



actusf



présente

Le Songe d'une nuit d'octobre

Roger Zelazny

Préface

par Timothée Rey

« Curieuse destinée que celle de l'écrivain », écrit Borges en prélude à l'un de ses recueils de poèmes, *L'Autre, le même*. « À ses débuts il est baroque, vaniteusement baroque. Au bout de longues années il peut atteindre, si les astres sont favorables, non pas la simplicité, qui n'est rien, mais la complexité modeste et secrète. »

Je ne sais pas si Zelazny se montre « baroque » dans ses premiers textes, lesquels sont des poèmes puis des nouvelles (le plus souvent fort courtes), en gros avant l'année 1965. On lui a souvent accolé cet adjectif, pour des raisons qui tenaient plus à une lecture sans doute trop rapide de son œuvre, et pas seulement celui des débuts ; s'il fallait absolument apposer une étiquette à l'auteur, il serait plus, à mon sens, un épigone un peu particulier du symbolisme¹. En tout cas, cette formule de la « complexité modeste et secrète » sous les apparences de la simplicité me paraît parfaitement convenir, en ce qui le concerne. J'y reviendrai.

Mais, auparavant, un bref survol de l'œuvre en question. Après quelques « années d'apprentissage », Zelazny se met soudain à étinceler dans le ciel de la SF américaine du milieu des sixties avec trois novellas : « Celui qui façonne » (elle deviendra l'année suivante le roman *Le Maître des rêves*), « ... Et appelez-moi Conrad » (également transformée en roman en 1966 : *Toi l'immortel*) et « Les Portes de son visage, les lampes de sa bouche ». La première et la troisième obtiennent les prix Nebula 1965 et 1966, la seconde le Hugo 1965 (ex æquo avec *Dune*, s'il vous plaît).

Toi l'immortel s'inspire de mythes grecs. Lui succéderont d'autres romans imprégnés de mythologie, hindoue pour *Seigneur de lumière* (1967) ou égyptienne dans *Royaumes d'ombre et de lumière* (1969). Ensuite, et même si Zelazny poursuivra jusqu'à la fin son exploration de mythologies spécifiques, navajo (*L'Œil de chat*, 1982), nordique (*Le Masque de Loki*, 1990, coécrit avec T. T. Thomas) ou bien chinoise (*Lord Démon*, 1999, complété après sa mort par sa compagne Jane Lindskold), un tournant s'amorce nettement à la fin des années soixante.

Dans *L'Île des morts* (1969) puis le célèbre cycle des « Princes d'Ambre » (1970-1978 pour les cinq premiers romans, 1985-1991 pour les cinq derniers), sans oublier l'étonnant *Repères sur la route* (1979), il mêle des éléments de plusieurs mythologies pour, en définitive, créer la sienne propre, qui entre subtilement en résonance avec une esthétique et des thématiques d'une rare cohérence (en simplifiant à outrance : l'art/la création comme recours face à la mort/au chaos).

Dans le même temps, il écrit également de la *fantasy* « classique » (les nouvelles et le roman mettant en scène Dilvish le damné), de la science-*fantasy* (*Le Maître des ombres* mais aussi les deux volumes de « L'Enfant de nulle part »), ainsi que de la science-fiction, on va dire, « non mythologique » (*Aujourd'hui nous changeons de visage*, *Un pont de cendres*, *La Pierre des étoiles...*).

Durant la phase ultime de sa carrière, de la fin des années 1980 à sa mort, en 1995, il ne publiera plus que des « jeunesse » ou des ouvrages en collaboration.

... À l'exception notable du délicieux ouvrage que vous tenez entre les mains, publié en 1993 (et dont son auteur assurait en 1995 qu'il figurait parmi ses cinq préférés), un roman dans lequel le

¹ Une grande partie de l'esthétique zelaznienne me semble tenir dans cette remarque de Mallarmé : « Nommer un objet, c'est supprimer les trois quarts de la jouissance du poème qui est faite du bonheur de deviner peu à peu : le suggérer, voilà le rêve. »

narrateur, un chien appelé Snuff, avance ceci : « Un maître cherche à économiser les moyens, non à les multiplier » (« 23 octobre »).

On ne saurait mieux dire à propos de Zelazny en général, et de ce roman en particulier. Cette économie de moyen, cette efficacité narrative perpétuellement recherchée qui, selon l'auteur lui-même, s'inspire du style dépouillé de Dashiell Hammett, atteint l'un de ses sommets dans la novella « 24 vues du Mont Fuji, par Hokusai » (1986), où le sujet – une errance au Japon autour du célèbre volcan – donne assez logiquement une orientation japonisante à cette esthétique du lapidaire. *Le Songe*, autre sommet de narration laconique, en garde du reste des séquelles. Ainsi, à la date du « 25 octobre », Zelazny a-t-il par exemple inséré un haïku dans le corps même du récit (sans marquer par la typographie qu'il s'agit d'une forme versifiée... tout comme Hugo, fréquemment, glissait des alexandrins masqués dans sa prose) : « Lune croissante. Chatte en colère. Plume au vent. L'automne arrive. L'herbe meurt.² »

De nombreux autres « parrainages » sont encore plus clairement revendiqués dans ce *Songe*. Chez Zelazny, le jeu de références est permanent, non seulement mythologiques mais également littéraires/esthétiques, et ce roman-ci pousse ce jeu dans des retranchements inédits.

