

« Voyager, c'est prendre contact avec certains lieux évocateurs de notre propre vie. »

Odilon Redon, *À soi-même*

## Avant-propos

Contes et nouvelles, contes ou nouvelles ? La frontière n'est pas nette, mais un même impératif les gouverne : ils doivent être brefs, pour pouvoir être *lus d'un coup*, dans une salle d'attente, ou entre deux stations de métro. C'est le format de ces vingt **Contes et Nouvelles du Pont Pissette**. Bien qu'ils doivent leur titre à une célèbre passerelle quimpéroise, ainsi nommée en référence à un défunt édicule (cf photo de couverture), seulement cinq d'entre eux ont un lien direct avec Quimper. Les autres, s'évadant du pont Pissette, embarquent le lecteur dans un tour de Bretagne à sensation, via Plomelin (Le match), Pont-l'Abbé (Trépas), Douarnenez et le Raz de Sein (Qui voit Ouessant), Boston et Brest (La Marseillaise), Huelgoat (Arlette), Silfiac et Séglien (Jeu de vilains), le camp de concentration de Neuengamme – en rapport avec la Bretagne – (Typhus), etc.

Même s'ils s'appuient sur des faits réels, sont bien documentés, et donnent aux personnages et aux lieux leurs noms véritables, ces *contes et nouvelles* ne visent pas la vérité historique. L'imaginaire les habite aussi ; l'approche,

le style, le ton, sont *littéraires* : ce sont des œuvres de fiction.

« Plus je m'enracine, plus je suis universel », a dit un poète – Eugène Guillevic, je crois. Ces histoires sont enracinées dans le terroir, mais sans se référer au folklore, et pour cette raison, trouveront sans doute un écho ailleurs qu'en Bretagne. Quatre d'entre elles puisent leur inspiration dans les dossiers d'archives de la ville de Quimper, dont la lecture vaut tous les romans policiers ! <sup>1</sup> Ainsi : Touché, L'aube de sang, Belles de nuit, Le voyageur. D'autres sont tirés de réminiscences personnelles, ou de souvenirs racontés par des amis : Pépé, Symptômes, Vue du pont, Le Noir et le Blanc, Héritage, Le match, Arlette... Elles touchent à des sujets aussi divers que le duel, la prostitution, le football, la guillotine, le débarquement du jazz à Brest, une noce à la campagne, la pêche au maquereau de dérive, le choléra, le jeu de la soule...

Ces vingt-trois contes et nouvelles, d'aucuns les diront sombres, voire cruels, même si quatre d'entre eux – Un lion bigouden, Survie, Le match, l'Art de la pompe – sont décidément plus légers. On pourrait lire ces **Contes et Nouvelles du Pont Pissette** à voix haute, mais peut-être pas tous aux enfants, avant l'heure du coucher.

Philippe Briand

1 Le Grenier de la Mémoire, archives de la ville de Quimper.

## Touché

L'altercation avait eu lieu dans l'un des deux cent trois cabarets, estaminets, débits de boissons ou autres assommoirs, que comptait la ville de Quimper dans les dernières années de la belle époque. La rumeur parlait d'une querelle « à propos de femmes et d'argent ». Des coups avaient-ils été échangés ? Les insultes avaient-elles suffi, peut-être un mot ordurier, un simple sous-entendu, une imputation offensante ? On n'en savait guère plus, sinon que les deux hommes avaient décidé de régler l'affaire entre gentlemen : le marquis de Kerambleo, offensé, avait demandé satisfaction à son adversaire, le sieur Colard, « propriétaire à Quimper ». Le duel aurait lieu tel jour de l'année 1908, à telle heure, au manoir de Kerlagatu, propriété d'un tiers, le sieur Saret.

Le marquis de Kerambleo ne payait décidément pas de mine, quand il revenait prendre l'air du pays. On le voyait arpenter ses terres avec son chien, vêtu d'une veste et d'un pantalon de velours côtelé, coiffé d'une casquette à la visière terreuse, et chaussé de grosses bottes. Pourtant, c'était bien lui, le dernier surgeon d'une lignée de vieille noblesse bretonne qui remontait au quatorzième siècle, et comptait nombre d'alliances illustres dont la moindre n'était pas l'union, en 1527, de Charles de Kerambleo de Tycoz et de Louise-Renée de Perincoat de Kernouël, duchesse de Portsmouth et d'Aubigny. Cinq siècles de ces mariages

