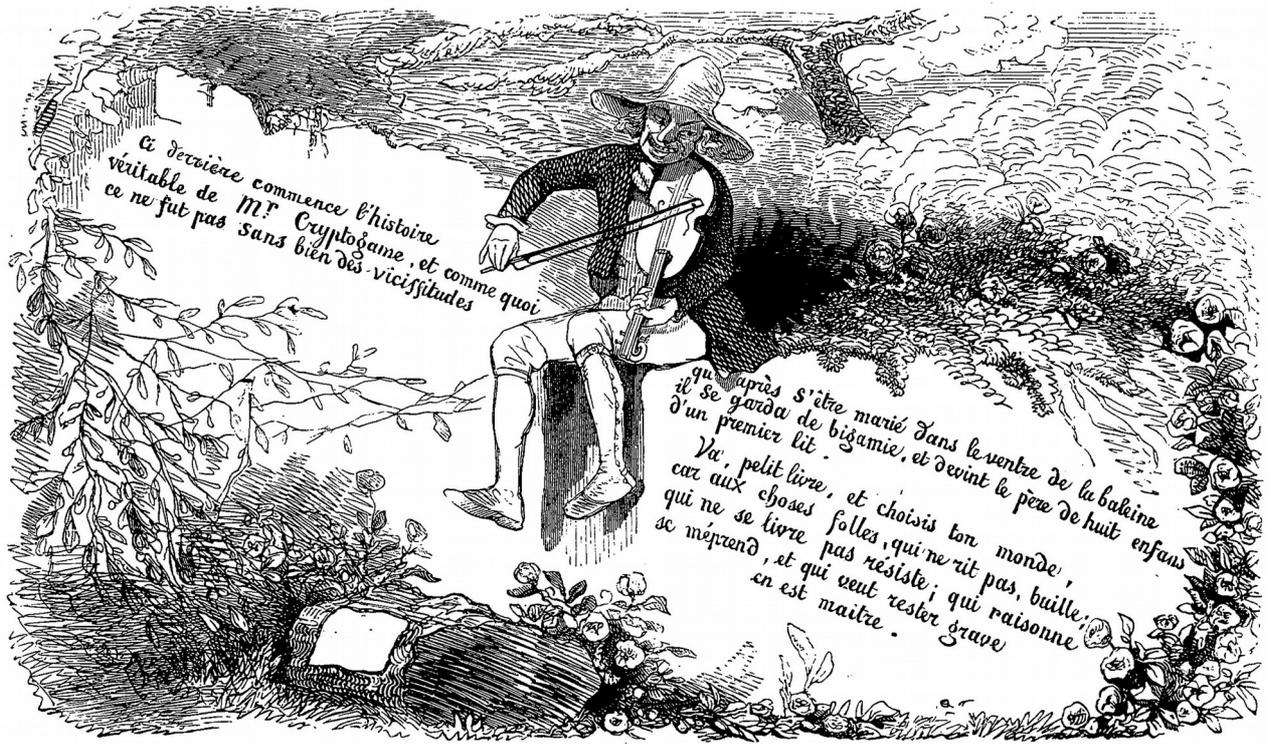


L'histoire de M. Cryptogame

1830

par Rodolphe Töpffer (1799-1846)



1



Âgé de 36 ans, M. Cryptogame a toujours le même penchant pour l'histoire naturelle.

2



Quand il a pris un papillon, M. Cryptogame le pique à son chapeau.

3



Le soir, il le dépique de son chapeau pour le repiquer dans sa collection.

4



Après quoi il va se coucher, et il rêve avec délices de contrées entières où les papillons sont tous piqués.

5



Pendant que M. Cryptogame rêve papillons, Elvire, âgée de 36 ans, rêve avec délices de son union prochaine avec le chéri de son cœur.

6

Mais l'aurore lui est fade, parce qu'elle ramène la réalité, qui est si inférieure aux rêves.

7

Au fond, M. Cryptogame est plus naturaliste encore que vraiment amoureux.