À ce propos, réglons rapidement la question du titre. La référence shakespearienne qu'il propose dans la VF n'apparaît nullement dans celui de Zelazny (à qui le Barde a par ailleurs inspiré un récit insolite, « He that moves », 1968, publié une seule fois en français en 1970, sous le titre « ... Qui dérangera mes os », dans la revue *Galaxie*).

Si Poe est avant tout connu en France pour ses nouvelles, un lecteur anglophone raisonnablement cultivé saura que le titre original du roman, *A Night in the Lonesome October*, est extrait de la première strophe d'« Ulalume », l'un de ses plus fameux poèmes (avec « The Raven » et « Annabel Lee ») :

*« The skies they were ashen and sober;
The leaves they were crisped and sere—
The leaves they were withering and sere;
It was night in the lonesome October
Of my most immemorial year;
It was hard by the dim lake of Auber,
In the misty mid region of Weir—
It was down by the dank tarn of Auber,
In the ghoul-haunted woodland of Weir. »*

Ce que Mallarmé a rendu en 1889, d'une manière pour une fois pas trop inintelligible, par :

« Les cieux, ils étaient de cendre et graves ; les feuilles, elles étaient crispées et mornes — les feuilles, elles étaient périssables et mornes. C'était nuit en le solitaire Octobre de ma plus immémoriale année. C'était fort près de l'obscur lac d'Auber, dans la brumeuse moyenne région de Weir, — c'était là, près de l'humide marais d'Auber, dans le bois hanté par les goules de Weir. »

Ambiance, ambiance... Ce n'est pas pour rien que Lovecraft fera deux fois allusion à l'« Ulalume » de Poe, d'abord dans un poème, « Nemesis » (1917), puis une novella célèbre, « Les Montagnes hallucinées » (1936).

² En anglais : « *Growing moon. Angry cat. Feather on the wind. Autumn comes. The grass dies.* » Si l'on compte les syllabes, on obtient : 3-3-5-3-3. La somme de ces syllabes, 17, correspond exactement au nombre que doit présenter un haïku classique – japonais, mais aussi anglais... ou français –, lequel haïku, au Japon, peut être calligraphié, ou bien sur trois lignes verticales, ou bien sur une seule. Que la disposition ne se fasse pas ici sur trois lignes – trois vers – n'est donc pas réellement une entorse aux règles classiques. C'est en revanche le découpage rythmique zelaznien qui est original (puisqu'il est choisi à la place du traditionnel 5-7-5). Cette différence par rapport à la mesure orthodoxe confère à ce haïku-ci (couça) quelque chose d'*incantatoire*... ce qui correspond tout à fait au feeling du contexte.

Pendant que nous y sommes, réglons aussi la question de la « datation » interne au récit. Une pleine lune tombant le 31 octobre, il y en a eu cinq au XIX^e : en 1811, 1830, 1849, 1868 et 1887... Tous les dix-neuf ans, en fait, le retour à une lunaison (quasi) identique formant le « cycle de Méton ». Un certain nombre d'éléments « victoriens » – telle la présence de Sherlock Holmes et de Jack l'Éventreur – incitent par conséquent à considérer la dernière des cinq comme étant l'année du récit.

Revenons à présent à l'intertextualité, au jeu complexe de références sous les apparences d'une sobriété limpide. Sans vouloir par trop *spoiler*, comme on dit, vous trouverez dans ce récit des personnages issus de trois « mythologies », au sens large (il y a même des traces d'une quatrième, dont je reparle ci-après). Pour les deux premières, tout au moins, il s'agit d'un terrain où, à ma connaissance, Zelazny ne s'était jusqu'alors pas aventuré.

Tout d'abord, ces personnages relèvent à l'évidence du « gothique victorien » (là encore, au sens – très – large) et, en fin de compte, de toute cette mythologie populaire de caractères, fictionnels pour la plupart, que nous ont légués le XIX^e et les tout débuts du XX^e – ce dont le comics de Moore et O'Neill, *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, ou encore la série télévisée *Penny Dreadful* ont par exemple fait leur miel. Êtres fictionnels comme Frankenstein et sa créature, Dracula ou Sherlock Holmes, ou individus certes réels mais qu'accompagne une puissante aura fantastique, tels Jack l'Éventreur ou Raspoutine.

