# Les chats dans les littératures de l'imaginaire (SF, fantasy, fantastique)

**Nathalie LABROUSSE**
nooSFere

Introduction :

Dans le bestiaire littéraire, le chat a toujours occupé une place privilégiée. Le chat, en effet, à la différence du chien, est le compagnon idéal de l'écrivain : par sa présence discrète, silencieuse, la sensualité de son contact, l'élégance raffinée de ses mouvements, la complexité de son caractère, il s'est logiquement taillé une place de lion dans le coeur de nombreux auteurs célèbres, de Baudelaire à Colette, en passant par Huysmans et Simenon. Comme le montrent Aziza, Olivier et Strick dans le *Dictionnaire des Symboles et des Thèmes littéraires* (Nathan, 1981), un chat « n'est jamais simplement un chat, mais aussi un symbole ». Symbole de la duplicité chez Jean de la Fontaine, de la ruse chez Perrault, de la femme mystérieuse et éternelle chez Baudelaire, du savoir mystique chez Nerval, de la justice implacable chez Poe, le chat est donc toujours plus qu'un simple élément du décor. A la fois familier et énigmatique, il va peu à peu se hisser à la lisière entre le réel et le fantastique, entre l'humain et le surnaturel — tantôt divin, tantôt démoniaque. Cette tendance, observable dès les textes médiévaux, va encore se renforcer avec l'intérêt croissant des intellectuels, au XIXème siècle essentiellement, pour les civilisations archaïques en général et pour l'Égypte en particulier. Les nombreuses divinités félines qui hantent l'imaginaire humain (et que nous aurons l'occasion de rencontrer au cours de cette analyse), la coutume égyptienne consistant à embaumer les chats avec un soin comparable à celui réservé aux personnes sacrées, sa place incontestée dans des rituels magiques aussi éloignés en apparence que les rites celtes et musulmans, tout cela va conférer au chat une épaisseur symbolique incomparable — sauf, peut-être, avec celle du serpent. Jusque-là créature démoniaque, comme le serpent, promis comme lui à la mort et au bûcher par les autorités ecclésiastiques, suscitant (on a tendance à l'oublier) les mêmes phobies et les mêmes pulsions destructrices que le serpent, il se voit soudain paré des atours de la divinité ou de la bienveillance débonnaire de l'esprit familier.

C'est précisément cette ambiguïté symbolique du chat, enracinée tant dans son caractère que dans la mythologie, qui va lui valoir la faveur des écrivains de fantastique, de fantasy et de science-fiction. En effet, le chat, avons-nous dit, est à la fois familier et mystérieux. Sa présence peut conférer un caractère d'étrangeté aux scènes les plus familières, ou au contraire faire apparaître familier un environnement étranger. Or, n'est-ce pas précisément ce mélange d'étrangeté et de familiarité qui définit les littératures de l'imaginaire ? Que l'on pense au fantastique (intrusion de l'étrange dans l'univers familier), à la fantasy (qui dessine des univers étranges au regard de la science, mais dont la familiarité avec l'imaginaire humain est évidente), ou encore de la science-fiction (dont les mondes, bien qu'étrangers, suivent des lois physiques familières), on retrouve toujours un mixte de ces deux éléments. Il semble donc logique de penser que le chat constitue un personnage important de ce type de littérature. Et de fait, le nombre de romans ou de nouvelles où il joue un rôle important est assez impressionnant... Nous allons ici tenter de déterminer et d'analyser ce rôle.

1. Le chat, créature magique :

L'idée la plus ancrée dans l'inconscient collectif, sans aucun doute, est le caractère magique du chat. Les peuples arabes le disent doué de baraka et leurs légendes rapportent qu'un sort écrit avec du sang de chat sera infiniment plus puissant que tous les autres. Chez les celtes, c'est avec Grimalkin, le grand chat gris, qu'ont coutume de frayer les sorciers et les fées. Quant à la chrétienté, on le sait, elle considérait jadis d'un assez mauvais œil la possession d'un chat noir — qui pouvait éventuellement mener jusqu'au bûcher. De la même manière, dans le panthéon nordique, à l'époque viking, c'est bien Freyja, dont l'animal est le chat, qui est la plus magiciennes de tous les dieux vanes. En Afrique centrale, enfin, les sacs à médecine sont souvent confectionnés avec de la peau de chat sauvage, censée conférer ses vertus magiques aux simples qu'elle contient. Cette longue histoire commune entre les chats et la magie explique sans aucun doute la survie des nombreuses superstitions à leur endroit. Par exemple, pour un français ou un américain, croiser un chat noir porte malheur, tandis que pour un anglais, c'est un signe de chance ; pour un perse, en voir un la nuit dans sa chambre constitue un risque non négligeable, dont on ne peut se protéger qu'en saluant le chat avec toute la

considération voulue. Une telle liaison symbolique est évidemment une aubaine pour la fantasy et le fantastique. Comme le dit le chat prismatique du cycle *Royaume magique à vendre !*, de Terry Brooks, *« jeux de chats, ou jeux de fées, il n'y a pas de différence »*. La magie du chat, bien entendu, est d'abord question d'origine, et de territoire. Le chat prismatique vient du Monde des Fées, cet univers de Brumes où les rêves prennent corps et qui permet d'avoir accès à tous les univers existants. Le peuple-chat qui sauve Tigra de la mort, dans les BD de Marvel, est issu des manipulations d'un sorcier du Moyen-Âge. Quant aux chats-de-feu de *l'Appel de Mordant* (Donaldson), ils ont été amenées par imagerie, c'est-à-dire par translation à travers un miroir courbe. De la même façon, c'est souvent un chat qui permet de découvrir un univers magique : dans la nouvelle *Forgiven*, de Fabrice Colin, on apprend ainsi que les chats sont les seuls créatures communes à Ternemonde et à Arcadia, et c'est encore un chat (le démoniaque Aï-d'Moloch) qui, dans la trilogie du *Domaine de R.*, de Jacques Sadoul, entraîne l'héroïne dans les Terre du Rêve, où elle subira un sort bien peu enviable... La littérature pour enfants n'est pas en reste sur ce plan. Que l'on pense à *Noé et l'Île volante* (Freddy Woetz), ou aux nouvelles d'Andrevon comme *un Paysage d'Automne*, ou *la Porte au Fond de l'Armoire*, c'est bien par un chat que se fait la découverte ou l'initiation à l'univers magique qui s'étend au-delà de notre quotidien. Car comme le dit Lovecraft dans les Chats d'Ulthar, *« the cat is cryptic, and close to strange things which men cannot see »*.