8

Son style est froid comme une étiquette.

9

Et l'heure de la promenade matinale a déjà sonné, qu'il ne parait point encore.

10

Effectivement, levé un peu tard, M. Cryptogame s'habille sans hâte.

11

Et l'idée de la promenade matinale le porte à songer.

12

Il se demande s'il est bien propre à faire le bonheur d'Elvire.

13

Et, secondairement, si Elvire est bien propre à faire le sien.

14

Puis il lui vient à l'esprit des hallucinations de départ secret, d'exil volontaire, de papillons exotiques.

15

Sur quoi, M. Cryptogame s'habille, prend sa coiffe, et écrit la lettre d'éternel adieu qui sera remise à Elvire après son départ.

16

On frappe à la porte, et M.Cryptogame a l'imprudence de crier qu'il n'y est pas ;

17

En sorte qu'Elvire enfonce la porte, et surprend les projets de son amant.

18

Les premiers moments d'explication sont bien pénibles pour M.Cryptogame.

19

Mais, mis au pied du mur, il déclare renoncer à ses projets.

20

Elvire accorde une promenade de réconciliation.

21

Pour distraire son amant, Elvire lui chante le grand air de Didon.

22

M. Cryptogame prend le thé sans aucun plaisir.

23

Sur la fin du repas, Elvire demande en rougissant qu'on fixe un jour ; M. Cryptogame fixe jeudi et demande pour quoi faire.

24

Ce qui risque d'amener une crise.

25

Cependant Elvire, demeurée seule, prépare pour jeudi ses attifements et essaie sa couronne.

26

De son côté, M. Cryptogame, demeuré seul, va s'accoutrer, ferme sa porte à clé et part nuitamment pour Marseille.

27

À peine hors de murs, M. Cryptogame éprouve un affranchissement inexprimable.

28

À Nantua, il fait trois fois le tour du lac à la poursuite d'un « manteau royal ».

29

À Avignon, il manque une phalène et attrape un chat-huant.

30

À Arles, il manque un Apollon et n'attrape pas un sphinx.

31

Mais, à Marseille, il attrape une dame et ne manque pas un factionnaire.

32

Dès le lendemain, M. Cryptogame dit adieu aux rivages de l'Europe, et s'embarque pour le nouveau monde.

33

Arrivé sur le vaisseau, il s'approche avec bonté d'une dame au désespoir.

34

C'est Elvire ! ... M. Cryptogame trouve que sa situation change de tout au tout, et il regrette presque l'ancien monde.

35

Néanmoins, pour conjurer la crise, il proteste de l'ardeur de son amour et de l'ingénuité de ses intentions.

36

En sorte qu'Elvire lui fait écrire le tout sur du papier timbré dont elle s'est pourvue.

37

Elvire, satisfaite, redevient intéressante et tendre.

38

Elle fait admirer à son amant l'astre brillant du jour. Son amant le trouve rond comme un fromage et agréable comme une lanterne.

39

Elle trouve l'amour infini comme l'océan. Il trouve l'océan fastidieux comme l'amour ;

40

Et pour distraire le choisi de son cœur, elle met le train en un gai colin-maillard.

41

Quand vient le tour d'Elvire, M. Cryptogame monte doucement sur le pont.

42

Où il se met à sonder la profondeur de sa situation.

43

Et il se refuse à répondre aux agaceries d'une superbe amphitrite.

44

Tant son avenir est brisé.

45

Cependant, après avoir cherché pendant deux heures, Elvire abaisse le bandeau et, s'apercevant qu'elle est seule, elle s'élançe sur le pont.

46

De son côté, M.Cryptogame, s'apercevant qu'il n'est plus seul, saute à la mer.

47

Elvire saute après le choisi de son cœur.

48

Le capitaine saute pour sauver Elvire.

49

L'équipage saute pour sauver le capitaine.

50

Les animaux domestiques sautent pour suivre leurs maitres.