Deuxième « mythologie », en quelque sorte *emboîtée* dans la première, certains des personnages « victoriens » réanimés par Zelazny sont en outre ceux que Hollywood a rendus immensément populaires – je parle des films que produisit, en particulier de la fin des années 1920 à celle de la décennie 1940, la société Universal Pictures. Ainsi, le nom du loup-garou du récit zelaznien, Larry Talbot, renvoie directement au film de George Waggner (1941). Le monstre de Frankenstein est bien plus le Boris Karloff dirigé par James Whale en 1931 que celui de Mary Shelley ; le comte Dracula ressemble diablement à Bela Lugosi dans le film éponyme de Tod Browning (1931, encore). Quant à Morris et MacCab, les deux occultistes du roman, qui transposent peut-être Burke et Hare, des meurtriers et trafiquants de cadavres écossais, tristement célèbres vers la fin des années 1820, ils ne me paraissent pas si éloignés non plus des deux « nigauds » de la Universal, Abbot et Costello (qui ont entre autres, au cours des années 1940 puis 1950, affronté la créature de Frankenstein, le Dr Jekyll et Mr Hyde ou encore la Momie). Je n'ai pas de personnage précis en tête pour le clergyman satanique ou la sorcière folle, mais ils ne me semblent pas déparer dans la galerie de caractères qu'affectionnaient les cinéastes de la Universal. C'est en revanche moins évident pour le druide, Owen (à moins – hypothèse un peu tirée par les cheveux, j'en conviens –, que Zelazny ait commis un jeu de mots sur le nom du « *British Circle of the Universal Bond* », le « Cercle Britannique du Lien Universel », fraternité néo-druidique fondée en 1909 par un certain George MacGregor-Reid).

Troisième « mythologie », celle de Lovecraft. Si le titre du roman est emprunté à Poe, c'est bien aux Grands Anciens, ces dieux rêvés par le Reclus de Providence, que fait ici explicitement référence Zelazny : Nyarlathotep, Cthulhu ou Shub-Niggurath (et ses Mille Chevreux, Iä ! Iä !). Ainsi qu'à l'univers de *weird fantasy* élaboré par Lovecraft, les Contrées du rêve – nous avons même droit à la mention d'une clef d'argent et à un voyage dans cette région (« 22 octobre »)... sans toutefois que soient mentionnés, c'en est presque surprenant, les chats d'Ulthar (on y trouve en revanche un « roi des chats » qui pourrait fort bien provenir de la nouvelle éponyme de Walter Scott).

Et, cette fois, ce n'est pas un coup d'essai. Le Zelazny des années 1980 fait fréquemment référence, de manière plus ou moins cryptée, à l'univers lovecraftien. Dans le roman *Franc-sorcier* (1981), Pol franchit lorsqu'il s'endort un immense « Portail » et, au-delà, voyage dans des lieux fortement inspirés des Contrées du rêve ; il y est aussi question de « Clefs » et de « dieux sombres »... Ce Portail, dont l'ouverture constitue l'un des principaux enjeux narratifs du récit, est fort proche de la porte que désirent faire apparaître les « ouvriers » du *Songe*... Quant au roman

Terres changeantes (même année), dont Dilvish est le ténébreux héros, il met en scène un abominable dieu tentaculeux nommé Tooalooa (autant dire « Cthulhu », quoi). Sur un mode mineur, Zelazny joue aussi avec des références lovecraftiennes dans les « 24 vues... ».

Enfin, je voulais toucher un mot de la mythologie judéo-chrétienne, elle aussi présente, quoique de manière plus discrète. Si toute une partie de *L'Île des morts* entre en résonance avec le Psaume 23 de l'Ancien Testament (« Quand je marche dans la vallée de l'ombre de la mort... »), dans le *Songe*, c'est un passage de la Genèse qui est convoqué – et parodié –, lorsque Quicklime (« Chaux vive »), le serpent familier du moine Rastov, convainc la chauve-souris Needle (« Aiguille »), un autre familier, celui du Comte, de manger les fruits d'un arbre... Plus exactement, il s'agit de prunes qui, tombées à terre, ont fermenté et sont donc alcoolisées : une fois le chiroptère bien éméché, le sournois ophidien pourra le faire parler. D'autres allusions à cette dernière mythologie transparaissent dans le roman : ainsi (« 28 octobre »), Jack serait peut-être « Caïn en personne, condamné à errer sur Terre » jusqu'à la fin des temps, de la même façon que le Juif errant...

