locaux. La plupart montrent le bord de l'eau, les plages et les falaises. De l'aurore jusqu'à la nuit noire, tous les éclairages possibles sont représentés.

Une toile se démarque au milieu des peintures océaniques. Le grand figuier y est représenté, surplombant les commerces animés. Slama compare la toile à l'arbre tel qu'il peut l'apercevoir, désormais protégé par les constructions qui en bloquent l'accès. Lorsque les humains auront transformé toute la planète en poutres d'acier et blocs de béton, cet îlot de verdure restera intouché.

Samantha pointe l'une des toiles. On y voit la Lune se refléter dans l'océan et des étoiles éclairer la voute céleste. L'effet de miroir fait disparaître la frontière entre ciel et terre.

– Tu vois, tout le monde trouve que les étoiles sont belles à la plage, lui dit-elle.

Slama ignore le commentaire de Samantha. S'il ne trouve pas bientôt un passage vers la clairière, il n'aura d'autre choix que de lui donner raison et de rebrousser chemin. Une petite

ruelle passe entre une fruiterie et une petite pâtisserie. Dans son prolongement, Slama aperçoit de la verdure. Peut-être arriveront-ils à trouver leur chemin. Samantha le suit à contrecœur, sa mauvaise humeur disparaîtra-t-elle s'il réussit à la conduire jusqu'au pied du grand arbre ?

Les buissons épineux forment une barrière peu invitante. Slama dépose le télescope et écarte les branches. En s'avancant un peu, il aperçoit un ruisseau au creux du vallon. Y avait-il un cours d'eau à cet endroit lorsqu'il était jeune ou bien est-ce le résultat des emménagements qui ont eu lieu depuis ?

Quelques grosses roches bien placées permettraient sans doute de traverser à gué, mais il faudra qu'il le fasse un télescope dans une main et Samantha dans l'autre. Slama se retourne vers sa nièce. Debout à côté du télescope, la couverture de laine montée jusqu'aux oreilles, elle regarde le boisé avec appréhension. Slama reprend le télescope et retourne sur la rue.

Il quitte la rue commerçante et retourne dans le quartier résidentiel. Devant eux s'étend une rue similaire à celle où il a grandi. Les maisons neuves toutes semblables se dressent derrière des plates-bandes bien entretenues.

Les lumières intérieures et les télévisions s'allument. Le Soleil a disparu à l'horizon et le grand arbre est devenu une silhouette foncée devant le ciel d'acier. À qui appartient le figuier aujourd'hui ? Fait-il partie d'un terrain privé, à jamais interdit aux habitants du quartier ?

Le télescope commence à peser. Slama le change de bras. La rue n'offre pas plus d'ouverture vers le boisé que celle qu'il vient de quitter. Les clôtures protégeant les cours forment un mur continu empêchant tout passage.

Agenouillée dans une plate-bande, une femme profite des dernières lueurs du jour pour retirer les mauvaises herbes, une petite fille d'environ deux ans près d'elle. Une chaudière déjà pleine indique qu'elle s'affaire depuis un bon moment.

Slama approche de la jardinière.

– Excusez-moi, connaissez-vous un chemin jusqu’au grand figuier ? lui demande-t-il.

La mère lève les yeux vers l’arbre qu’indique Slama.

– L’arbre fait partie du nouveau parc. La ville voulait le couper, mais les citoyens s’y sont opposés. J’ai emmené ma fille à l’inauguration il y a quelques semaines. On y trouve un bassin pour que les jeunes se rafraichissent et un grand étang avec des poissons. Ils ont aménagé de très beaux jardins, vous allez voir. Vous tournez le coin et vous êtes rendus. Votre fille va adorer. As-tu du pain pour les poissons, petite ?

– J’ai des biscuits, répond Samantha.

– Attends un instant, j’ai quelques vieilles tranches pour toi.

La femme se lève et rentre chez elle, sa fille dans les bras. La soirée va finalement dans le bon sens. Slama remercie les habitants de la ville d’avoir préservé le grand arbre contre la croissance exponentielle de Port Elizabeth.

La mère ressort avec un sac de plastique qu’elle place dans le panier de Samantha.

– Les poissons vont grandir aussi longtemps que tu viendras les nourrir. Si tu viens chaque semaine, ils deviendront grands et gros avant l’été.

Samantha remercie la dame et ils se remettent en route. Comme annoncé par la jardinière, ils trouvent le parc dès qu’ils tournent le coin. Ce champ autrefois en friche est maintenant couvert d’une pelouse verte et égale, traversée par des sentiers en gravier.

Le grand arbre sur la colline est entouré de fleurs colorées et les branches les plus basses ont été coupées. Les enfants devront dorénavant faire preuve d’ingéniosité pour réussir à grimper jusqu’au sommet.

Autrefois un endroit isolé, le parc accueille maintenant plusieurs familles profitant des derniers moments de la journée. La température fraîche tient les enfants loin de jeux d'eau et l'étang aux poissons retient toute l'attention. Slama trouve un endroit libre près du bassin et dépose son télescope alors que Samantha ouvre le sac contenant les tranches de pain sec.

Les poissons se précipitent sur les miettes. Plusieurs d'entre eux mesurent près d'un pied de long.

– Est-ce qu'on va pouvoir les manger quand seront gros ? demande-t-elle.

– Non, ils sont là pour mettre un peu de vie dans le parc, répond Slama, pas pour finir dans ton ventre.

– Mais quand ils seront très gros, ils vont manquer de place pour bouger dans le bassin. On ferait mieux de les manger. Ou alors on pourrait les envoyer dans le lac sur Tyché, les astronautes pourraient en faire l'élevage.

– Je ne crois pas que les poissons survivraient au voyage spatial, répond Slama pris de court. On peut acheter du poisson pour demain soir si tu veux.

– Oh. D'accord.

Samantha vide le sac de pain dans le bassin et lui confie son panier et sa couverture avant de partir explorer les modules de jeux. Pendant ce temps, Slama cherche un endroit approprié à leurs observations nocturnes. La municipalité a planté une rangée d'arbres près des sentiers de gravier. Heureusement, ceux-ci sont encore jeunes et la surface de ciel qu'ils cachent est minime. Slama s'installe à une bonne distance des sentiers et ouvre l'étui du télescope.

Samantha le rejoint au moment où il ajuste le trépied. Slama lui demande de tenir le tube optique pendant qu'il le fixe sur son socle. Une lueur bleutée sur un écrou attire son attention. Un lampadaire vient de s'allumer. Des lampes intégrées au bassin créent une lumière vacillante

à la surface de l'eau. Des projecteurs éclairent les sculptures et des ampoules accrochées aux arbres illuminent le parc. L'espace d'un instant, Slama a l'impression que les arbres eux-mêmes luisent de l'intérieur.

Samantha laisse échapper une exclamation d'admiration devant les féériques jeux lumineux. Le parc ne leur permettra pas d'observer les étoiles aussi bien qu'il le voulait. Alors que Samantha court de lumière en lumière, Slama se résigne à ranger le télescope.

Lorsque Samantha en a assez de courir après les jeux lumineux, il la guide hors du parc. Il fait maintenant nuit et les lampadaires des rues projettent sur le trottoir des halos de lumière orangée. Il tourne le coin, repasse devant sa maison d'enfance et continue de marcher en direction de la plage.

Au bout de la rue, les hôtels éclairent le ciel comme de brillantes constellations. L'une des tours prend la forme d'une coque de navire, présentant un profil effilé contre les vents du large. Plus loin, les balcons courbés des chambres donnent l'impression que l'hôtel est une vague figée dans le temps.

Une fois passée la barrière des hôtels, l'air frais de la plage traverse le chandail de Slama et Samantha remet la couverture autour de ses épaules. Sa nièce avait raison sur un point : les étoiles vues de la plage sont magnifiques. Le ciel et les flots sont d'un noir profond et les astres en ressortent plus lumineux encore.

Slama n'a pas vu ce ciel depuis longtemps. Habitant dans l'hémisphère nord du globe depuis ses études, il a oublié les astres visibles à Port Elizabeth. Il reconnaît quelques constellations, le poisson et le sculpteur sont bien visibles, mais les autres ne lui sont pas plus familières qu'à Samantha. Slama cherche Mars comme repère. La planète se trouve entre deux hôtels, voilée par les halos de lumière.

Il s'assoit dans le sol et ouvre à nouveau l'étui du télescope. Samantha s'installe près de lui et se met à grignoter un biscuit pendant que Slama lui présente les pièces et leur fonction.

Une fois qu'il est monté, Slama dirige le tube optique vers une région célèbre de la constellation du sculpteur. Il ajuste l'appareil afin de bien faire ressortir l'amas d'étoiles qui se confond dans un unique point. Lorsque le télescope est bien positionné, Slama se recule et laisse la place à Samantha.

– Pourquoi certaines étoiles sont rouges ? demande-t-elle.

Sa nièce garde l'œil contre la lunette alors que Slama lui explique d'où provient la couleur. Une fois qu'elle a suffisamment observé le nuage d'étoiles, Samantha tourne le télescope dans une autre direction.

Slama se couche dans le sable. Il peut voir Mars au loin. Son périple vers cette planète se limitera en fin de compte aux séjours dans le simulateur d'avant-poste, où, responsable de la serre, il passait ses journées à veiller sur les pousses et à s'assurer du bon fonctionnement de la climatisation.

La clairière et le simulateur provoquaient chez lui le même sentiment de joie. Lorsqu'il grimpe au sommet du grand arbre ou qu'il levait les yeux de ses plantes pour découvrir le désert glacé derrière les fenêtres du dôme, il savait que rien ne lui apporterait plus grande satisfaction que de vieillir et de mourir loin du reste du monde.

Slama ferme les yeux et pense au site martien sélectionné pour le camp de base. La cavité se recouvre de givre durant l'hiver. Offrant une protection contre les grands vents, la petite niche devait abriter les quartiers des astronautes. Slama, lui, aurait établi sa serre au sommet du versant, là où la lumière du Soleil éclaire le plus longtemps. Il aurait eu une vue imprenable sur les alentours.

Les séjours au simulateur n'ont jamais duré assez longtemps pour en arriver à une récolte. À chaque fois, il laissait les plantes derrière lui et partait en hélicoptère. Si la technologie est fin prête à l'installation d'une base, l'homme ne l'est manifestement pas. Les autorités viennent de trouver, en Tyché, une nouvelle raison pour annuler le voyage projeté. Que Slama peut-il faire, sinon perfectionner la serre pour une expédition à venir, à laquelle il risque de ne pas participer ?

Bientôt, son chandail chaud ne suffit plus à repousser le froid et Slama se redresse. Samantha, bien emmitouflée, observe les étoiles de l'hémisphère sud. Il mange un biscuit en attendant qu'elle ait fini ses observations. Slama n'ira pas sur Mars, mais peut-être que Samantha, elle, aura l'occasion d'explorer l'espace...

Les chiens de Sanno-ku

Lorsque la cloche annonce la fin des cours, la pénombre s'installe déjà sur le quartier de Sanno-ku. Miyo enroule son foulard autour de son cou. Après un automne doux, le temps froid est tombé rapidement.

Elle aperçoit sœur Maria qui distribue des couvertures aux sans-abri. Autrefois, la religieuse circulait dans les rues afin d'apporter du soutien aux plus démunis. Depuis qu'elle et le groupe de jeunes bénévoles ont découvert un homme à moitié dévoré gisant près d'un bac à ordures, elle installe sa marmite et les sacs de vêtements devant le centre communautaire, en face de l'école. Une trentaine de personnes attendent en file pour recevoir un manteau et un repas chaud.

Quelques adolescents traversent la rue pour aider avec le service. Miyo fait normalement partie de leurs rangs, mais ce soir elle a autre chose à faire. Elle marche jusqu'à la prochaine intersection et s'y engage.

Par moment, la lumière du Soleil couchant parvient à trouver son chemin jusqu'au pavé d'asphalte. Bien que les logements de Sanno-ku ne dépassent pas trois étages, l'étroitesse des rues donne l'impression qu'ils mesurent beaucoup plus.