51

Les rats sautent par esprit d'imitation.

52

Et un brick algérien, ayant fait force de voiles, s'empare du vaisseau demeuré vide.

53

Les Maures, une fois maitres du vaisseau, se hâtent de repêcher l'équipage pour en tirer rançon.

54

Voyant qu'on repêche Elvire, M.Cryptogame tâche de n'être pas repêché.

55

Mais il boit deux tonnes d'onde amère avant d'atteindre à un ilot qui est en vue.

56

Par malheur, l'ilot, qui est très chatouilleux, éprouve d'énormes tressaillements.

57

Puis il replonge.

58

Puis, d'une bouchée, il avale M.Cryptogame.

59

Parvenu heureusement dans la baleine, M.Cryptogame y lutte contre le courant digestif.

60

Et après s'être un peu affermi, il est bien agréablement surpris en voyant, à deux pas de lui, un docteur qui pêche à la ligne dans le courant digestif.

61

L'on se conte ses aventures, et le docteur expose comme quoi, domicilié depuis trois mois sur une fausse côte, il cherche à repêcher sa perruque.

62

Entre les repas de la baleine, les deux amis, descendent sur les ilots digestifs, où ils jouent au palais avec des coquilles d'huitres.

63

Mais quand viennent les repas de la baleine, les deux amis remontent bien vite dans leurs domiciles respectifs.

64

Cependant le courant digestif amène, un beau matin, deux missionnaires, un ménétrier et une Provençale, d'une beauté extraordinaire.

65

Grâce à cette recrue, le séjour de la baleine devient presque agréable ; car, pendant que les deux missionnaires entreprennent la conversion du docteur, d'une part M.Cryptogame s'éprend de la belle Provençale, tandis que, d'autre part, le ménétrier joue du violon.

66

La nuit venue, M.Cryptogame propose à la belle Provençale de partager avec lui le domicile de la fausse côte, et tout le reste n'est plus que doux transports et long enivrements.

67

Dès le lendemain, M.Cryptogame se demande si, après tout, ses engagements auprès d'Elvire ont quelque valeur.

68

Et si, au surplus, il est bien probable qu'il la revoie jamais.

69

Ou qu'il la revoie pure et respectée au sortir de ces Algériens.

70

Ayant pris son parti, M.Cryptogame vient prier l'un des deux missionnaires de vouloir bien l'unir à la choisie de son cœur.

71

Dès ce jour même, à midi moins un quart, M.Cryptogame est unie à la choisie de son cœur, en présence de tout le public de la baleine.

72

Et aussitôt la cérémonie terminée, M.Cryptogame engage le ménétrier, et donne un grand bal de noces à sa belle Provençale.

73

Par malheur, le bal de nocces donne un vaste mal de cœur à la baleine, en telle sorte que le courant digestif commence à remonter.

74

Et que la baleine rejette les deux tiers de ses aliments.

75

Heureusement, les deux missionnaires, le ménétrier et la belle Provençale sont recueillis par un canot que le Vesuvio, brick napolitain, envoie à leur secours.

76

M.Cryptogame, demeuré seul avec le docteur, ne se console pas de ne pas avoir été compris dans l'indigestion de la baleine ; c'est pourquoi le docteur lui propose une partie de palet.

77

Pendant que les deux amis jouent au palet, la baleine donne un coup de reins qui les fait trébucher.

78

C'est du sang qui dégoutte du plafond. Le docteur n'y comprend rien.

79

Cependant, au dehors, des baleiniers tirent, tirent.

80

Et la baleine ayant été amenée, ils sont bien étonnées d'en voir sortir deux particuliers très bien mis.

81

Le docteur a la satisfaction de retrouver sa perruque dans l'intestin grêle de la baleine, tandis que M.Cryptogame retrouve le papier timbré sur lequel Elvire lui a fait signer un double de ses sentiments.

82

Cependant, l'île étant polaire, M.Cryptogame et le docteur, qui sont très légèrement vêtus, passent de mauvais moments.