On le voit, Zelazny se livre à un jeu sophistiqué de références entrecroisées – et s'amuse beaucoup (« Quand il écrit, il rit souvent à ses propres blagues », raconte en 1995 Jane Lindskold dans une interview commune qu'elle accorde avec Roger au fanzine néo-zélandais *Phlogiston*). Le mot « jeu » n'est ici pas anodin. Cette importance du *ludus*, au sens où l'entend l'un des grands théoriciens de l'activité en question, Johan Huizinga (au sujet duquel disserte d'ailleurs longuement le narrateur de la novella « Kjwalll'kje'koothai'lll'kje'k », texte central du fix-up *L'Homme qui n'existait pas*, 1976), se retrouve aussi bien dans le rôle majeur dévolu à des cartes³ – les Atouts – au sein du cycle d'Ambre, que dans ces « parties » mortelles que sont « la dizaine noire » de *Repères sur la route*, le jeu du chat et de la souris qu'impose le métamorphe extraterrestre au chasseur amérindien de *L'Œil de chat* ou les vengeances raffinées des Pei'ens dans *L'Île des morts*. C'est également le fil directeur de la trilogie coécrite par Zelazny et Sheckley, celle du « Concours du millénaire » (1991-1995), où une compétition entre Bien et Mal décide du sort du monde pour les mille ans qui suivront. L'objet du *Songe* est au demeurant un tournoi assez similaire où, dans un « Jeu » aux conséquences redoutables pour l'ensemble de l'humanité, s'affrontent « ouvriers » et « fermiers ».

Il s'y mêle, comme très souvent chez Zelazny, des considérations géographiques, lesquelles recourent dans le cas présent un motif d'ordre géométrique qui évoque fortement un aspect du cycle d'Ambre. En effet, dans le *Songe*, relier en esprit les différentes demeures des joueurs (et cette localisation, vous le verrez, se révélera problématique car en évolution constante) est l'une des principales préoccupations de Snuff, le chien narrateur, qui recherche sans cesse « le schéma » que cela dessine, afin d'en repérer le centre essentiel, où se produira la confrontation finale. Or ce mot, « schéma », est la traduction de *pattern*... Faut-il préciser qu'il s'agit aussi du nom original de la Marelle d'Ambre ?

En passant, ce terme, « Marelle » – une heureuse trouvaille de traduction due à la plume de Roland Delouya, auteur en 1975 de la VF du premier volume d'Ambre, et reprise ensuite par les traducteurs successifs – m'amène à dire deux mots de l'aspect « jeu de l'oie » de quelques textes de Zelazny, auxquels appartient le présent opus. J'entends par cette expression un « séquençage fort », plus important qu'un simple découpage en chapitres, en cela qu'il est lui-même source de sens. Le procédé est esquissé en 1982 dans la seconde partie de *L'Œil de chat* (« première journée », « deuxième journée », etc.). Quelques années plus tard, dans « 24 vues... », le « jeu de l'oie » relève de la structure profonde de l'ouvrage ; c'est en effet autour d'estampes précises de Hokusai – sans l'adjonction desquelles aucune édition de l'ouvrage n'offrirait vraiment d'intérêt – que s'articule la novella, un jeu très zelaznien d'échos et de reflets s'opérant alors entre image et texte.

³ À propos de cartes, un passage très drôle du *Songe* me fait penser au « jeu des sept familles » : à un moment donné (« 17 octobre »), les différents joueurs se trouvent tous dans un cimetière, de nuit, et s'échangent des parties de cadavres humains, ce qui donne à peu près : « Dans la famille "ossements", j'ai un fémur. Qui en veut ? — Je peux te l'échanger contre un foie, de la famille "organes". »

Dans le *Songe*, une fonction assez semblable est remplie par les dates du calendrier en tête de chapitre, qui certes apparaissent selon l'ordre croissant mais égrènent aussi une manière d'impitoyable compte à rebours, dans la mesure où, dès le titre (en VO tout autant qu'en VF), on sait qu'une nuit de cet octobre particulier sera plus importante que les autres... la dernière du mois, comprend-on assez vite, le registre *weird* amenant « naturellement » le lecteur à songer à Halloween.

Dernier aspect avant qu'on en finisse (oui ! qu'on en finisse !), mélangez à tout cela une variante retorse de *fantasy* animalière.

Chaque participant au Jeu est accompagné d'un animal. Un *familier*, puisque l'ambiance est à la sorcellerie et aux invocations noires. Ce sont les interactions et les divers échanges d'informations entre ces animaux qui constituent une bonne part du récit que vous allez lire.

Déjà, que le narrateur soit un chien nous ramène, en une étrange boucle temporelle, à l'un des tout premiers textes importants de Zelazny. Dans *Le Maître des rêves* (paru trente ans plus tôt, donc), le lecteur se trouve quelquefois, par la magie de la focalisation interne, « dans la tête » de Sigmund, le chien augmenté. Cet animal doué de conscience joue un rôle-clef dans l'économie du récit : c'est lui qui, par jalousie (il ne veut pas que Render le Façonneur « rende la vue » à sa maîtresse aveugle, parce qu'alors, elle ne serait plus dépendante de lui), empêchera en le mordant à la main que le psy-explorateur enfonce le bouton d'urgence, dont l'action aurait permis à l'homme d'échapper à un univers mental désormais contrôlé par sa patiente. Il n'est bien sûr pas fortuit que le double fantasmatique du chien, dans le territoire onirique, soit le loup Fenrir des mythologies scandinaves, le dévoreur de mondes.