Une poubelle se renverse quelques mètres devant elle. Un petit chien sale sort de derrière et examine les déchets qui en sont tombés. Sa fourrure sale et agglutinée fait paraître sa tête deux fois trop grande pour le reste de son corps.

Miyo sort un contenant de son sac à dos. Des croquettes se trouvent à l'intérieur. Elle s'accroupit et en tend une au petit chien. L'animal s'approche d'elle sans méfiance, agitant joyeusement la queue. Il mange le biscuit, puis renifle la main qui le lui a tendu.

– Je cherche mon amie, dit-elle au petit chien en lui grattant l'oreille. Elle s'appelle Hina. Est-ce que tu l'as vue ?

Miyo n'a pas vu sa chienne depuis que sa mère l'a mise à la porte deux jours plus tôt, sous prétexte que l'animal était incontrôlable. Elle doit lui donner raison sur ce point. Hina a mordu son père simplement parce qu'il voulait la mettre en laisse. Tout de même, elle dormait plus tranquillement avec le chien au pied de son lit.

Quelques mètres plus loin, un graffiti attire son attention : *Konō-sha no Yōjin*. Prenez garde à l'employeur, lit-elle sur le mur arrière d'un logement abandonné. Miyo emprunte habituellement cette ruelle pour se rendre à l'école. Le message ne s'y trouvait pas ce matin.

Elle regarde à l'intérieur du logement à travers une fenêtre brisée. Ses occupants ont dû partir de façon précipitée puisqu'ils ont laissé leurs meubles derrière eux. Des miséreux semblent avoir pris possession des lieux. Un manteau traîne sur un dossier de chaise et une pyramide de boîtes de conserve occupe la table à manger.

La mise en garde contre celui qu'on appelle l'employeur a été inscrite sur plusieurs bâtiments. Miyo n'a pas entendu parler de Konō-sha depuis le bref passage de Tyché dans le ciel, sept ans plus tôt. À l'époque, sa mère l'a emmenée chez ses grands-parents quelques mois, le temps que l'inquiétude des gens d'Osaka se calme. Miyo se souviendra toujours de la nuit où la planète bleutée a survolé les montagnes.

À son retour, son père lui a parlé de Konō-sha, un esprit descendu de Saigai. Les gens d'Osaka ont ainsi appelé la planète avant que l'appellation Tyché ne soit adoptée à l'international. Ses parents emploient encore l'ancien nom lorsqu'ils cherchent à expliquer leurs malheurs. Profitant de la disparition soudaine des autres employeurs du quartier, Konō-sha s'y était installé afin de faucher les âmes des ouvriers désœuvrés. « Il vient durant les nuits froides,

racontait son père. Lorsque les travailleurs dorment, il leur propose en rêve de travailler pour lui. S'ils refusent, il les accuse d'être fainéants et les plonge dans un sommeil éternel. S'ils acceptent, Konō-sha part avec leur âme et les envoie travailler à la construction de son palais sur Saigai. Des dizaines de personnes sont mortes de sa main, jusqu'à ce que nous trouvions un moyen de nous en défendre. Un vieux chien errant supplia un jour un travailleur de partager sa pitance. L'animal sentit la présence de Konō-sha et réveilla son bienfaiteur. Il poursuivit l'employeur dans tout le quartier et le renvoya sur Saigai ».

Son père lui a alors tendu Hina, un chiot à l'époque, pour protéger toute la famille des entreprises de Konō-sha, comme beaucoup d'autres habitants de Sanno-ku. Mais le quartier ne s'est jamais remis du passage de l'esprit maléfique. Les employeurs ne sont jamais revenus, pas plus que les ouvriers disparus. D'autres ouvriers déménagent ou disparaissent sans laisser de trace, laissant derrière eux les chiens adoptés en prévision du retour de Konō-sha.

Qu'est-il arrivé au maître du petit chien qui lui tourne autour ? Est-il mort de froid durant un hiver passé ou a-t-il trouvé un emploi ailleurs dans Osaka ? Dans quelques années, si rien ne change, la ville rasera le quartier pour y installer de nouvelles tours à bureaux, aires de vie du travailleur contemporain bien éduqué.

Miyo traverse le quartier, appelant Hina de temps à autre. Le petit chien la suit, espérant un autre biscuit. Il fouille pour elle sous les porches des habitations et dans les recoins inaccessibles. Après une longue marche, Miyo et le chien parviennent au bout de Sanno-ku, où une clôture a été érigée après les événements ayant résulté de la présence de Tyché.

De l'autre côté, la ville d'Osaka semble être un autre monde, flamboyant et agité. On ne retrouve pas à Sanno-ku la démesure des édifices et l'extravagance des panneaux lumineux qui caractérisent le reste de la ville. Les rues étroites laissent peu de place aux larges affiches

publicitaires et les foules nocturnes sont composées d'une faune bien différente. Par moment, un aboiement rappelle la présence des chiens qui hantent les rues. D'ordinaire discrets, ils sont particulièrement bruyants ce soir.

Miyo entend un sifflement devant elle. Son petit compagnon court, frénétique, vers la personne qui l'appelle. Un homme vêtu d'un manteau rapiécé salue le chien comme un vieil ami et le gratte derrière les oreilles. Tout autour on voit des éclats de vitres brisées provenant de la porte d'un logement en apparence abandonné.

– Que fais-tu ici ? lui demande-t-il. Tu devrais rentrer chez toi.

– Je cherche ma chienne, répond-elle. Ma mère l'a mise à la porte. Elle est blanche et de grande taille.

– Tu ne comprends pas, ajoute-t-il, les travailleurs se rassemblent ce soir, tu ferais mieux de ne pas traîner dans les rues.

Miyo connaît la majorité d'entre eux. Ils sont amis avec son père ou bien fréquentent le centre communautaire tenu par sœur Maria. Même le visage de son interlocuteur lui est familier. Jamais elle n'a eu l'impression que les vieux ouvriers constituaient une menace. Durant le service, elle s'assoit souvent avec eux et écoute leurs histoires de jeunesse, racontant l'époque où ils remplissaient chaque matin les chantiers d'une ville en construction.

– Plusieurs d'entre eux me connaissent, réplique-t-elle. Si ça se trouve, peut-être qu'ils ont vu Hina au cours des derniers jours.

– Il y a quelque chose qui rôde dans les rues. Deux d'entre nous sont morts, ils étaient plus jeunes que moi. En plus, depuis une semaine, on retrouve chaque jour des carcasses de chiens.

Miyo ne s'en étonne qu'à moitié. L'hiver fait chaque année de nombreuses victimes dans les rues. Avec une augmentation du nombre de chiens errants, il est logique que ceux-ci connaissent le même sort. Y a-t-il quelque chose de surnaturel à cela ?

– Est-ce en lien avec Konō-sha ? demande Miyo malgré son scepticisme.

Le vieil homme lève brièvement les yeux au ciel lorsqu'elle nomme l'esprit maléfique.

– Personne ne sait, mais la première mission habitée sur Tyché rentre bientôt sur Terre, explique-t-il. Dieu sait ce qu'ils rapporteront. L'homme ne devrait pas quitter la Terre. Il y a suffisamment de mystères ici sans s'exposer à ceux des autres planètes.

Miyo a vu les images du décollage circuler sur les réseaux sociaux. Après un séjour d'une semaine, la fusée chargée d'échantillons de toutes sortes a repris la direction de la Terre. Une sonde laissée derrière a filmé l'évènement. Le sable soulevé par le souffle de la fusée empêche de bien voir. Des internautes ont isolé des images et relevé des formes qui apparaissent dans les volutes de poussière. Les habitants de Sanno-ku ne sont pas les seuls à s'inquiéter du retour prochain des astronautes. Sept ans après, la frayeur causée par le passage de Tyché hante encore le monde entier.

– Tu ne devrais pas traîner dans les rues ce soir, répète le vieux travailleur. Les journaliers se réunissent avec leurs chiens. Ils ont passé les derniers jours à composer une meute de molosses agressifs. Ils veulent chasser hors du quartier les démons qui y habitent. Je les ai vus sous le viaduc tout à l'heure. Je crains qu'ils ne lâchent leurs chiens dans les rues.

– Hina est peut-être avec eux. S'ils l'ont croisée, ils lui ont certainement fait une place.

– N'y va pas. Les rues ne sont pas sécuritaires, les travailleurs ont raison sur ce point.

Le vieil homme lui jette un dernier regard et passe sa main là où il manque un carreau de fenêtre. Il ouvre ensuite le verrou, entre dans la maison et ferme la porte derrière lui.

Un autre avertissement contre Konō-sha a été peint sur le bloc d'appartement suivant. Le petit chien se retourne vers elle. Miyo lui donne une croquette que l'animal mange avec enthousiasme.

Le viaduc est visible dans le prolongement des rues. Il surplombe le quartier, permettant aux habitants d'Osaka de traverser le quartier sans jamais en remarquer la présence. Enfermé par la clôture et écrasé par le pont, Sanno-ku sombre peu à peu dans l'oubli. Personne ne remarquera la disparition des habitants qui restent encore.

Il lui semble apercevoir du mouvement à l'ombre du viaduc, mais s'imaginer-t-elle des choses, comme les internautes avec la tempête de sable ? De nuit, Sanno-ku semble prendre vie. Les lampadaires aux lumières vacillantes créent des ombres mouvantes sur les murs. Les chiens sortent de leurs cachettes, profitant du fait que les gens se terrent chez eux. L'un d'eux traverse la ruelle l'échine basse, trottant jusqu'à la prochaine zone d'ombre. Petit et maigre, il n'a pas été sélectionné pour assurer la protection du quartier. Pourtant, Miyo lui trouve beaucoup en commun avec les vieux journaliers honteux qui font la file pour recevoir à manger.

Les travailleurs ne se trouvent pas sous le viaduc. Miyo entend cependant des voix et des jappements plus au nord. Elle reste à l'ombre de la superstructure. Le petit chien la suit toujours, mais il ne semble plus aussi enthousiasme.

Elle-même sent l'inquiétude s'emparer d'elle. Que penseront les travailleurs lorsqu'ils verront une adolescente arriver à leur rassemblement ? Ils peuvent très bien voir en elle une incarnation de l'esprit maléfique et lâcher les chiens. À l'abri du pont, elle pourra peut-être observer le rassemblement sans être vue.

Une série de jappements annonce le début de la chasse aux démons. Miyo aperçoit au loin les silhouettes des chiens et de leurs maîtres qui s'enfoncent dans les ruelles étroites. Lorsqu'elle atteint le point de départ, seuls restent une forte odeur de bêtes et un mendiant que Miyo reconnaît pour lui avoir souvent servi à manger. Il transporte un vieux tapis qu'il dépose au pied d'un pilier. Il faut à Miyo quelques secondes pour réaliser qu'il s'agit d'une sorte de caniche. À ses côtés, trois autres chiens reposent pour toujours.

Le compagnon de Miyo s'avance pour flairer ses camarades.

- De quoi sont-ils morts ? demande-t-elle à l'homme.
- De la même chose que tout le monde à Sanno-ku, seuls, pendant qu'ils dormaient.

Hommes ou chiens, nous partirons tous un par un.

Les bêtes n'affichent ni plaies ouvertes ni traces de coups. Ils semblent effectivement être morts durant leur sommeil. Vu leur aspect négligé, Miyo ne s'étonnerait pas que la faim ou le froid ait également quelque chose à y voir.

- Je cherche ma chienne, dit-elle après un instant de silence. Elle est toute blanche et grosse comme loup. Est-ce que les travailleurs l'ont recueillie ?
- Non, répond-il. Elle est sans doute déjà morte.

L'homme étend une toile sur les chiens puis s'en va, peut-être à la recherche d'un autre cadavre. Miyo s'éloigne des corps. Depuis deux jours que Hina court les rues, elle a probablement connu le même sort. Elle s'imagine la chienne reposant près d'une poubelle, immobile malgré le vent qui soulève par moment son épaisse fourrure. Peut-être ferait-elle mieux de ne pas la retrouver, de rentrer chez elle avec son nouvel ami.