83

M.Cryptogame gèle sur place. Le docteur gèle au moment où il prenait de l'exercice.

84

Les baleiniers ayant terminé leur pêche, embarquent M.Cryptogame et le docteur tout gelés, pour retourner en Norvège.

85

M.Cryptogame et le docteur sont suspendus tels quels au mât de misaine.

86

Cependant, la tempête ayant poussé dans les parages le brick algérien, les baleiniers s'emparent de tout ce qu'ils trouvent de précieux, y compris l'équipage gelé qu'ils comptent vendre en Espagne aux entrepreneurs d'autodafé.

87

Parmi les gelés, les baleiniers sont surpris de trouver une femme, qu'ils jugent devoir être une chrétienne.

88

Tous les Maures sont transportés à fond de cale.

89

Le capitaine seul et Elvire sont mis à part et suspendus au mât de misaine.

90

Mais, à quelques jours de là, un matelot ayant eu l'imprudence d'allumer sa pipe au pied du mât, la barbe du capitaine prend feu, en sorte qu'Elvire et M.Cryptogame dégèlent chacun de l'œil droit.

91

Le dégel continue et Elvire saute à terre ; mais M.Cryptogame estime qu'il lui est avantageux de paraître toujours gelé.

92

Elvire décroche son amant ; mais M.Cryptogame, en tant que gelé, lui tombe dessus.

93

Désespoir d'Elvire, qui tourne et retourne le choisi de son cœur sans pouvoir le dégeler.

94

Elvire essaie des boissons chaudes ; mais M.Cryptogame, en tant que gelé, n'en tient compte.

95

Des lavages sur le cœur ; mais M.Cryptogame, en tant que gelé, demeure froid ;

96

Un brasier ardent ; mais M.Cryptogame, en tant que gelé, n'y fait pas attention.

97

Cependant, vers le 54^e de latitude, la chaleur commence à pénétrer à fond cale, et les Algériens dégèlent un peu.

98

Une fois dégelés, les Algériens tirent le yatagan, montent sur le pont, et massacrent tout l'équipage du baleinier.

99

Accourue au bruit, Elvire devient la proie d'un vieux Turc, qui s'occupe aussitôt de la mettre à part pour son sérail.

100

Mais Elvire se dégage, et saisissant le vieux Turc par la barbe, elle le fait pirouetter de plus en plus rapidement.

101

Et le vieux Turc s'en va tomber dans la mer, à deux mille sud-est-nord-est.

102

Pendant ce temps, M. Cryptogame, demeuré seul, entend distinctement cuire son flanc gauche, en sorte qu'il crie à tue-tête qu'il est depuis longtemps entièrement dégelé.

103

Elvire, accourue, sauve d'un même coup elle-même et le choisi de son cœur, en affirmant aux musulmans que M. Cryptogame n'est autre chose qu'un chrétien qu'elle fait griller.

104

En sorte que le chrétien est débrouché, à condition qu'il prendra le turban.

105

Le docteur dégèle le dernier, mais il a bien de a peine à se déficeler.

106

Une fois déficelé, en voyant les Turcs au lieu des baleiniers, le docteur n'y comprend rien.

107

Et, en voyant un des ces Turcs qui ressemble comme deux gouttes d'eau à son ami Cryptogame, le docteur tombe net à la renverse.

108

Bientôt tout s'explique, et pour plus de sureté, le docteur lui-même prend le turban.

109

Cependant, Elvire pour plus de sureté aussi, exige du choisi de son cœur qu'il lui signe, par devant témoin, une promesse d'amour ardent, suivie d'un mariage immédiat au prochain débarquement.

110

M. Cryptogame, qui s'est déjà marié une fois dans la baleine, tremble de devenir bigame.

111

Mais qu'il se rassure, c'est d'abord la mort probable de sa chère Provençale, et ensuite l'indulgence de la loi turque sous ce rapport.