D'autres canidés apparaissent quelquefois chez l'auteur, un loup énorme dans l'une des nouvelles de Dilvish, « La Bête des neiges » (1979), ou encore le dieu Coyote de *L'Œil de chat* ; ils sont loin, cependant, d'être les seuls animaux mis en scène par Zelazny.

Ceux qui ressortissent au monde mythique, en premier lieu. La nouvelle « Les Licornes sont contagieuses » (1981) présente non seulement lesdites licornes, mais aussi des sphinx, des griffons et des sasquatchs (les yétis d'Amérique du Nord), qui remplacent les espèces terrestres à mesure que ces dernières s'éteignent. Comme le chevalier luttant avec la mort dans *Le Septième Sceau* de Bergman (1957), un homme y dispute aux échecs, non une prolongation de sa vie, mais le sort de l'humanité. On se rappelle aussi, forcément, le rôle central que joue la Licorne d'Ambre dans le cycle du même nom.

Quant aux dragons, ils se manifestent à la fois dans des nouvelles (« Le Monstre et la pucelle », 1964 ; « The George Business », 1980), des livres pour enfants (*Here There Be Dragons*, 1992, où l'un d'eux se montre furax qu'un géographe fainéant dessine partout de petits dragons sur ses cartes... le reptile ailé finissant par emporter l'homme au-delà des montagnes afin qu'il voie ce qu'il en est vraiment) et des romans. Les créateurs de l'autoroute temporelle de *Repères sur la route* sont, « rêvant d'or et de cartes routières [car eux aussi géographes], les grands dragons de Bel'kwinith [qui] dérivent et louvoient aux vents du matin » ; au cours du récit, une femelle de ces créatures filera le parfait amour avec un T-Rex cyborg libéré par le Marquis de Sade (ne cherchez pas, on est chez Zelazny) et s'extasiera, parlant de son amant dinosaurien : « Il n'a pas beaucoup de cervelle, mais quel corps ! » D'autres dragons, ceux de Rondoval, jouent un rôle éminent dans les deux volumes de « L'Enfant de nulle part ». On peut aussi rapprocher de ces bestiaux le Léviathan vénusien de la novella « Les Portes de son visage, les lampes de sa bouche », le titre provenant de deux versets du Livre de Job (41.14 : « Qui peut ouvrir les portes de son visage ? Ses dents sont terribles. » et 41.19 : « De sa bouche sortent des lampes ardentes, et des étincelles de feu en jaillissent. »).

La nouvelle « Circé a ses problèmes » (1963), où la sorcière métamorphose les hommes d'Ulysse en animaux, transpose Homère dans un cadre de *space opera* (comme le fera Lafferty en 1968 avec ses *Chants de l'espace*), texte léger auquel Zelazny apportera quelques années plus tard une

variante sardonique, « Corrida » (1968), narrant le « réveil », dans la peau d'un taureau, d'un avoué new-yorkais décédé... sans doute pas au meilleur moment de la vie du ruminant.

Dans le présent *Songe*, le nom de la chatte, Graymalk, est une évidente allusion au familier d'une des sorcières de *Macbeth* (mentionné dès la première scène de la « pièce écossaise »), Graymalkin. Quant au corbeau albinos du pasteur Roberts, appelé Tékéla, il renvoie à la fin des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* de Poe (1838) – « Une foule d'oiseaux gigantesques, d'un blanc livide, s'envolaient incessamment de derrière le singulier voile, et leur cri était le sempiternel *Tekeli-li* ! qu'ils poussaient en s'enfuyant devant nous⁴. » – mais aussi à Lovecraft, où cet appel mystérieux retentit à plusieurs reprises au terme des « Montagnes hallucinées », le narrateur faisant d'ailleurs explicitement référence à Poe.

On ne trouve pas que des animaux « mythiques » chez Zelazny. Cette modalité d'*autrui* que sont les extraterrestres y revêt parfois l'aspect de bêtes bien terriennes (autre modalité de la même instance, du reste). Ce sont par exemple les insectes, dans certaines nouvelles, telle « L'Anneau du roi Salomon » de 1963 (anneau dont la tradition judéo-chrétienne prétend qu'il lui permettait de parler aux animaux, ici « science-fictionnisé » sous la forme des pouvoirs d'un télépathe, capable de comprendre les aliens) ou encore « Ne bronche pas, Rubis » (1978), dans laquelle nous adoptons le point de vue inhumain d'un arthropode. Les envahisseurs du « Chant du babouin bleu » (1968) – relecture zelaznienne du mémorable « Ce qui se passa sur le pont de Owl Creek » de Bierce (1890) – sont simiesques, pour leur part.