Miyo se remet en route. Les hurlements s'atténuent peu à peu au fur et à mesure que la meute s'éloigne. Ses pas la mènent jusqu'à un parc voisinant l'école. Encore quelques minutes

et elle sera retournée à son point de départ. À cette heure-ci, les marmites de soupe sont probablement lavées et rangées. Si elle ne rentre pas bientôt, ses parents vont s'inquiéter de son absence. Elle s'installe néanmoins sur une balançoire et lance le restant des croquettes au petit chien. Elle n'en aura plus d'utilité.

Le parc est à l'image du quartier. La pelouse clairsemée pousse de façon désordonnée, la moitié des balançoires sont enroulées sur elles-mêmes et le pont de bois qui relie les deux modules de jeux s'est écroulé l'été dernier.

Son compagnon canin dresse les oreilles vers un coin du parc et détale en direction de la distraction. Une silhouette sombre se promène près d'une rangée de buissons. Il lui faut quelques secondes pour reconnaître l'imperméable caractéristique de sœur Maria.

Miyo se lève de la balançoire pour rejoindre la religieuse. Accroupie dans les buissons, elle ramasse les déchets que les ouvriers désœuvrés laissent traîner durant la journée. Un sac bien rempli témoigne de son travail. Bien qu'elle ne vienne pas du quartier, sœur Maria fait preuve d'un dévouement que Miyo n'a vu chez personne d'autre. Si seulement le reste d'Osaka portait autant d'attention au quartier que la vieille dame, les problèmes de celui-ci seraient réglés en quelques semaines.

La religieuse sursaute lorsque le petit chien arrive sur ses talons. Maria prend quelque chose de son sac et le tend au chien. Elle retire sa main lorsqu'elle remarque la présence de Miyo.

– Où étais-tu ce soir, belle Miyo ? lui demande la vieille femme. Comment ton père se remet-il de la morsure ?

– Il reste à la maison et attend que les journées passent. J'aimerais retrouver Hina. Elle lui donnait quelque chose à faire.

– Ce serait mal de la part de ton père de garder un chien dangereux, ajoute sœur Maria. Tu devrais rester loin d'elle. Ce petit chien ferait un bien meilleur compagnon. Pourquoi ne le ramènes-tu pas chez toi ?

Miyo regarde l'animal avec dédain. Comment fera-t-il pour protéger elle et sa famille dans les années difficiles qui s'annoncent ? Le petit chien trouve quelque chose dans les buissons. Miyo le pousse avec son pied pour éviter qu'il ne s'étouffe avec un déchet. Une boulette de viande a été placée près du tronc de l'arbuste. Maria lui montre l'intérieur de son sac. Des dizaines de boulettes empoisonnées attendent d'être déposées.

– Tu dois comprendre. Je sais que les habitants de Sanno-ku aiment leurs bêtes, mais celles-ci enlèvent au quartier ce qu'il lui reste de respectabilité. Les chiens ne les aideront pas à s'en sortir.

Miyo prend le petit chien dans ses bras.

– Les travailleurs ont organisé une chasse dans le quartier à cause de vous. Ils pensent que Konō-sha est revenu.

– Ils vivent dans la crainte de cette créature depuis trop longtemps. J'ai essayé de raisonner avec eux, ils ne veulent rien entendre. Il est temps qu'ils arrêtent de se reconforter en adoptant chaque année plus de bêtes. Ils mettent le quartier en danger. Des enfants se font mordre sur le chemin de l'école. Il m'est impossible d'organiser un réseau d'aide à Sanno-ku tant que les chiens effraient les organismes de bienfaisance.

Miyo ignore ce qui aiderait les journaliers à se reprendre en main. Peu importe ce qui se passe ici, le quartier continuera de se dégrader sous regard indifférent du reste de la ville. La solution de Maria lui semble aussi inefficace que la chasse organisée par les travailleurs. Les

animaux ne sont que la conséquence des malheurs qui se sont abattus sur le quartier. Miyo dit au revoir à la religieuse puis rentre chez elle, son protégé bien serré contre elle.

Elle ne croise personne sur son chemin. Les habitants du quartier semblent avoir été prévenus que la meute de chiens à moitié sauvages patrouillerait ce soir. Miyo espère qu'ils ne tomberont pas sur sœur Maria.

Un mouvement attire son attention. Elle aperçoit un bout de queue blanche avant que celle-ci ne disparaisse au coin d'un bâtiment. Pleine d'espoir, Miyo dépose le petit chien et court après l'apparition.

Hina est vivante, elle tourne sa tête vers Miyo lorsque celle-ci la rattrape. De la taille d'un petit ours, au pelage aussi éclatant que la Lune, Hina est digne du titre de protecteur du quartier.

Miyo court pour la rejoindre, mais Hina y voit un jeu et s'élanç dans la direction opposée. Sans le bruit de ses lourdes pattes contre l'asphalte, Miyo aurait l'impression de poursuivre un fantôme. Hina la mène jusqu'à une porte de la clôture et y pose ses pattes de devant. Miyo lui caresse la tête, puis tente de l'attraper par le collier. La chienne se met à grogner et se dégage de son emprise.

Hina gratte contre la porte. Quelque chose de l'autre côté l'attire, Miyo n'arrive pas à dire quoi. Peut-être la chienne veut-elle simplement explorer la ville au-delà de la clôture. Ou alors poursuit-elle le démon venu de Saigai ? Sans vraiment y croire, Miyo espère que Hina parviendra à attirer l'attention du reste de la ville.

À contrecœur, elle ouvre la porte pour laisser sortir l'animal. Hina, enjouée, reprend sa course sans un regard pour son ancienne maîtresse. Miyo laisse la porte ouverte. Avec un peu de chance, la meute et les chiens errants trouveront eux aussi l'ouverture. Les bêtes sortiront,

dérangeront les habitants du reste de la ville. Les habitants du quartier sont trop longtemps restés enfermés, il est temps qu'ils en sortent. Osaka finira bien par s'intéresser à Sanno-ku.

En rentrant chez elle, Miyo croise le petit chien sale. Elle le prend dans ses bras et lui flatte la tête. Celui-ci, elle le garde pour elle.

Les êtres

Assis derrière sa fenêtre, bottes aux pieds, Arnaud fouille son manteau. Il touche une petite pelle de jardinage, des sacs à déchets, ses lunettes de ski, une lampe frontale. Une poche vide indique qu'il lui manque quelque chose. Arnaud regarde autour de lui à la recherche de l'objet oublié. Son carnet se trouve sur sa table de chevet, où il l'a laissé après avoir révisé les notes prises lors de sa dernière patrouille.

Lorsqu'il regarde par la fenêtre, il voit quelques promeneurs sur le bord du canal. Le Soleil couchant se reflète sur la neige tombée durant la journée. Arnaud ouvre son carnet à une nouvelle page et inscrit la date dans l'en-tête. Plus bas, il dessine le canal enneigé, les longues lignes d'ombres laissées par les arbres, les rares marcheurs bravant le froid. Bientôt, le Soleil disparaît et les lampadaires s'allument. Arnaud range son cahier, enfle ses gants et sort dans la nuit.

Sans le vent des derniers jours, l'air ne paraît pas si glacial. Arnaud sort un sac de plastique d'une poche intérieure de son manteau et commence à ramasser les ordures qu'il détecte sous la neige. La zone entourant le petit parc est particulièrement souillée. En plus d'un jouet pour enfant brisé, Arnaud voit des emballages de barres tendres et des mégots de cigarette.

Il trouve un vieux journal dont la couverture exhibe une photo des premières installations permanentes sur Tyché. Arnaud survole l'article, glorifiant la conquête spatiale et remâchant les mêmes bêtises pour garder l'attention des lecteurs. Un autre grand pas vers le futur, disent-ils. Pour la première fois, l'Homme établit une colonie extraterrestre, quelle est la prochaine étape ? Mars, ou alors l'homme se rendra-t-il jusqu'aux géantes gazeuses ? À force de regarder vers les

étoiles, l'humanité va finir par trébucher sur ce qui se trouve à ses pieds. Il ajoute le journal à son sac de vidanges.

Arnaud continue sa patrouille. Il marche sous la ligne des arbres, légèrement en retrait du sentier déneigé afin de ne pas laisser ses yeux s'habituer à la lumière claire des lampadaires. Des bruits de pas lui font lever les yeux du sol. Un homme marche d'un pas rapide sur la promenade, les mains dans les poches et les yeux au sol. Ses souliers noirs et la mallette coincée sous son bras suggèrent qu'il rentre du travail. Il jette un regard inquiet à Arnaud lorsqu'il remarque sa présence sous un sapin, mais continue son chemin.

Derrière l'homme, un couple profite de la tranquillité du soir pour s'embrasser près du petit pont. Ils continuent ensuite leur balade, marchant lentement main dans la main. Les amants ne lèvent même pas les yeux lorsqu'ils le dépassent, totalement indifférents au monde environnant.

Arnaud continue son chemin sous les branches des arbres. Il apprécie les patrouilles hivernales. La majorité des habitants du quartier préfèrent la chaleur des bars et des cafés aux chemins glacés de la promenade. Il en résulte moins de déchets et moins de gens à surveiller. Même les voyous qui saccagent les lieux durant la belle saison ont disparu, probablement terrés dans un sous-sol. Depuis l'arrivée des journées froides, Arnaud n'a vu aucune balançoire enroulée autour de sa structure et aucune poubelle défoncée.

Il remarque des traces de pas dans la neige fraîche à l'extérieur du sentier. Le marcheur semble avoir piétiné sur place un moment. Arnaud sort son carnet et tente de démêler le trajet. Les empreintes le mènent derrière la ligne des arbres, en direction des silos abandonnés. Il suit la piste jusqu'à une tôle appuyée contre le grillage. Derrière, les mailles de la clôture ont été coupées, permettant au marcheur de poursuivre son chemin.

Vue du canal, l'usine ne montre que ses silos emblématiques. D'ici, les murs placardés et couverts de graffitis témoignent d'une longue contestation de l'autorité. Arnaud peine à distinguer la façade d'origine sous l'assemblage de tôles et de planches.

Il hésite à continuer. Depuis l'hiver dernier, des êtres inquiétants fréquentent le quartier à la nuit tombante. Très différents des couples ou des promeneurs solitaires, ils ne semblent pas être sensibles au froid et ne respectent pas le tracé des sentiers. À chaque fois qu'il tente de les suivre, ils disparaissent derrière un arbre ou au tournant d'une rue.

La première fois qu'il en a aperçu un, l'être se tenait à la lisière des arbres et photographiait les silos. Entièrement habillé de noir, il glissait sur la neige, coulant entre les lampadaires, évitant leurs faisceaux lumineux. Rien ne le distinguait des autres promeneurs, si ce n'est la facilité avec laquelle il se déplaçait dans la neige, la fluidité de ses mouvements. L'être qui cachait son visage sous un capuchon a disparu en un instant lorsqu'Arnaud a détourné son regard.

Croyant d'abord à un évènement isolé, c'est tout juste s'il avait noté ses observations. Quelques jours plus tard, il a surpris un autre de ces êtres inquiétants, l'observant depuis le toit d'une école, insensible au vent féroce qui faisait rage cette nuit-là. Ils s'étaient regardés quelques instants avant que l'être ne tourne les talons.

Des apparitions du genre se sont produites tout au long de l'hiver. À chaque fois, les êtres sombrement vêtus évitaient les sentiers éclairés et marchaient sur la neige comme des loups rapides et silencieux. En dehors des quelques photos qu'ils prennent, les êtres ne semblent faire rien d'autre que de flâner sur la neige fraîche hors des sentiers éclairés. Pourquoi alors se cachent-ils derrière leurs capuchons ? Leur innocence apparente l'inquiète encore plus que les actes de vandalisme commis par les adolescents du quartier.