112

Aussi, le repas de réconciliation est-il charmant, et le docteur, qui trouve Elvire à son gout, s'y montre aussi aimable que courtois.

113

De son côté, Elvire, pour inquiéter M. Cryptogame et allumer sa jalousie, favorise le docteur de quelques préférences.

114

Suite des préférences.

115

Suite des préférences.

116

Voyant cela, M. Cryptogame prend le docteur à part et lui conseille de demander pour son propre compte la main d'Elvire.

117

Le docteur, appuyé de M. Cryptogame, demande la main d'Elvire, qui n'en croit pas ses yeux.

118

Et une épouvantable crise commence : le docteur n'y comprend rien.

119

Elvire, épuisée de rage, s'évanouit ; mais les deux amis n'osent pas se relever.

120

Au bout d'une demi-heure pourtant, ils se hasardent tout doucement.

121

Et, convaincus que pour cette fois Elvire est bien décédée, M. Cryptogame et le docteur emportent le corps pour le jeter à la mer.

122

Mais Elvire ayant éternué, M. Cryptogame lâche prise et s'enfuit.

123

Le coup fait qu'Elvire revient à elle, et le docteur serre ferme, crainte d'être poursuivi.

124

Elvire tape, étrangle, égratigne ; et le docteur n'y comprend rien.

125

Elvire se dégage enfin, et le docteur à du dessous.

126

Cependant, M. Cryptogame fait neuf fois le tour du pont sans trouver l'issue.

127

Accourue sur le pont, Elvire se met à la poursuite de M. Cryptogame.

128

Voyant cela, le docteur fuit et poursuit tout ensemble, sans y comprendre rien.

129

Voyant cela, les Maures aussi.

130

Voyant cela, les animaux domestiques aussi.

131

Voyant cela, la basse-cour aussi.

132

Voyant cela, les rats aussi.

133

Cette fuite immense ayant imprimé un mouvement circulaire à la colonne atmosphérique, tous les objets qui sont sur le pont entrent aussi en état de poursuite circulaire.

134

Et au bout de peu de temps, le vaisseau lui-même se met à pirouetter huit tours par seconde.

135

Cependant le dey d'Alger, qui fumait sa pipe sur le bord de la mer, aperçoit comme un tourbillon.

136

N'y comprenant rien, le dey d'Alger assemble ses savants , et il leur ordonne d'expliquer ce phénomène.

137

Les savants procèdent aussitôt à leurs observations.

138

Dans un mémoire en bon arabe, qui a huit coudées de long, les savants déclarent à l'unanimité, que le phénomène en question est un météore aqueux de toute première classe et présageant à Sa Majesté des félicités sans nombre, des jours sans fin et la mort de tous ses ennemis. Le dey leur fait remettre à chacun deux mille sequins.

139

En attendant, le vaisseau vient s'échouer dans la rade d'Alger, et hommes et biens sont sauvés ; mais l'équipage a horriblement mal au cœur.

140

Le dey, dans sa justice, fait pendre tous ses savants, pour n'avoir pas dit les choses telles qu'elles sont ; mais, dans sa clémence, il fait grâce de la vie aux femmes et aux enfants.

141

Les officiers du dey, sur l'avis qu'il avait trois chrétiens à bord, viennent pour en prendre possession, et ils commencent par destiner Elvire au sérail de leur maître.

142

M. Cryptogame s'étant donné pour naturaliste, il est acheté par Haboul-Hassan, qui se propose de lui faire planter des salades.

143

Le docteur s'étant donné pour homme de lettres, Moustacha l'achète pour en faire de précepteur de ses enfants, et la première leçon va très bien.

144

Mais, dès la seconde leçon, les petits Moustacha proposent à leur précepteur de jouer à tiens-toi bien, et l'instruction en souffre un peu.

145

Dès la troisième leçon, les petits Moustacha, ne voulant plus jouer à tiens-toi bien, le docteur s'y refuse, et l'instruction ne va pas mieux.