L'enjeu pour les protagonistes sera quelquefois de définir à partir de quel seuil une espèce ne peut plus, ne *doit* plus, être considérée comme animale. C'est le cas dans un très beau récit, « Clefs pour Décembre » (1966) : des humains adaptés, ayant eux-mêmes l'aspect de « féliformes », refroidissent le climat d'une planète entière, poussant vers l'intelligence les rubiformes, une espèce autochtone, mais la condamnant du même coup à l'extinction. Le rebelle Victor Corgo, dans « Les Furies » (1965), est entré en guerre contre l'humanité parce qu'il estime qu'elle a commis un xénocide en supprimant les Drillens de la planète Kilsh, quadrupèdes et prétendument non-sentients ; il est d'ailleurs taxé de *bestialité* parce qu'en couple avec une femelle de cette espèce.

Ce questionnement peut également s'appliquer aux animaux de notre planète. Dans « Kjwalll'kje'koothai'lll'kje'k », déjà mentionnée, l'éthique *et* la capacité de création artistique des dauphins sont au cœur de l'intrigue. Quant à *L'Œil de chat*, des « titres » et « chapeaux » d'articles de journaux, version zelaznienne du « monde en marche » de *Tous à Zanzibar !* (Brunner, 1968), y suggèrent, sur un mode humoristique, que chimpanzés, dauphins et baleines seront intégrés à la civilisation humaine du *xxii^e* siècle.

Pour terminer cette balade dans le « monde merveilleux des animaux selon Zelazny », deux points. D'abord, impossible d'effectuer un tour d'horizon de l'œuvre sans évoquer cette scène extraordinaire de *L'Île des morts* où, lorsque Francis Sandow quitte Homefree, son monde-forteresse, les animaux de sa création accourent sur le petit astroport, afin d'essayer d'empêcher leur dieu de partir. Évidemment, j'ai envie de la citer en entier, mais n'en ferai rien... allez-y cependant voir, ça vaut le détour ! Ensuite – et enfin –, ceci : avant Snuff, qui se tient carrément au premier plan, puisque narrateur impliqué, Zelazny avait déjà donné la parole à Black, le cheval surnaturel (et sarcastique) de Dilvish le damné, avec lequel le héros ne cessait de converser. Par conséquent, l'angle choisi pour le *Songe* est en quelque sorte le prolongement logique du procédé. Chez Zelazny, tout est cohérent, toujours.

Voilà. Vous pouvez dorénavant vous dire que, ce livre en main, vous serez prêts à affronter les prochaines années où Halloween tombera une nuit de pleine lune : 2020 puis 2039 et, si vous ratez le coche, il y aura 2058 voire (l'espoir fait vivre) 2077. Que vous soyez « ouvrier » ou « fermier », il ne vous reste donc plus qu'à vous roder aux finesses des rituels magiques, de la géométrie dans l'espace et de la politique finement comprise. En y ajoutant un brin de désinvolture pour dédramatiser l'affaire. Toutes choses que vous trouverez dans les pages qui suivent.

⁴ Traduction de Baudelaire.

Le Songe d'une nuit d'octobre

Je suis un chien de garde. Mon nom est Snuff. Je vis avec mon maître Jack dans les faubourgs de Londres. J'aime beaucoup Soho la nuit avec ses brumes odorantes et ses rues sombres. Tout y est silencieux et nous faisons de longues promenades. Jack est sous le coup d'une malédiction depuis très longtemps et doit faire l'essentiel de son travail la nuit pour éviter le pire. Je monte la garde pendant qu'il s'active. Si quelqu'un approche, je hurle.

Nous sommes les gardiens de plusieurs malédictiones et notre travail est très important. Je dois surveiller la Chose dans le Cercle, la Chose dans l'Armoire et la Chose dans la Malle de voyage – sans parler des Choses dans le Miroir. Quand elles essaient de sortir, je gronde comme cent diables. Elles ont peur de moi. Je ne sais pas comment je ferais si elles tentaient de sortir toutes en même temps. Quoi qu'il en soit, ça me permet de prendre de l'exercice et je m'y entends pour grogner.

De temps en temps, je vais chercher des trucs pour Jack – sa baguette magique, son grand couteau avec les vieilles inscriptions sur les côtés. Je sais toujours exactement de quoi il a besoin et à quel moment. Je suis là pour ça : observer et deviner. Eh, c'est un métier, il ne faut pas croire ! Et j'aime ça. Je préfère de loin ma condition actuelle à celle qui était la mienne avant qu'il ne me prenne à son service.