Il a cherché des indices de leur présence jusqu'à ce que le printemps ramène la chaleur et les jeunes voyous habituels. Durant l'été, il n'a rien aperçu qu'il puisse associer à ces promeneurs mystérieux. Depuis le retour du froid, il recommence à voir des signes de leur présence, des traces dans la neige, une apparition furtive derrière la ligne des arbres.

Bien qu'Arnaud ait aperçu ces êtres tout le long du canal, ils se concentrent autour de l'usine abandonnée. S'en servent-ils comme d'un repère ? Plusieurs fois il a tenté de pénétrer la barricade qui protège les silos des intrusions, sans succès. En plus de se déplacer de façon surnaturelle, possèdent-ils une capacité de grimper surhumaine ?

Malgré ses réticences, Arnaud continue de suivre les traces. À certains endroits, la présence des machinerie et d'aspérités qui empêchent l'accumulation de neige lui fait perdre sa piste. En tournant un coin, il se retrouve à son point de départ, où ses propres traces accompagnent celles de l'être.

Des bruits de neige piétinée et des murmures attirent son attention en direction du canal. Arnaud repasse la clôture et court entre les arbres jusqu'à la promenade. Il scrute les alentours à la recherche de silhouettes cachées parmi les buissons. Rien ne bouge, pourtant les chuchotements se poursuivent. Il grimpe sur une butte espérant avoir meilleure vue, sans plus de résultat. Les bruits s'éteignent aussi soudainement qu'ils sont apparus.

Arnaud s'approche du bord du canal, d'où provenaient les premiers chuchotements. Des traces sillonnent l'étendue d'eau gelée.

Il se pend à bout de bras sur l'escarpement, et atterrit dans la couche de neige qui recouvre la glace. Cette fois, les différentes empreintes suggèrent la présence de deux personnes. Comme à la lisière des arbres, les traces partent dans plusieurs directions, reviennent sur elles-mêmes et

témoignent d'un parcours désordonné. Les deux marcheurs convergent vers une faille découpée le long des pierres.

Arnaud sort sa lampe frontale et tente d'apercevoir ce qui l'attend. Des particules de poussière l'empêchent de voir à plus de quelques mètres, mais une tige de fer se trouve à portée de bras. Arnaud passe ses épaules et utilise la barre pour se tirer à l'intérieur. Il marche à quatre pattes, sa tuque frottant la pierre au-dessus de lui. De chaque côté, les murs lui serrent les épaules et Arnaud n'arrive pas à dire si l'impression d'écrasement provient du rétrécissement du conduit ou de son imagination.

Après quelques mètres, il aboutit dans un souterrain plus large. Le plafond bas, maintenant composé de tuyaux rouillés et de boîtes métalliques, l'empêche de se redresser. À droite comme à gauche, le chemin longe des blocs de béton. Arnaud tend l'oreille, essayant de découvrir quelle galerie ont empruntée ses prédécesseurs. Devant le silence ambiant, il décide de poursuivre son chemin droit devant. Des planches posées au sol indiquent qu'il n'est pas le premier à passer par là.

Au fur et à mesure qu'il s'enfonce dans les galeries, le sol sous les planches prend une consistance boueuse et des bruits de ruissellement rappellent une caverne. Un vrai labyrinthe mécanique attend quiconque oserait quitter la passerelle de planches. De vieilles machineries rouillées forment un dédale compliqué de tuyau et de fils électriques. Une brise inexplicable transporte une odeur de moisi, forçant Arnaud à monter son foulard par-dessus son nez.

Il imagine les longs corps des êtres se déplaçant dans le souterrain à la manière de blattes, cachés derrière les tuyaux ou longeant les murs. Qu'attendent-ils pour se révéler ? Combien d'entre eux se trouvent-ils dans le sous-sol en sa présence, évitant le faisceau de sa lampe ?

Quelques mètres plus loin, le chemin prend fin au pied d'un mur. Les tuyaux empruntent des directions différentes et Arnaud peut finalement se redresser. Le menton reposant sur la dernière planche de la passerelle, un gigantesque visage de femme se dévoile par segments sous le faisceau de la lampe. Les zones ombragées verdâtres font ressortir le doré de sa peau où le ruissellement de l'eau a laissé des stries plus sombres. Au lieu de cheveux, deux serpents encadrent son visage. L'un argenté et l'autre rougeâtre, ils la protègent des animaux monstrueux et des signatures colorées qui occupent le reste de la murale. La femme a les yeux fermés, mais son sourire rouge vif aux contours bien définis suggère qu'elle vit encore, attendant le bon moment pour sortir d'hibernation. Arnaud sort son carnet pour esquisser la dame, mais peine à rendre justice au sentiment de grandeur que provoque la présence du visage géant dans ce lieu fermé.

Quelque part sur sa droite, un nouveau murmure résonne dans les souterrains. Arnaud s'assoit sur la passerelle de planches et pose ses pieds sur le sol. Il enfonce de quelques centimètres, libérant de petites bulles de gaz, avant de rencontrer un plancher solide. Il lance un dernier regard vers la femme aux cheveux de serpents, puis s'éloigne de la passerelle.

Une civilisation inconnue tente de se raconter sous ses yeux, à travers les signatures, les personnages difformes et les animaux multicolores qui peuplent le mur. Arnaud s'arrête pour esquisser dans son carnet ceux qui lui semblent plus significatifs. Un pingouin adossé à un escalier sirote un breuvage exotique alors que quelqu'un portant un masque à gaz émerge d'une fissure dans le béton. Les dessins témoignent d'une grande variété de styles et il peine à en identifier les points communs, ce qui les rassemble à l'intérieur d'une même communauté.

Les êtres ne seraient-ils que des individus isolés, venus explorer les vestiges d'une époque passée ? Alors que les gens du quartier se réfugient à l'intérieur, les explorateurs profiteraient des glaces pour explorer les lieux abandonnés ?

Le passage continue aussi loin qu'Arnaud peut voir, entre la machinerie, d'un côté, et la murale, de l'autre. Essoufflé, il s'adosse au mur lorsque que des points noirs voilent sa vision. Il replace son foulard devant son nez et retourne en direction de la passerelle. L'éclairage de sa lampe ne lui sert bientôt plus à rien, il met une main contre le mur afin de ne pas se perdre dans la galerie. Ses genoux butent contre un obstacle, à moins que ce ne soit lui qui tombe ?

Des points lumineux dansent maintenant devant ses yeux. Il peine à respirer, ses bronches se ferment à l'air toxique qui l'entoure. Les poumons des êtres se sont-ils adaptés à la composition de l'air ou portent-ils un masque à gaz dissimulé par leur capuchon ?

Il a chaud, trop chaud, la chaleur l'engourdit, provoque des picotements dans ses extrémités. Arnaud détache le haut de son manteau, laisse l'air froid calmer son cœur emballé. Il reste immobile, tente de maîtriser sa respiration, puis se retrouve face à face avec la dame vipère. Les couleuvres lui tournent autour, empêchant les autres graffitis de s'approcher. La femme ouvre la bouche, mais aucun son ne sort. Arnaud entend cependant des murmures qui se font de plus en plus intenses, jusqu'à ce qu'il en distingue les propos.

« Ne la regarde pas dans les yeux », dit une voix sifflante.

– Je dois retourner au tunnel, articule-t-il.

« C'est inutile, le tunnel est loin d'ici. Je connais le sous-sol, il existe d'autres passages, plus sûrs ».

Arnaud scrute le noir, espérant apercevoir son interlocuteur.

– Où es-tu ? demande-t-il en fouillant les conduits autour de lui.

Une lumière bleutée apparaît à sa gauche, une forme glisse contre le mur. Arnaud quitte la passerelle pour rejoindre l'être fluorescent. Les mains devant lui, il se contorsionne entre les tuyaux et les plaques. La créature ne se laisse pas rattraper, se faufile silencieusement là où lui-même doit contourner les obstacles.

Imbriqué dans la murale, son guide circule au milieu des autres graffitis. Il s'agit d'un humanoïde à tête de salamandre, bleu et rouge, exécuté dans un style d'art aborigène. Les dessins avec lesquels il partage le mur s'écartent sur son passage. Devrait-il suivre leur exemple et s'éloigner de la créature ?

– Es-tu l'un des leurs ? demande Arnaud entre deux respirations sifflantes.

Arnaud répond à sa propre question. Non, il s'agit d'une hallucination. Il ne doit pas respirer les gaz libérés par la vase. Arnaud remonte son foulard sur son nez. Le graffiti s'approche de lui. Alors que la salamandre parle, une langue gigantesque peinte d'un seul trait rouge fouille le mur autour d'elle.

« Les pas se montrent à tous, mais seuls ceux qui les voient parviennent jusqu'ici. Tu as trouvé la voie parmi les souterrains. Continue ton chemin, tu découvriras le nid de tes semblables ».

L'être lumineux s'éloigne le long de la murale, encourageant Arnaud à le suivre par un geste de la main que reprend la langue. Arnaud se remémore les apparitions sur le bord du canal. La démarche fluide des êtres, leur apparence sombre et leur résistance au froid. Pourquoi la salamandre dit-elle qu'ils sont ses semblables ? Ils hantent les bâtiments abandonnés alors qu'il passe ses soirées à patrouiller sur le bord canal et à ramasser des déchets. Arnaud mène une lutte éternelle contre le vandalisme ; que font les êtres à part prendre des photos et se cacher des regards ?

– Ils ne sont pas comme moi, proteste-t-il. Ils n'apportent rien au quartier.

La salamandre est déjà repartie. Après une grande respiration, Arnaud reprend son chemin. Il rejoint son guide quelques mètres plus loin, celui-ci s'amusant à déloger les autres graffitis de leurs cachettes.

« Ils sont nés dans ces galeries, comme toi ils ont quitté la passerelle et réveillé la dame. Ils reviennent à l'occasion, lorsque la glace le permet », lui dit l'humanoïde en croquant la tête d'un graffiti passé trop près de lui.

– C'est tout ? demande Arnaud. Je fais partie des leurs parce que j'ai trouvé l'entrée des silos ?

Pourquoi continue-t-il cette conversation ? La salamandre ne lui apprendra rien qu'il ne sait pas déjà. Arnaud observe les créations ésotériques sur les murs. Les êtres reviennent-ils dans un autre but que celui de peindre sous les effets des gaz ? Si c'est le cas, ils ne se démarquent guère des voyous qui occupent la promenade durant la belle saison. Comme les jeunes désœuvrés, leurs actions manquent de direction.

Arnaud s'effondre à genoux dans la vase. Chaque respiration se fait de plus en plus difficile. Lorsqu'il se relève, le graffiti se trouve au sommet d'un cadre de porte, le fixant pendant que sa langue s'enroule autour de la poignée.

« Tu as un rôle à jouer ici, avant que le gel ne quitte le sol, alors que tu es ici et qu'ils sont distants, pour que le printemps revienne et ne les disperse pas. À très bientôt ».

La salamandre s'immobilise. Que veut dire son guide ? De quel rôle parle-t-il ? Bien qu'il ait trouvé leur repère, Arnaud n'a encore parlé à aucun de ces êtres dont il ferait supposément partie. Il tourne la poignée, sans parvenir à ouvrir la porte, jusqu'à ce que le pommeau lui reste entre les doigts. Il s'adosse contre la sortie, tente de faire fonctionner sa lampe

frontale. Sa vision partiellement revenue ne lui permet pas de se repérer. Les mécaniques qui l'entourent ne lui rappellent rien. S'il tente de retourner sur ses pas, il risque de se perdre.

Arnaud continue son exploration de la porte. Au niveau de ses genoux, ses doigts rencontrent un trou rectangulaire grossièrement découpé, probablement une trappe d'aération défoncée. Arnaud passe sa tête, ses épaules, puis se laisse glisser sur la matière souple qui le reçoit de l'autre côté.

L'air irritant fait place à une odeur de vieux grains, rappelant l'intérieur d'une grange. Arnaud remplit ses poumons, plonge ses mains dans les céréales et écoute les battements d'ailes et roucoulements qui résonnent dans le hangar.