avantageux avaient apporté en dot à sa famille de nombreux domaines : Kerlamec, Kernicabe, Kerflouz, Tréglou, et maints autres lieux prestigieux. Il appartenait au marquis de dilapider cette fortune, tâche à laquelle il s'employait assidûment, en voyageant beaucoup, en fréquentant les cercles, les casinos, et les lieux de plaisir de Paris et de province. Alors, il changeait de tenue, portant habits de soirée, chemises à plastron et souliers vernis, et roulant carrosse. Adeptes du jeu, homme à femmes, bagarreur notoire, et amateur d'armes et de courses de chevaux, le marquis de Kerambleo avait connu la prison à plusieurs reprises. Le sieur Colard, dans ce domaine, n'avait rien à lui envier. Il appartenait à la faune des fauteurs de trouble professionnels bien connus des services du fameux commissaire Judic. Il s'adonnait à une variété de petits trafics, tout en exerçant, à titre tout à fait illégal, l'antique profession de souteneur : trois tapineuses clandestines michetonnaient pour lui dans les endroits propices. Colard et le marquis, malgré leur moralité douteuse, étaient des cléricaux, qui haïssaient la République, et rêvaient d'un monde administré par les curés. Le sieur Saret, qui mettait sa propriété à disposition pour servir cette affaire d'honneur, était un membre éminent de la roture locale. Il avait acquis la ruine de Kerlagatu pour se monter du col, en affichant une modeste prétention à l'aristocratie.

Le sieur Colard et le marquis de Kerambleo étaient tous deux rompus au maniement des armes. L'escrime faisait partie de l'éducation du marquis. Il s'était exercé quotidiennement dès l'enfance, sous la direction d'un maître d'armes, et s'il n'avait plus guère l'occasion de le

pratiquer, les gestes essentiels de cet art aristocratique lui étaient acquis. Colard, ancien sous-officier de Dragons, avait été longuement entraîné au maniement de l'épée, de la lance et du sabre, à cheval, en ordre serré : les armes d'estoc et de taille n'avaient plus de secrets pour lui. Les deux témoins désignés, considérant la nature relativement bénigne de l'affaire, se mirent d'accord pour un duel au premier sang, qui se déroulerait selon les règles édictées par le comte de Chatauvillard dans son fameux ouvrage, « Essai sur le Duel ». Quand le fondé de pouvoir du marquis vint lui proposer l'épée, Colard accepta du bout des lèvres, car il eût préféré le sabre.

Le manoir de Kerlagatu avait été jadis la résidence d'une famille noble, à en juger par la plaque blasonnée qui ornait la façade, et qui avait échappé par miracle au vandalisme révolutionnaire, mais de nombreuses fois revendu, il était devenu une simple ferme. Le bâtiment principal dressait la masse imposante de ses deux étages de granit, percés de huit grandes fenêtres, et surmontés de quatre mansardes à frontons de pierre de style classique. Une tour carrée bâtie sur l'arrière ajoutait de la hauteur à l'ensemble, tandis qu'une large cheminée occupait tout le pignon droit. La façade portait la date de 1736. Le manoir d'origine, datant du seizième siècle, avait été rasé : il n'en subsistait que la chapelle, ainsi qu'un puits monumental, couronné d'une vaste margelle. La chapelle, le puits, et la façade de la maison formaient un vrai décor de théâtre, un cadre rêvé pour un film de cape et d'épée. Ce coin de campagne, dissimulé aux regards et peu fréquenté, offrait toutes les garanties de discrétion. Un duel, fût-il de

convenance, bravait le droit commun. S'il était éventé, la police interviendrait, il y aurait des arrestations, des suites judiciaires.

Quelques minutes avant l'heure prévue, les combattants et leurs témoins arrivèrent à Kerlagatu dans des voitures séparées, et furent accueillis par le sieur Saret. Le marquis tenait en laisse son fidèle Gurun, un setter Gordon rouge comme le feu et noir comme l'ébène, qui se laissa mettre à l'attache à la portée de son maître, et se coucha docilement sur le sol, au pied du mur. Tandis que les duellistes se tenaient à l'écart, et s'assouplissaient les poignets en exécutant des moulinets, les témoins prenaient l'affaire en main. Ils s'entendirent d'abord sur les conventions du combat, et surtout, sur la nécessité de tout arrêter à la première égratignure. Ils marquèrent ensuite les places, à une distance de deux pieds plus longue qu'il ne fallait pour joindre les deux pointes d'épée, les adversaires étant fendus. Puis ils mesurèrent les armes, et s'assurèrent qu'elles étaient égales. Ils invitèrent enfin les combattants à découvrir leur poitrine, de manière à laisser voir qu'aucun corps étranger n'était susceptible de parer un coup d'épée. Lorsque tout cela fut fait, et que l'un des témoins, désigné par le sort, eut rappelé les conditions adoptées pour le combat, il donna le signal par ce simple mot : « Allez ! »