Donc, nous nous promenons, Jack et moi. Souvent, les autres chiens me craignent, bien que je sois plutôt sociable de nature. Je suis assez du genre à bavarder, à échanger des impressions sur le métier, mais, allez savoir pourquoi, j'ai tendance à les intimider.

Une nuit, dernièrement, alors que nous errions dans un cimetière, un vieux chien de garde s'est approché de moi et nous avons papoté quelque temps.

— Salut, je suis chien de garde.

— Moi aussi.

— Je t'observais tantôt...

— Je t'observais aussi.

— Pourquoi est-ce que ton maître creuse un grand trou ?

— Il y a certaines choses là-dedans dont il a besoin.

— Ah. Je ne suis pas sûr qu'il soit vraiment autorisé à faire ça.

— Sans blague ? Je peux voir tes crocs ?

— Tout de suite. Voilà. Je peux voir les tiens ?

— Bien sûr.

— Bon. Mettons qu'il soit autorisé. Euh... est-ce que tu pourrais oublier un gros os, par hasard, quelque part par là ?

— Je crois que je peux t'arranger ça.

— C'est vous qui étiez ici le mois dernier ?

— Non, c'était la concurrence. On était occupés ailleurs.

— Ils n'avaient pas de chien de garde.

— Grave erreur. Qu'est-ce que tu as fait ?

— J'ai aboyé un bon coup. Ils ont eu la trouille et ils ont décampé.

— Bien. Alors, nous avons probablement encore de l'avance.

— Il y a longtemps que tu es avec ton maître ?

— Une paie. Et toi, il y a longtemps que tu es chien de cimetière ?

— J'ai fait ça toute ma vie.

— Ça te plaît ?

— Faut bien gagner sa croûte.

Jack avait besoin de nombreux ingrédients pour son boulot, car nous nous apprêtions à entrer dans une période d'activité intense. Mieux valait faire nos provisions jour après jour.

1^{er} octobre

Je fis mon tour de garde. La Chose dans le Cercle changea de forme, prenant finalement l'apparence d'une séduisante et élégante chienne de race. Mais on ne me la fait pas : il lui manquait l'odeur et je ne commis pas la sottise de pénétrer dans le Cercle.

— Raté, dis-je.

— Tu ne perds rien pour attendre, cabot.

Je passai en revue les différents miroirs. Les Choses enfermées dedans baragouinèrent et gigotèrent. Je leur montrai les crocs pour les rappeler à l'ordre.

La Chose dans la Malle de voyage tambourina contre les parois, éructa et siffla en m'entendant renifler alentour. Je grognai. Elle siffla encore. Je grognai de plus belle. Elle se tut.

Je mis alors le cap sur le grenier pour surveiller la Chose dans l'Armoire. Au moment où j'entrais, elle était occupée à gratter le bois de l'intérieur, mais se calma quand je m'approchai.

— Comment ça va, là-dedans ? demandai-je.

— Ça irait mieux si quelqu'un se laissait persuader de tourner la clé avec ses pattes.

— Mieux pour toi, peut-être.

— Je pourrais te trouver des tas de bons os – des gros, tout frais, juteux, avec plein de viande autour.

— Je viens de manger, merci.

— Mais alors qu'est-ce que tu veux, à la fin ?

— Rien de particulier pour le moment.

— Eh bien, moi, je veux sortir. Réfléchis à ce qui te ferait plaisir et discutons-en.

— Tu auras ta chance, un jour ou l'autre.

— J'aime pas attendre.

— Dur dur.

— Va donc, chien !

— Tss tss, répondis-je.

Et je m'éclipsai quand elle commença à employer des termes indéclicats.

Je redescendis, traversai la bibliothèque en m'imprégnant de ses odeurs de vieux livres, d'encens, d'épices, d'herbes et autres matières intéressantes, puis passai dans le salon, où je me mis à regarder par la fenêtre. Histoire de monter la garde, quoi ! C'est mon boulot.

2 octobre

La nuit dernière, nous nous sommes rendus dans un champ assez loin d'ici, pour nous procurer une racine de mandragore, sur les lieux d'une tuerie perpétrée par quelqu'un d'autre. Le maître l'enveloppa dans de la soie et l'emporta directement dans son cabinet de travail. Je l'entendis engager une conversation pleine de bonhomie avec la Chose dans le Cercle. Jack a une longue liste d'ingrédients et il est très méticuleux : avec lui, tout est minuté.

La chatte Graymalk vint rôder en faisant patte de velours. Elle nous épia par la fenêtre. D'habitude, je n'ai rien contre les chats. Ou si peu. Je veux dire que je ne suis pas chichiteux avec eux : soit je les zigouille, soit je les laisse partir. Mais Graymalk appartient à Jill la Folle, qui habite de l'autre côté de la colline, vers la ville, et elle nous épiait pour le compte de sa maîtresse, évidemment. Je grognai pour lui faire comprendre que je l'avais repérée.