Lorsque les points noirs disparaissent de sa vision, il se redresse pour inspecter les lieux. Une douzaine de silos surplombent le convoyeur sur lequel il se trouve. Arnaud traverse le hangar jusqu'à une entrée de garage menant à une cour intérieure. Il avance entre les arbres nus et les longues herbes qui ont poussé depuis la fin des activités de l'usine.

Les bâtiments hétéroclites qui se dressent autour de lui affichent tous le même état de délabrement. Il marche dans les débris laissés par des générations d'intrus et des décennies d'intempéries. Les cannettes de peinture se mêlent aux éboulements de briques et de vitre.

Au milieu de la cour, des chaises de patio disposées en rond autour d'une table attendent que quelqu'un y prenne place. Les empreintes dans la fine couche de neige, de même que les cannettes de bière, suggèrent que des gens les ont utilisées récemment. Arnaud en déblaie une, s'y installe et prend son carnet.

D'où il se trouve, il peut voir l'étendue du repère. Des bâtiments vertigineux protègent la cour du monde extérieur. Arnaud dessine la tour se trouvant devant lui. À sa base, une flèche

pointe en direction d'un escalier. Plus haut, une échelle extérieure permet de continuer la montée. De là, il aurait probablement une vue imprenable sur le quartier, voire l'entièreté de la ville.

Cinq chaises se trouvent au centre de la cour, certaines recouvertes de neige. Croisera-t-il un jour ses nouveaux camarades ? Le nombre de bouteilles de bières vides traînant aux alentours confirme ses prédictions : les êtres ne sont pas très différents des voyous qui brisent les poubelles et les vitres de voitures. Ils ont découvert l'entrée secrète des silos et reviennent de temps en temps pour peindre et s'enivrer. Cependant, leur curiosité du monde qui les entoure les en distingue. Combien d'autres lieux insolites les êtres fréquentent-ils au travers de la ville ? Leur connaissance des endroits secrets pourrait être utile à ses patrouilles.

Arnaud tourne une nouvelle page et y inscrit ses découvertes de la soirée, de la faille dans le muret du canal jusqu'à sa sortie. Il esquisse le graffiti de l'homme salamandre, se remémorant ses propos. « *Tu as un rôle à jouer ici, avant que le gel ne quitte le sol, alors que tu es ici et qu'ils sont distants, pour que le printemps revienne et ne les disperse pas* », lui a dit la créature. Il lève les yeux vers la voûte céleste à la recherche de la planète que tout le monde regarde, Tyché, et qui détourne les citoyens de ce qui se passe sur Terre. Comme les mouches, les citoyens sont obsédés par un point lumineux qu'ils n'atteindront jamais. La planète vampirise la ville, absorbant son énergie dans un projet vain. Ce soir, la pollution lumineuse crée un dôme sur la ville, empêchant Arnaud d'apercevoir les étoiles. Tant mieux, il ne souhaite pas faire des silos un site d'observation astronomique.

Comme lui, les êtres gardent les yeux sur la ville qui les entoure, attentifs à ce qui se trouve hors des sentiers battus. S'il pouvait les impliquer dans ses patrouilles... Ensemble, ils pourraient avoir un réel impact sur la ville. Les silos semblent exercer sur les êtres la même

attraction que produit Tyché sur le reste de la ville. Cela les rassemble autour d'un objectif commun.

Comment peut-il contacter des êtres qu'il n'arrive pas à approcher ? Arnaud relit la phrase. « *Pour que le printemps revienne et ne les disperse pas* ». Il est temps qu'il reprenne la guerre contre les autorités de la ville. Il lui faudra créer d'autres ouvertures dans la barricade des silos, assurant un accès à l'année longue. Les premiers explorateurs lui ont montré la voie à suivre, il leur donnera un but, les invitera à le rejoindre dans ses patrouilles.

Les rescapés

La porte du bureau coulisse devant Samantha. Le commandant Davies se trouve près de la fenêtre. À sa posture rigide, elle devine la gravité de la situation.

– Savine Berger n’a pas respecté les procédures, lui dit le commandant, les résultats de ses recherches sont irrecevables.

La nouvelle ne l’étonne pas. Les progrès fulgurants de la scientifique lui ont toujours semblé suspects. Samantha comprend pourquoi le commandant fait appel à elle : l’attitude négligente d’un chercheur arrogant lui a coûté sa jambe lors de son premier séjour sur la planète. Une modification effectuée sur les systèmes de survie sans l’équipement adéquat avait fait exploser une partie de la base, blessant et tuant plusieurs personnes. À cette époque, l’agence avait été à deux doigts de mettre un terme aux activités du centre.

– C’est la troisième fois cette année que je dois mettre un terme à des projets de recherche, continue-t-il. Les investisseurs perdent confiance, il faut leur montrer que ces comportements ne sont pas tolérés. Les rats de sa recherche doivent être détruits sans plus tarder, avant que les autres chercheurs n’aient la chance de mettre la main dessus. Savine Berger a ses partisans, je veux que tu exécutes toi-même cette tâche.

Le commandant lui remet un document précisant que son mandat consiste à euthanasier quarante animaux. Les rats qui sortent du laboratoire sont généralement déjà morts. Cette fois, ce sont quarante rats en santé que perd la base, conséquence de la curiosité d’une chercheuse imbuë d’elle-même.

– Je vous contacte dès que c’est fait.

Samantha sort du bureau et descend les escaliers vers la cour intérieure, éblouie par le Soleil couchant. Ses collègues s'affairent à l'extérieur, fixant des panneaux de métal contre les vitres du dôme. Un groupe de nouveaux arrivants les regarde faire, assis aux tables de l'ère commune. Ayant atterri il y a quelques jours seulement, ils n'ont encore jamais expérimenté de crépuscule sur Tyché.

Elle-même n'en est pas à sa première nuit. Malgré tout, l'idée de s'éloigner de la base quelques heures seulement avant la tempête ne l'enchanté pas. Dans très peu de temps, les vents soulèveront trop de sable pour qu'elle puisse s'orienter ; il lui faudra rentrer avant.

Le laboratoire où travaille Savine Berger se trouve au sous-sol. Lorsqu'elle en ouvre la porte, les chercheurs se taisent et lui jettent des regards haineux. Combien d'entre eux étaient au courant des expériences illicites de leur collègue ?

– Quels sont les rats avec lesquels travaillait Savine Berger ? leur demande-t-elle.

Après un moment d'hésitation, un technicien la mène jusqu'aux cages concernées. Les rats, tous blancs, regardent autour d'eux, curieux, et jouent avec les objets mis à leur disposition. Leur fourrure bien entretenue luit à la lumière des néons.

Samantha examine les étagères des autres chercheurs. Comparés aux spécimens de Savine, les autres cobayes semblent au bout du rouleau. L'un d'eux se dresse contre la paroi pour la regarder de plus près, exposant son ventre dégarni.

Samantha met des gants et prend le premier rat. Celui-ci enroule sa queue autour de son poignet et lui mordille les doigts. Lorsqu'elle le dépose au fond d'une caisse de rangement, il en fait rapidement le tour et grimpe sur les fentes d'aération. Incapable d'atteindre le bord, il abandonne son plan d'évasion et effectue un second tour de reconnaissance.

Les animaux, habitués à vivre en groupes restreints, se toisent à distance lorsqu'elle les met en contact. Ils avancent par petits bonds, tentent de se renverser et émettent des cris aigus. Lorsqu'elle referme les couvercles, les vibrations dans le métal indiquent que les rats continuent leur lutte.

Le technicien l'aide à charger les caisses sur un chariot.

– Les derniers cobayes envoyés par la Terre sont morts dans la fusée, lui dit-il.

Il retourne à son travail avant qu'elle ne puisse lui répondre. Samantha pousse le chariot hors du local.

Alors qu'elle s'éloigne des installations de recherche, les murs font place à la structure métallique, puis à la pierre grisâtre du sol tychéen là où la construction du sous-sol n'est pas achevée.

Les véhicules lunaires sont stationnés à l'intérieur de sas de décompression. Samantha laisse le chariot derrière la toile et transfère les rats dans le vestibule. Aussitôt la porte refermée, les mécanismes de climatisation s'enclenchent.

Lorsqu'elle sort sa combinaison du casier, une cascade de sable descend le long du vêtement. Elle retire la prothèse de sa jambe droite et fixe son genou robotique à l'exosquelette de la combinaison.

Encore affaiblie par les longs mois de voyage dans l'espace, Samantha apprécie les sorties dans les combinaisons mécaniques. Soudainement, elle ne perçoit plus l'effet de la gravité et soulève les caisses comme s'il s'agissait de boîtes de carton.

Elle sécurise les deux cages sur le véhicule, puis s'installe aux commandes. Samantha allume le système de communication de son casque et demande l'autorisation de sortie. Dès que

la lourde porte se soulève, des volutes de sable se glissent par l'ouverture. Illuminé par le Soleil couchant, le sol prend une teinte orangée inhabituelle sur la planète grise.

Les chenilles grincent d'abord contre la rampe de béton, puis glissent en silence sur le sable humide de la soirée. De temps en temps, un coup de vent la surprend, criblant sa visière de grains de sable provenant des grandes plaines tychéennes.

Déjà, l'air se refroidit et l'eau s'accumule dans le petit lac situé au fond du cratère. Se réduisant à la taille d'une flaque durant les heures les plus chaudes de la journée, le plan d'eau s'étend présentement sur une centaine de mètres. Sur les parois du cratère, des coulées noires montrent que le processus de ruissellement est bien avancé.

Les serres indiquent qu'elle est arrivée à mi-chemin du site d'enfouissement. Installées sur le flanc de la montagne, elles ressemblent à des versions miniatures du Dôme. Un astronaute s'affaire à fixer des panneaux de métal pour protéger les vitres.

Une fois les serres derrière Samantha, le sol se modifie rapidement, passant d'un désert de dunes à un terrain plat qui retient bien l'humidité. À cet endroit, les grands vents profitent d'un affaissement dans les parois du cratère pour balayer le sable et l'envoyer dans le reste de la cuve. Il en résulte un large terrain meuble où ce qui y est enterré n'est pas découvert par la première tempête.

Un panneau marque le début du site d'enfouissement. Des tiges plantées dans le sol indiquent l'emplacement des déchets et leurs natures. Samantha continue son chemin jusqu'à l'extrémité du dépotoir où les autres rats ont été enterrés.

Comme la pelle mécanique a été rangée en prévision de la tempête, Samantha se résout à utiliser la pelle du véhicule lunaire. Avec l'aide de l'exosquelette, elle devrait être en mesure de creuser un trou de dimensions acceptables.

Malgré tout, creuser lui prend plus de temps que prévu. Sa combinaison assiste ses muscles, mais elle doit souvent prendre des pauses pour ménager son souffle.

Une fois le trou terminé, Samantha s'assit sur le tas de terre le temps que son cœur retrouve un rythme normal. Le Soleil est maintenant couché derrière les parois du cratère et les nuages filent à toute allure dans le ciel. Il ne lui reste plus beaucoup de temps avant la tempête.

Lorsqu'elle descend les caisses du véhicule, aucun mouvement ne provient de l'intérieur. Les corps glissent au fond des contenants lorsque le niveau varie, rien de plus. Samantha retire les couvercles. Les rats ne bougent plus, tous ont fermé les yeux lorsque l'air à faible concentration d'oxygène les berçait vers la mort. Ils se sont entassés dans les coins de la cage, peut-être pour se protéger du froid.

Samantha en prend un. Malgré l'épaisseur de ses gants, elle sent la masse souple du rat. Cette fois, il n'enroule pas sa queue autour de son poignet, mais tombe sans résistance au fond du trou.

Lorsqu'elle ouvre la seconde caisse, un mouvement attire son attention. Un rat lutte pour s'extirper de sous ses congénères. Il grimpe jusqu'au bord du trou, puis s'immobilise lorsqu'une bourrasque de vent le surprend. Samantha peut voir les côtes de l'animal qui se dilatent sous l'effet de rapides respirations.

Elle s'accroupit et prend l'animal. Le rat se blottit dans sa main, les pattes collées contre le corps pour conserver sa chaleur. Les expériences de Savine Berger ont porté fruit au-delà du concevable. Les rats respirent l'air d'une planète extraterrestre, mais restent indisposés par le froid.