Avant de croiser le fer, les deux hommes se défièrent un instant du regard. L'un et l'autre pouvaient avoir la quarantaine. La haute taille du marquis, son visage longiligne, son nez aquilin, et chacun de ses traits, trahissaient sa naissance. Malgré sa vie dissolue, il restait un aristocrate, presque jusqu'à la caricature. Le sieur

Colard, par contraste, était un affreux bonhomme. Avec son crâne arrondi, son visage gras, ses traits boursoufflés et verruqueux, son corps ramassé, il représentait l'antithèse de son adversaire. Chose étrange, le contraste entre ces deux personnages se retrouvait dans leurs témoins respectifs. Dès leur prise d'engagement, à leur façon de croiser les lames et de se mettre en ligne, aux battements autoritaires par lesquels ils cherchaient à se jauger, on vit qu'il s'agissait de deux escrimeurs à la mode ancienne, qui n'allaient pas s'en laisser conter. Kerambleo attaqua le premier en liant le fer et en poussant sa botte, mais Colard para en cédant, déjoua, et contre-attaqua aussitôt en courant sur son adversaire. Le marquis rompit, et s'effaça. L'un des témoins signala la fin de cet assaut en abaissant sa canne, et annonça l'assaut suivant en ordonnant : « Recommencez ! » Cette fois-ci, Colard prit l'initiative. Il tenta de surprendre le marquis en se ruant sur lui comme un spadassin. Le marquis parvint de justesse à rabattre son fer, et l'assaut se termina dans un heurt, coquille contre coquille. Au troisième assaut, le combat commençait à prendre une vilaine tournure. Gurun se dressa sur son séant en geignant d'inquiétude, et tourna plusieurs fois sur sa corde avant de se recoucher. D'adversaires, Colard et le marquis étaient devenus ennemis. Colard s'enflammait, rendant coup pour coup, laissant échapper des cris guerriers comme il avait appris à le faire à l'entraînement, dans son régiment de Dragons. Gurun s'agitait, et tirait de plus en plus fort sur sa corde, en jappant d'angoisse. Le marquis eut l'impression que l'autre cherchait à l'enfermer, et prit la mouche à son tour. Il marchait maintenant sur son adversaire en portant

en tierce, en quarte, et en sixte avec acharnement, et parvint à infliger à Colard une blessure au bras. « Arrêtez ! » s'écrièrent les témoins, « le combat est terminé. » Ils s'approchèrent pour constater la blessure, qui était légère, mais suffisante pour que le marquis se déclarât satisfait, et qu'on n'allât pas plus loin. Cependant, Colard n'entendait pas en rester là. Cet enragé voulait poursuivre, malgré l'avis des arbitres. Ces derniers, pressentant que l'affaire allait mal tourner, élevèrent la voix pour se faire obéir, mais rien n'y fit. Un éclair meurtrier luisait dans l'œil de l'ancien sous-officier. Il n'était plus question de duel au premier sang, mais bien d'un duel à outrance, que Colard brûlait de mener à sa dernière extrémité. Ce bretteur se jeta sur le marquis, mû par une mentalité de coupe-jarret, en ferrillant à tout-va. Cependant le marquis gardait son sang-froid, parant les charges répétées, tout en guettant le moment où il porterait à Colard le coup d'arrêt. Gurun roulait des yeux épouvantés. Voulant courir au secours de son maître, il tirait sur sa corde à la rompre. Le marquis cherchait à le rassurer. Tout en parant les coups de taille qui pleuvaient de gauche et de droite, il lui parlait en breton, comme il le faisait toujours lors de leurs promenades dans la campagne de Kerambleo : « *Peoc'h, Gurun, bez dinec'h, breman ne bado ket pell.* »<sup>1</sup> Le propriétaire des lieux, sachant ce qu'il risquait si l'affaire leur échappait, suppliait, affolé : « Arrêtez-vous, messieurs, pour l'amour du ciel, arrêtez-vous ! » Les témoins cherchaient désespérément à les séparer, au risque de prendre eux-mêmes un mauvais coup : « Messieurs, cessez donc, cela suffit ! » Mais Colard

1 Paix, Gurun, ne t'inquiète pas, je n'en ai plus pour longtemps.

n'écoutait pas. Tout à coup, sans cesser de combattre, il se baissa, ramassa une poignée de poussière, et la projeta violemment dans les yeux du marquis. Kerambleo, aveuglé, lâcha son arme, ce dont Colard profita aussitôt. Telle une bête, il se jeta sur le marquis et l'embrocha. La lame de son épée pénétra par le cou, du côté droit, emporta la carotide, déchiqueta la trachée, et ressortit par l'œil gauche. Le marquis de Kerambleo expira sur le champ. La dernière image qu'il emporta dans l'autre monde fut celle de son chien, Gurun, qui le regardait en hurlant à la mort.