— Tu montes la garde de bonne heure, fidèle Snuff, miaula-t-elle.

— Tu espionnes de bonne heure, Gray, répondis-je.

— Chacun son boulot.

— En effet.

— Et l'heure, c'est l'heure.

— Tu l'as dit.

— Ça se passe bien, pour toi ?

— Pas mal. Et toi ?

— Pareil. Inutile de faire des manières entre nous, je suppose.

— ... Mais les chats sont sournois, ajoutai-je.

Elle redressa la tête, leva une patte et la considéra.

— C'est parfois un plaisir de fureter.

— Pour les chats.

— Et on apprend des choses.

— Du genre ?

— Je ne suis pas la première à être venue ici, aujourd'hui. Mon prédécesseur a laissé des traces. Tu avais remarqué, fidèle gardien ?

— Non. Qui était-ce ?

— Le hibou, Nightwind, consort de Morris et MacCab. Je l'ai vu fuir à l'aube et j'ai trouvé une plume par là-bas. La plume est imprégnée de poussière de momie, pour te nuire.

— Pourquoi me dis-tu ça ?

— Peut-être parce que je suis un chat et que ça m'amuse de te faire une fleur. Je vais emporter la plume avec moi et la déposer devant leur fenêtre, dissimulée dans les buissons.

— J'ai un peu rôdé, la nuit dernière, après ma balade, dis-je. J'étais près de ta maison, de l'autre côté de la colline. J'ai vu Quicklime, le serpent noir qui vit dans le ventre du moine fou, Rastov. Il s'est frotté contre ta porte, en semant quelques écailles.

— Ah ! Et pourquoi me dis-tu ça ?

— Je paie mes dettes.

— Il ne devrait pas y avoir de dettes entre les gens comme nous.

— C'est juste entre toi et moi.

— Tu es un chien bizarre, Snuff.

— Tu es un chat bizarre, Graymalk.

— Comme de juste, dirais-je.

Et elle disparut parmi les ombres. Comme de juste.

3 octobre

Nous sommes de nouveau sortis, la nuit dernière. Le maître était en chasse. Il a revêtu sa cape et m'a dit :

— Va chercher, Snuff !

Au ton de sa voix, j'ai compris qu'il réclamait son poignard. Je suis allé le lui chercher et nous sommes partis. La chance n'était pas avec nous. Du moins, pas complètement. Il a bien trouvé les ingrédients qu'il recherchait, mais les choses ont failli tourner à la catastrophe. Nous avons été découverts. J'ai donné l'alarme et nous avons été obligés de décamper. Une longue course-poursuite s'est engagée et j'ai dû payer de ma personne pour protéger notre fuite, en mordant le poursuivant à la jambe. Mais enfin nous avons réussi à nous échapper avec les ingrédients. Plus tard, pendant qu'il se lavait, Jack m'a dit que j'étais un excellent chien de garde. J'étais très fier.

Ensuite, il m'a envoyé rôder. Je suis allé jeter un œil du côté de chez Rastov. Il n'y avait pas de lumière et j'ai supposé qu'il était parti travailler. Tapi derrière un buisson près de chez Jill la Folle, je l'ai entendue pouffer et parler à Graymalk. Elles avaient déjà fait leur tournée. Le balai, près de la porte de derrière, était encore chaud.

Chez Morris et MacCab, j'ai redoublé de prudence. Nightwind peut être très dangereux, la nuit. Il est toujours là où on ne l'attend pas.

Dans les branchages presque sans feuilles d'un cerisier, j'entendis un bruissement suspect. Je me mis à flairer. À vue de truffe, ce n'était pas Nightwind. Mais il y avait quelque chose, c'était certain.

Le bruit – un ricanement trop aigu pour être perçu par une oreille humaine – se fit entendre à nouveau.

— Qui est là ? demandai-je.

Une pelote de feuilles se déploya et se détacha de l'arbre, pour fuser vers moi et tournoyer autour de ma tête à une vitesse vertigineuse.

— Encore un qui espionne, dit une voix fluette.

— Il commence à y avoir pas mal de monde dans le quartier, en effet, répondis-je. Tu peux m'appeler Snuff. Et toi, comment dois-je t'appeler ?

— Needle. Tu es au service de qui ?

— Jack. Et toi ?

— Le comte.

— Tu sais si Morris et MacCab ont trouvé leurs ingrédients ?

— Oui. Tu sais si la folle a trouvé les siens ?

— Je suis sûr que oui.

— Alors, elle a une longueur d'avance sur nous. Il est tôt, pourtant...

— Depuis quand le comte est-il entré dans le Jeu ?

— Depuis deux nuits.

— Combien y a-t-il de joueurs ?

— Je n'en sais rien, répondit le petit volatile, avant de prendre son essor et de disparaître dans la nuit.