Que prescrivent les procédures dans ce cas-ci ? Doit-elle attraper l'animal par la queue et le frapper contre le véhicule lunaire ? Samantha le dépose dans la caisse vide et examine la

seconde. Deux rats se promènent sur les cadavres, levant vers elle leurs museaux blancs. Le commandant a été clair quand à ce point : les rats ne doivent pas rentrer vivants à la base. Si elle les ramène, il est bien capable de la renvoyer sur Terre par la prochaine fusée. Pourtant, l'un des scientifiques doit certainement avoir quelque chose pour empoisonner les rats de façon plus humaine.

Un nouveau coup de vent la force à s'agripper au véhicule pendant quelques secondes. Elle transfère les deux rats avec l'autre rescapé et dépose le reste des cadavres dans le trou.

– Samantha, es-tu bientôt rentrée ? lui dit le commandant Davies par son casque d'écoute.

– Il y a eu un imprévu, répond-elle, trois...

– As-tu eu le temps d'enterrer les rats ?

– Pas encore, mais il y a plus urgent...

– Laisse ce que tu fais, reviens immédiatement, la tempête arrive plus tôt que prévu.

Tu ne peux pas rentrer ici, va attendre aux serres. Je te recontacte sous peu.

Samantha charge les deux caisses sur le véhicule lunaire et retourne aux commandes du véhicule. Un bruit sourd attire son attention vers les parois du cratère. Une des éoliennes expérimentales a plié sous la force du vent et s'est écrasée contre les parois de la montagne. Un autre projet prometteur qui tombe à l'eau. Combien d'échecs connaîtra encore le Dôme avant que les choses ne prennent un tournant plus favorable ?

Lorsqu'elle atteint les serres, la tempête de sable l'empêche de voir à plus de quelques mètres devant elle. Samantha prévient le répartiteur de son arrivée et aperçoit aussitôt une porte qui s'ouvre sous les installations.

Une fois le véhicule arrêté et la porte refermée, elle descend et apporte les caisses hors du vestibule. Les trois rongeurs sont regroupés dans un coin de la cage, respirant rapidement.

Samantha leur accorde un instant pour récupérer. Elle retire son casque et ses gants, puis les dépose dans un casier. Le sous-sol ressemble à celui de la base principale, en plus petit. Du matériel de jardinage pend aux murs et des caisses placées près de l'entrée contiennent des choux et des patates. Samantha découvre un lit placé contre le mur. Le matelas doit avoir été transporté des quartiers de repos jusqu'ici. Samantha ne s'étonne pas de la découverte. L'équipe de cultivateurs a la réputation de ne quitter les serres que lorsqu'il est temps de livrer leur récolte aux cuisines.

Un cri aigu lui rappelle la raison de sa présence ici. Elle remplit d'eau une soucoupe et la pose au fond de la caisse contenant les rats.

La tâche de trouver une nouvelle façon de les euthanasier lui incombe. Combien de temps mettront-ils à mourir d'hypothermie si elle laisse la caisse dehors ? Samantha regarde autour d'elle. Peut-être les serres contiennent-elles des pesticides qu'elle pourrait utiliser. Vu l'absence de plantes indigènes et de vermine sur Tyché, cela lui paraît improbable.

Samantha explore le sous-sol à la recherche d'inspiration. La noyade ne constitue pas une méthode idéale, mais lui paraît plus humaine que de laisser les rats mourir de froid. Les ciseaux de jardinage qui pendent sur le mur permettraient certainement une mort rapide.

Des documents concernant la productivité des serres traînent sur une table. Selon un graphique, la production a augmenté régulièrement les dernières années. Samantha ne s'étonne pas. La couverture de nuages se fait plus éparse qu'à son premier voyage, où elle n'a guère vu le Soleil durant son séjour. Les plantes poussent mieux et les panneaux solaires donnent espoir de récolter de l'énergie là où les éoliennes échouent. Malgré ce succès, le jardinier ayant

compilé les données ne semble pas satisfait de sa production. Une ligne rouge au-dessus de la courbe montre son objectif.

Des bruits de pas lui font lever les yeux. Quelqu'un descend les escaliers situés au fond du sous-sol. Malgré le nombre restreint d'astronautes sur Tyché, Samantha ne le reconnaît pas. Un insigne sur sa combinaison indique son nom : Mark Golov. Son collègue remarque le document qu'elle tient.

– Nous avons demandé à la base centrale de nous accorder d'avantage d'énergie, mais ils n'ont pas jugé que l'autonomie alimentaire vaut le sacrifice. Bien sûr, le plus simple serait de construire une troisième serre et de laisser le Soleil faire le travail, ou alors de réduire le nombre de bouches. Vu la popularité du centre de recherche dans les dernières années, la deuxième option paraît plus probable. Qu'est-ce qui vous amène ici ? Nous n'avons pas fini la récolte, nous nous excusons du retard. J'enverrai quelqu'un dès que possible.

– Je ne suis pas ici pour la nourriture, répond Samantha, la tempête m'a surprise.

– Que contiennent les caisses ?

Samantha l'invite à regarder à l'intérieur. Le spécialiste en botanique s'agenouille et prend un rat pour l'examiner. L'animal glisse entre ses doigts et monte à ses épaules où il se cache dans son col.

– Ce sont les cobayes de Savine Berger, explique-t-elle. Ils ont survécu à une exposition à l'air libre.

– Davies est un idiot de mettre fin à sa recherche. Que comptes-tu faire d'eux ?

– Le commandant a été très clair : aucun rat ne doit retourner au Dôme, mort ou vivant.

– Tu peux les laisser ici, propose Mark Golov.

Il attrape le rat sur son épaule et le remet dans la cage avec un morceau de laitue. Les deux autres rats observent la feuille à distance.

– Nous travaillons depuis des années à augmenter l'autonomie de la base vis-à-vis de la Terre, ajoute Mark. Les travaux de Savine permettraient aux chercheurs d'être indépendants pour leur recherche, ils n'auront plus besoin de se soumettre aux exigences et aux protocoles irréalistes. Avec les fusées qui viennent de moins en moins souvent, avoir des rats adaptés à la planète pourrait permettre de continuer les travaux que nous menons ici.

– Sans les scandales provoqués par ce genre de chercheurs, notre situation ne serait peut-être pas si précaire.

– Les Terriens n'ont aucune idée des obstacles que nous rencontrerons et de la difficulté de mener des recherches à terme. Ils n'ont rien à faire des découvertes que nous faisons ici et profiteront de la première occasion pour se retirer du projet.

Mark Golov n'est pas la première personne à annoncer la fin du programme. Le commandant en parle souvent, prédisant le jour où une seconde vague d'explorateurs découvrira les ruines du Dôme. Peut-être déterreront-ils les rats de Savine Berger et reprendront-ils ses recherches.

– Comptes-tu rester après la fermeture du centre ? demande-t-elle.

– Je viens de commencer mon séjour. Avec un peu de chance, le prochain commandant sera plus ouvert à l'idée que les astronautes demeurent en poste.

Elle-même y a souvent pensé. Depuis la crise climatique, la recherche scientifique et le développement technologique périclitent sur Terre. Ici, les possibilités d'innovations sont infinies.

– Une exposition prolongée à la faible gravité et aux radiations va réduire ton espérance de vie, répond Samantha. Les limites des séjours existent pour une raison.

– Sur Terre il va falloir attendre des années avant qu'un autre projet intéressant voie le jour. La situation se dégrade rapidement, je préfère rester ici que retourner sur Terre pour croupir dans un laboratoire sous-financé. Dis-le moi quand tu auras pris une décision à propos des rats, lui dit Mark avant de retourner à son travail.

Samantha observe les rongeurs dans la caisse. Alors que la Terre semble oublier l'importance de la recherche scientifique, le Dôme pourrait devenir un rempart du savoir, indépendant des visées économiques et politiques des pays qui ont rendu possible la création de la base.

Selon les graphiques qu'elle tient dans ses mains, Mark et son équipe peuvent nourrir jusqu'à cinquante personnes. Sans le soutien de la Terre, seront-ils un jour capables de construire une troisième serre et d'augmenter ce nombre ? Des décennies peuvent s'écouler avant que les Terriens relancent l'exploration spatiale.

Son oncle a conçu la serre dans laquelle Samantha se trouve. Destinée à la colonie sur Mars, elle a été pensée pour nourrir un groupe de personnes de façon autonome. Peut-être que le Dôme pourra un jour fonctionner sans reposer sur l'approvisionnement de vivres provenant de la Terre, mais sans moyen de poursuivre les recherches entamées, à quoi leur servirait-il de rester ? Slama a dédié sa vie à élaborer les serres afin que l'humanité ait la chance de repousser les limites du possible. Il ne lui pardonnerait pas de compromettre cela.

Aidée du botaniste, Samantha monte la caisse à la serre. Le bruit de la tempête lui parvient en sourdine, univers sonore qui contraste avec le jardin. Quelques jeunes arbres

occupent le nord de la serre et le parterre est découpé en de longs rangs serrés de feuilles vertes et de tiges épaisses. Un chemin de pierre permet de traverser la serre. Ils déposent la cage derrière une rangée d'herbes hautes, à côté d'une boîte de rangement. De l'entrée, personne ne pourra faire la différence.

Samantha ouvre la caisse. Les animaux pointent leur nez dans les fentes d'aération, excités par les nouvelles odeurs. Elle casse quelques branches d'un arbuste et ramasse des feuilles du bac de compost. Les trois rats prennent les objets de leurs pattes agiles et les disposent à leur façon.

Samantha redescend au garage lorsque la tempête se calme. Elle remet son casque et prend une nouvelle bonbonne d'oxygène. Lorsqu'elle sort des serres, le vent est tombé et les nuages ont quitté le ciel.

Elle retourne au site d'enfouissement. Les rats, malmenés par la tempête, se sont retrouvés à l'extérieur du trou. Elle ramasse les dépouilles qui se trouvent à proximité et finit le travail. Elle casse la couche de givre qui recouvre le tas de terre pour accéder au sable encore chaud et humide.

Au-dessus de l'horizon, elle aperçoit une étoile plus brillante que les autres. Dans quelques heures, la rotation de Tyché cachera la planète mère.

L'épave

Hélène rejoint Luis dans la salle de réunion. Comme elle, il porte les traces d'une nuit de sommeil interrompue. Elle s'installe à ses côtés en silence. Leur superviseur leur a dit d'attendre là. Un spécialiste doit venir leur expliquer les spécificités de la mission qui les attend.

Lorsqu'il s'agit de récupérer un cargo ou de documenter un naufrage, la police attend jusqu'au matin avant de la contacter. Les expéditions nocturnes signifient le plus souvent qu'il y a mort d'homme. Hélène couche sa tête sur ses avant-bras et tente de récupérer un peu de sommeil.

Elle entend son partenaire reculer sa chaise, marcher de long en large et se servir un café avant de revenir s'asseoir. En dehors de la salle de réunion, les agents de police sont très occupés. Les manifestations des derniers mois les tiennent occupés. Par moment, les slogans portés par les éclats de voix de quelques protestataires interrompent sa sieste.

À en juger par les phrases sans substance qu'elle entend, ils ne se souviennent pas des causes de leur insatisfaction. Elle-même a un peu perdu le fil dans les dernières années. Depuis qu'elle a emménagé à Grenade, lors de la fermeture de la station balnéaire sonnant la fin de sa carrière d'institutrice de plongée, Hélène ne se rappelle pas avoir passé plus de quelques mois sans que la population ne se soulève. Les différentes sphères de la vie se transforment pour le pire les unes après les autres plus rapidement que ne peut évoluer le discours de la population.

Les protestations occupaient encore certaines rues lorsqu'Hélène a reçu l'ordre de se présenter au poste. Elle a dû faire plusieurs détours pour les éviter. Avec la ville en ébullition depuis plusieurs semaines, elle apprécie la chance de s'évader en mer. Si seulement elle le faisait dans de meilleures circonstances.

Hélène se réveille lorsque la porte s'ouvre. Son superviseur entre dans la pièce en compagnie d'un vieil homme.

– Je vous présente Klaus Bosch, ancien directeur d'un vieux programme spatial. Une fusée a fait naufrage dans la mer d'Alboran. Comme l'agence spatiale a fermé depuis longtemps, le mandat de récupérer les corps nous revient. Monsieur Bosch nous a fourni les coordonnées de l'accident et va vous montrer comment ouvrir le module d'atterrissage et détacher les ceintures de sécurité.

Klaus Bosch ouvre une mallette sur la table et sort une carte de la mer et des schémas de la navette.

– La fusée provient de Tyché. Elle s'y trouvait depuis plus de vingt ans, au moment où les astronautes ont refusé d'abandonner la base de recherche. Quatre d'entre eux n'ont pas supporté l'isolement à long terme et ont entrepris le voyage de retour. Ils se sont écrasés dans cette zone il y a déjà quelques heures.

Hélène se penche sur les plans que lui tend le vieil homme. Elle n'a pas entendu parler de Tyché et de ses occupants depuis l'adolescence. À l'époque, son professeur de sciences les faisait sortir dans la cour d'école pour leur apprendre à repérer la planète dans le ciel.

– Le module s'est fendu durant l'entrée en atmosphère, ajoute Klaus. Le mécanisme d'ouverture devrait encore être fonctionnel.

Le vieil homme leur explique les procédures permettant d'ouvrir la trappe et de détacher les astronautes de leurs sièges. Un document traînant sur la table attire alors son attention. Des

photographies des astronautes figurent à côté d'une courte liste d'informations à leur sujet. Tous affichent un air patriotique et semblent fiers de représenter leur pays sur la planète voisine.

Hélène se penche sur les plans de la navette. Combien peuvent valoir les pièces de cet engin aux yeux d'un collectionneur ? Peut-être que le module contient des échantillons de roches extraterrestres. Le seul problème sera de certifier leur provenance. Les items les plus intéressants, les combinaisons spatiales, lui semblent difficiles à passer sous le nez des policiers. Peut-être juste un casque ?

Une fois les explications terminées, Hélène, Luis et Klaus Bosch rejoignent le reste de l'équipage dans le garage de la station de police.

La camionnette quitte la ville et s'engage sur l'autoroute. Après une vingtaine de minutes, les lumières laissent place à l'obscurité, l'état de la route se détériore et une faible pluie les accueille dans la zone abandonnée. Hélène repère un feu de camp alors que la voiture longe les montagnes. En dehors des campeurs, rien ne vient déranger la tranquillité des lieux.

Les habitants de la région ont fui vers les villes en même temps qu'elle lors de la première inondation de la plaine andalouse. À travers les gouttelettes d'eau qui descendent le long des vitres, Hélène peine à identifier ce qui les entoure. De nombreux panneaux routiers ont été vandalisés, l'empêchant de lire le nom des villages fantômes qu'elle croise. À plusieurs endroits, la végétation a tellement poussé que de longues herbes frottent les flancs de la voiture. Malgré tout, les vibrations régulières de la voiture endorment Hélène aussi sûrement qu'un fauteuil à bascule.

Elle se réveille lorsqu'un chien aboie sur le passage de la voiture. La camionnette a quitté l'autoroute. De chaque côté, Hélène voit des bâtiments à la lumière des phares. Des bars aux

insignes endommagés, d'anciennes auberges. Pendant un instant, la lumière se reflète dans les yeux d'un chien sauvage caché dans les hautes herbes.

Malgré la dégradation des dernières années, elle reconnaît la station balnéaire. La peinture s'est effritée et les gens ont disparu, mais les bâtiments attendent toujours que quelqu'un leur redonne vie.

Son ancienne cabine est dans un piteux état. Malgré tout, quelqu'un semble y avoir trouvé refuge. Les vitres brisées ont été remplacées par des planches de bois et des déchets traînent près de la porte.

La camionnette s'arrête près de l'ancien centre de loisirs. Le musée d'interprétation de la vie marine, récupéré par la garde côtière, est le seul bâtiment encore alimenté en électricité. Les agents en poste sortent pour les accueillir.

Hélène ramasse son sac de sport à l'arrière de la camionnette et rentre dans le centre pour se changer. En dehors de l'installation de quelques tables de travail et d'un classeur, le centre n'a pas beaucoup changé. Les fiches décrivant les poissons et les carapaces de crustacés occupent encore l'espace sur les murs. À l'arrière de la salle, une immense porte vitrée offre une vue incroyable sur l'océan. La mer est calme malgré la pluie. Une excellente nuit pour se trouver sous les flots plutôt qu'à la surface.

Elle voit les gardes sur le quai, occupés à préparer l'embarcation. Profitant de leur absence, Hélène glisse un appareil GPS dans sa combinaison. Elle pourra ainsi retrouver la localisation de l'écrasement.

Une fois prête, elle sort par la porte arrière et descend les escaliers jusqu'au bateau. Celui-ci est amarré entre les installations touristiques maintenant submergées. Quelques lampadaires indiquent la position de l'ancienne promenade du bord de l'eau. Chaque année,

l'eau gagne quelques centimètres. Un jour, peut-être que le navire de la garde côtière pourra s'amarrer directement au centre de recherche, au sommet de la petite falaise.

Hélène emprunte le pont flottant et grimpe à bord. Klaus Bosch se trouve à l'intérieur de la cabine. Connaissait-il personnellement les astronautes décédés durant l'écrasement ? Équipée de sa combinaison, elle préfère rester sur le pont plutôt que de s'enfermer avec les autres membres de l'expédition. Elle se rend à l'avant du navire et attend que les policiers finissent de charger l'équipement nécessaire.

Luis l'y rejoint. La pluie et la perspective d'explorer une navette spatiale ont chassé toute trace de fatigue. L'expression de son visage lui rappelle celle qu'affichaient les astronautes sur les photographies, un mélange de patriotisme et de fierté.

- Je rêvais d'être astronaute lorsque j'étais petit, lui dit-il, fixant l'horizon.
- Ce soir, nous allons devoir nous contenter de la fusée, lui répond-elle.

Hélène décide de ne pas lui parler de son plan de piller l'épave. Lorsqu'il s'agit de mettre de côté une partie des cargos qu'ils sont chargés de ramasser, Luis ne se le fait pas demander deux fois. Elle l'a déjà vu faire les poches aux cadavres de contrebandiers. Qu'est-ce que la fusée a de différent ? Tout comme les astronautes qui ont fui Tyché, les bandits qu'ils repêchent tentent de survivre à des conditions de vie de plus en plus difficiles. Les dangers d'un climat social instable se comparent sûrement aux risques d'un voyage spatial.

Sans partager son respect du métier d'astronaute, Hélène comprend l'enthousiasme de Luis face à la mission. Il s'agit probablement de l'épave la plus intrigante qu'elle visitera jamais. Elle aura accès à des instruments qui ne se font plus. Le sommet technologique atteint dans le dernier siècle risque de rester longtemps inégalé. Les pièces de la fusée s'ajouteraient parfaitement à sa collection constituée de ses trouvailles. Il y a longtemps que les recherches

effectuées sur Tyché ne profitent plus à personne sur Terre. Autant en tirer parti avant qu'un autre ne le fasse.

En peu de temps, seules les lumières du centre d'interprétation permettent encore de repérer le rivage à travers le rideau de pluie. Un sentiment de mélancolie la prend à la vue des flots obscurs qu'elle aime tant, mais où elle ne pourra jamais rester plus que quelques heures. Les astronautes ressentent-ils la même chose en regardant les étoiles durant le voyage de retour. Au moins, elle-même sait qu'une prochaine expédition suivra bien assez tôt.

Lorsque le bateau ralentit, le directeur sort de la cabine et rejoint les plongeurs à l'avant du navire. L'imperméable trop grand qu'il porte lui cache les yeux et il doit relever le menton pour voir au-devant de lui. Il sursaute lorsqu'Hélène s'adresse à lui.

- Que va-t-il arriver au reste du module ? demande-t-elle.
- Si aucun organisme ne se propose de payer pour le sortir de l'eau, répond-il en laissant paraître son découragement, il va rester au fond de la mer. Les centres de recherche, les programmes de lancement et de sauvetage, tout a fermé il y a longtemps. C'est tout juste s'il reste une ligne de communication avec ceux qui sont restés là-bas.

Le bateau s'arrête. Dans un silence respectueux, l'équipage curieux fouille les flots à la recherche de fragments de l'épave. Hélène et Luis enfilent le reste de leur équipement de plongée et s'assoient sur le bord du navire. Lorsque le pont est dégagé et l'équipage prêt à recevoir les corps, le superviseur leur fait signe de plonger. Tombant à la renverse, Hélène aperçoit le ciel pendant une fraction de seconde avant que la surface de la mer, dérangée par la pluie, ne la sépare de l'extérieur. Elle allume sa lampe, établit un contact visuel avec son partenaire de plongée et entame sa descente.

Hélène nage en spirale autour du bateau, cherchant dans l'eau brouillée un détail qui sort de l'ordinaire. Des poissons colorés se mettent à l'abri d'un récif lorsqu'elle passe trop près d'eux.

À quelques dizaines de mètres, une étoffe attire son attention. Le tissu appartient à un énorme parachute accroché sur les aspérités d'un rocher. De larges sections de tissu ont brûlé lors de l'impact, ne laissant par endroits que les câbles qui en composent la structure. Hélène fait signe à Luis avec sa lampe. Au bout des fils d'acier, elle découvre le reste de l'épave, couchée sur le flanc. Les motifs que forment les régions calcinées sur la surface blanche du module témoignent de la vitesse avec laquelle il est entré dans l'atmosphère. Hélène peine à croire que cet objet, presque aussi gros que le bateau qui l'a amenée ici, ne représente que la pointe de la fusée.

Le mécanisme d'ouverture ne ressemble pas à ce que lui a montré le directeur. Le levier a dû être arraché durant l'écrasement. Hélène cherche une façon de contourner le problème, mais ne parvient pas à appliquer suffisamment de force pour compenser. Elle s'écarte et laisse Luis tenter sa chance pendant qu'elle se met à la recherche d'une autre entrée.

Le dessous de la capsule a fendu lors de l'impact. Des fils électriques dépassent du trou et plusieurs fragments métalliques couvrent le fond marin. Composée de tôle et d'isolant, la paroi mesure près d'un mètre d'épaisseur. Avant d'entrer, Hélène éclaire l'intérieur de la cabine. À l'exception de la fissure, le module semble intact. Elle peut voir le dessous des sièges d'où dépassent les pieds carbonisés des astronautes.

Hélène passe le haut de son corps par l'ouverture. Elle se hisse à l'aide du panneau de contrôle et se retrouve au centre de la cabine, entourée des astronautes. Quatre des douze places

disposées en rond sont occupées. Encore retenus par les ceintures de sécurité, ils flottent quelques centimètres au-dessus de leurs sièges grâce à l'air contenu dans leurs combinaisons.

De l'intérieur, la cabine ne paraît pas aussi spacieuse que de l'extérieur. Des coussins gonflables géants occupent une bonne partie de l'espace. Lacérés par endroits, ils ondulent avec les mouvements de l'eau.

Les vitres teintées des casques ne lui permettent pas de voir le visage des astronautes. Sa lampe frontale se reflète sur leurs visières et l'aveugle, forçant Héléna à détourner le regard. Les combinaisons spatiales leur confèrent une grandeur qu'elle a rarement vue parmi les cadavres qu'elle sort des épaves.

Elle touche les gants des astronautes. L'étoffe rigide ne permet pas de deviner la présence de corps sous les combinaisons. Conçues pour protéger leurs occupants contre les dangers de l'espace, combien de temps résisteraient-elles à l'effet abrasif de l'eau salée ? Dans quelques milliers d'années, un plongeur découvrirait ces momies uniques au monde, rappelant à l'humanité un pan oublié de son histoire. Dommage qu'elle doive retirer les corps de ce parfait tombeau.

Luis cogne contre la porte. De l'intérieur, le mécanisme encore intact lui permet d'ouvrir la trappe. Son partenaire prend, lui aussi, quelques instants pour contempler l'épave. Pendant qu'elle s'affaire à détacher les astronautes, Héléna regarde furtivement le reste du module. Si elle veut subtiliser un objet, elle devra le faire sans que Luis ne le remarque.

Lorsqu'elle fouille de vieilles épaves, elle évalue facilement le potentiel de revente ou l'utilité des objets qu'elle trouve. Face aux instruments technologiques et à la cargaison inhabituelle du module, elle peine à identifier les objets qui l'entourent, encore plus à définir le prix qu'elle pourrait en retirer. Certains objets pourraient potentiellement être revendus à des

collectionneurs, mais la plupart n'ont probablement aucune valeur indépendamment de l'ensemble.

Un instrument métallique se détache du mur lorsqu'elle l'accroche avec ses palmes. Les tiges qui le composent font penser à un bras mécanique. À la base, un socle ressemblant à un accordéon permet de le fixer au mur. Héléna ne parvient même pas à comprendre s'il est entier ou non, quel était son rôle lors du voyage. L'appareil flotte un instant, descend tranquillement, puis sort du module par la faille et entreprend un long voyage au fond de la mer. La mer ne préserve pas ce qu'on lui donne, Héléna le sait. Si elle veut conserver certains objets, il lui faudra revenir rapidement.

Luis lui touche l'épaule pour la rappeler à l'ordre.

Lorsqu'elle détache la dernière sangle, l'astronaute remonte jusqu'au plafond de la cabine. Héléna le dirige jusqu'à l'orifice et accompagne le corps vers le haut. L'air de la combinaison les tire rapidement jusqu'à la surface. Le projecteur du bateau se dirige droit sur elle, puis le navire se repositionne pour recueillir la dépouille.

Les policiers entreprennent de retirer les pièces de la combinaison. Héléna aperçoit le bras de l'astronaute qui retombe mollement au sol après que la manche ait été enlevée.

Elle replonge aussitôt. La mort des astronautes n'a pas l'air aussi réelle au fond de l'eau, où les corps sont cachés dans les combinaisons.

Héléna détache les corps restants et laisse Luis les guider jusqu'au bateau. Une fois tous les bancs libérés, elle s'installe dans l'un d'eux. Peut-être qu'un jour la station balnéaire sera ouverte de nouveau ; elle amènera alors les vacanciers visiter l'épave recouverte de coraux. Elle fait un dernier tour de la cabine, ouvrant les compartiments sur les murs. L'un d'eux contient des échantillons de roche protégés dans des sacs de plastique. Elle en prend quelques-uns qu'elle

cache derrière sa ceinture et referme le compartiment pour s'assurer que les autres ne soient pas emportés par les courants marins.

Une multitude de boutons, de manettes et d'ampoules recouvrent le tableau de bord. Un indicateur pend au bout d'un fil, ondulant au rythme des vagues. Des abréviations incompréhensibles entourent le trou d'où sort le fil. Hélène tire sur l'engrenage afin de le séparer du reste du module d'atterrissage. Elle cache la pièce dans la manche de sa combinaison.

Ses collègues finissent de sortir les dépouilles de la mer lorsqu'elle refait surface. Des casques et des gants traînent sur le pont alors que les astronautes retirés de leurs combinaisons sont placés dans de grands sacs, prêts à retourner dans leurs familles.

La pluie s'est arrêtée durant la mission. Malgré la couverture encore nuageuse, le ciel s'éclaircit à l'approche du jour. Elle-même a l'impression que la journée touche à sa fin.

Hélène se penche et prend une botte entre ses mains. L'étoffe a brûlé lors de l'écrasement, mais l'intérieur est encore intact. Les combinaisons ne serviront probablement plus jamais. Quel sort ses collègues réservent-ils aux costumes des astronautes ? Un policier lui prend la botte des mains et la met avec les autres morceaux dans un grand sac.

Hélène retire les roches de sa ceinture et les examine. Hors des sacs d'échantillonnage, elles ressemblent à n'importe quelle pierre ramassée au fond de la mer. Jamais elle ne convaincra quelqu'un de leur provenance réelle. Elle-même n'y voit pas grand intérêt. La fusée et la prouesse technologique que représente un voyage dans l'espace l'intéressent bien plus que quelques cailloux. Le vieillard se trouve près d'elle. Agrippé au bord du navire, il supervise les opérations. Hélène lui donne les pierres. Les échantillons ont probablement plus de valeur à ses yeux qu'aux siens.

Une fois rentrée à Grenade, Héléna évite les rues passantes pour rejoindre sa colline. Une clameur provient du centre-ville, les émeutiers commencent une nouvelle journée de protestation, ou bien s'agit-il de la continuation de la veille ? Elle croit entendre une détonation avant que les cris de protestation ne reprennent de plus belle. Un projectile éclaire la façade d'un bâtiment avant de redescendre vers la foule.

Héléna entre dans sa maison troglodyte. Les objets chapardés durant ses plongées sont disposés le long du mur. Du matériel informatique discontinué côtoie des pièces de voitures hors de prix et des boîtes de films introuvables. Elle place la roulette entre deux vases sur une étagère.

Après avoir remis en place son trésor, elle ouvre son sac de sport et étend sa combinaison sur un séchoir. L'appareil GPS se trouve toujours dans la manche. Héléna l'en sort et le sèche en attendant que son ordinateur démarre. Une fois prête, elle branche l'appareil et en extrait le trajet qu'elle vient d'effectuer. Le site du naufrage se situe sur les rebords d'un plateau marin. Quelques centaines de mètres plus loin et la mission de sauvetage aurait été autrement plus complexe.

Ses partenaires habituels n'auront rien à faire des pièces uniques, mais peu pratiques, qui composent le module. Elle enregistre le trajet sur une clef qu'elle cache à l'intérieur d'un vase, près de l'engrenage. Lorsque l'intérêt se manifestera, il sera toujours temps de retrouver le module.

Héléna sort de sa maison. Ses voisins, camouflés dans les hautes herbes de la montagne, commentent l'émeute à voix basse de peur d'attirer l'attention des manifestants ou des forces de l'ordre. Certains sont en pyjama ou à moitié habillés. Héléna s'assoit parmi eux et accepte la bouteille de vin que lui tend son voisin. Couchée dans l'herbe, elle écoute le brouhaha de la révolte. Au-dessus de la ville, elle voit briller une étoile malgré la lumière du jour.

S'agit-il de Tyché ? Hélène se souvient de l'arrivée de la planète, avant qu'elle ne se place au-devant de la Terre. Elle avait manqué l'école pendant un mois, cachée dans les collines avec sa famille. À l'époque, l'humanité avait mis quelques années à s'en remettre.

Cette fois, la crise mondiale n'est pas causée par un corps céleste, elle provient des Terriens eux-mêmes et des conditions de vie insoutenables qu'ils se sont imposées. Les gens ont dû arrêter de regarder le ciel et redescendre sur Terre. Tyché et les possibilités qu'elle peut offrir ne semble intéresser désormais qu'une poignée d'astronautes qui se sont réfugiés sur la planète voisine il y a déjà bien des années.

Hélène doit attendre et garder espoir : l'humanité finira bien par surmonter ses épreuves. L'engrenage ramené du module spatial lui rappellera la grandeur des temps passés. Tyché sera toujours là lorsque reviendra le temps d'explorer l'univers.

BIBLIOGRAPHIE

1. Corpus

Hébert, Louis-Philippe, *La Manufacture de machines*, Montréal, Quinze, 1976, 143 p.

Hébert, Louis-Philippe, *La Manufacture de machines*, Montréal, XYZ, 2001, 128 p.

2. Études sur corpus

Bourque, Guillaume, « Retour à *La Manufacture de machines* de Louis-Philippe Hébert », *Solaris*, n° 158 (mars 2006), p. 115-124.

Brulotte, Gaëtan, « Cent ans de révolte dans la nouvelle québécoise », *XYZ. La revue de la nouvelle*, n° 99, automne 2009, p. 63-83.

Chassay, Jean-François, « Les règnes des hybrides : *La manufacture de machines* de Louis-Philippe Hébert », *Tangence*, n° 50, 1996, p. 70-84.

Chassay, Jean-François et Éric de Larochellière (dir.), *Le catalogue des prothèses : lectures de La Manufacture de machines de Louis-Philippe Hébert*, Montréal, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2000.

Dumont, Claudia, *De l'altérité à sa perception : les mécanismes de brouillage dans l'œuvre de Louis-Philippe Hébert*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2008.

Hébert, François, « Note », dans Louis-Philippe Hébert, *Manuscrit trouvé dans une valise*, Quinze, 1979, p. 7.

3. Travaux sur le recueil et la nouvelle

Audet, René, *Le recueil : enjeux poétiques et génériques*, thèse de doctorat, Québec, Université Laval, 2003.

Audet, René, « Pour une lecture hypertextuelle du recueil de nouvelles », *Études littéraires*, 1998, vol. 30, n° 2, p. 69-83.

Bérard, Sylvie, « Les nouvelles d'Élisabeth Vonarburg ou la nouvelle au-delà du recueil », *XYZ. La revue de la nouvelle*, vol. 43, 1995, p. 69-84.

Boucher, Jean-Pierre, *Le recueil de nouvelles. Études sur un genre littéraire dit mineur*, Montréal, Fides, 1992.

Brulotte, Gaëtan, *La nouvelle québécoise*, Montréal, Hurtubise, 2010.

Dunn, Maggie et Ann Morris, *The Composite Novel: The Short Story Cycle in Transition*, New York, Twayne Publishers, 1995.

Hark, Ina Rae « Unity in the Composite Novel: Triadic Patterning in Asimov's *The Gods Themselves* », *Science Fiction Studies*, vol. 6, n° 3, 1979, p. 281-286.

Ingram, Forrest, *Representative Short Story Cycle of the Twentieth Century*, La Haye, Mouton, 1971.

Langlet, Irène (dir.), *Le recueil littéraire : pratiques et théorie d'une forme*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2003.

Ricard, François, « Le recueil », *Études françaises*, vol. 12, n°s 1-2, 1976, p. 113-133.

Scofield, Martin (dir.), *The Cambridge Introduction to the American Short Story*, Cambridge, UK/ New York, Cambridge University Press, 2006.

4. Sur la science-fiction

Besson, Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004.

Guertin, Michel, *La contestation dystopique*, thèse de doctorat, Trois-Rivières, Université du Québec à Trois-Rivières, 1999.

de Kerorguen, Yann, « Robots et science-fiction », *Culture technique*, n° 7, 1982, p. 81-93.

Langlet, Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006.

Paradis, Andrea (dir.), *Visions d'autres mondes : la littérature fantastique et de science-fiction canadienne*, Ottawa, Quarry Press et Bibliothèque nationale du Canada, 1995.

Rabkin, Eric S. « O Brave New Worlds : Science Fiction and the American Novel », dans *A Companion to the American Novel*, Alfred Bendixen (dir.), Chichester, Wiley-Blackwell, 2012, p. 309-322.

Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.

Scholes, Robert et Rabkin, Eric, *Science Fiction : History, Science, Vision*, New York, Oxford University Press, 1977

Seed, David (dir.), *A Companion to Science Fiction*, Malden (MA), Blackwell, 2005.

5. Divers

Allègre, Fernand, *Étude sur la déesse grecque Tyché : sa signification religieuse et morale, son culte et ses représentations figurées*, Paris, Ernest Leroux, 1889.

Berréby, Gérard, *Textes et documents situationnistes : 1957-1960*, Paris, Allia, 2004.

Meadows, Dennis, Donella Meadows et Jorgen Randers, *Les limites à la croissance (dans un monde fini)*, traduit de l'anglais par Agnès El Kaïm, Montréal, Éditions Écosociété, 2013 [2004].

Ouellet, Pierre, *Voir et savoir : la perception des univers du discours*, Québec, Éditions Balzac, 1992.