146

Alors Moustacha, le père, accuse le docteur de jouer avec ses enfants eu lieu de les instruire, et il le prévient que si dans deux jours ils ne savent pas la physique, il sera pendu.

147

Le docteur, ayant horriblement peur d'être pendu, imagine une méthode prompte et sûre: c'est de n'occuper qu'un enfant à la fois, pendant que l'autre repose son attention fatiguée.

148

Par malheur, la méthode manque, et le docteur a horriblement peur d'être pendu.

149

Les petits Moustacha, après avoir attaché leur précepteur à une solive, sautent dans le jardin et le pauvre docteur en est réduit à leur crier sa physique par la fenêtre, pour tâcher d'éviter d'être pendu.

150

Ayant horriblement peur d'être pendu, le docteur tire, tire, dans l'espoir de casser la corde, pour échapper ensuite.

151

La corde tient bon, mais la poutre casse : le plafond vient en bas, et Moustacha aussi. Le docteur, qui a doublement peur d'être pendu, fuit à tire-d'aile.

152

Par malheur, au moment où le docteur saute par la fenêtre, il se trouve retenu par la poutre.

153

Les petits Moustacha, qui ont peur d'être grondés par leur père, viennent alors à son secours.

154

Et le docteur continue sa fuite.

155

Pendant ce temps, M. Cryptogame plante des salades, sous la surveillance de Tapesalé, le porte-bâton d'Haboul-Hassan.

156

Pendant ce temps aussi, Elvire tourne la tête au dey, qui accède à toutes ses fantaisies.

157

Puis, le moment venu, comme Judith, Elvire égorge son Holopherne.

158

Après quoi, elle rengaine et s'enfuit.

159

Cependant, M. Cryptogame ayant aperçu comme une forme d'Elvire qui viendrait à lui, plante là ses salades et monte sur un grand arbre.

160

Effectivement, c'est Elvire, qui apprend à M. Cryptogame qu'elle est rendu à sa tendresse, et qu'il faut fuir en toute hâte.

161

À cette proposition, M. Cryptogame essaie de se cacher dans l'intérieur d'une arbre, pour suggérer à Elvire l'idée de fuir en toute hâte sans lui.

162

Mais ce procédé n'aboutit qu'à provoquer une crise si violente, que M. Cryptogame doit se retirer bien vite à l'extrémité de la branche suprême.

163

Cependant le docteur fuyant toujours, dans la crainte d'être pendu, le frottement finit par enflammer la poutre.

164

Et le feu se communique aux herbes, et les lions sortent de leurs repaires.

165

Et tous les habitants des campagnes fuient Alger, emportant leurs effets les plus précieux.

166

À Alger, l'on ne s'aperçoit de rien encore, parce qu'on s'y occupe de l'élection d'un nouveau dey.

167

Cependant, M. Cryptogame aperçoit du haut de sa branche suprême un immense incendie qui s'avance, précédé d'une avant-garde de lions ; en sorte qu'il crie à Elvire qu'il va être rendu à sa tendresse et qu'il faut en effet fuir en toute hâte.

168

M. Cryptogame et Elvire sont rejoints par le docteur, qui a toujours horriblement peur d'être pendu.

169

Le vent soufflant de terre, les flammes poursuivent jusqu'à la mer toute la population d'Alger et du territoire ; mais Elvire, M. Cryptogame et le docteur trouvent un refuge sur le reste de la poutre, et celui-ci a l'avantage de narguer Moustacha le père, qui lui demande, les larmes aux yeux, une place sur son bord.

170

Le vent de terre pousse au large, et un vaisseau s'étant montré à l'est-nord-est-sud-sud-ouest, l'on s'empresse de faire force signaux.

171

Les signaux sont aperçus du vaisseau, qui se trouve être le « Vesuvio », brick napolitain, et aussitôt un canot est envoyé.

172

À peine arrivée à bord, Elvire, qui a pris un refroidissement, se met au lit, et elle exige tendrement que le choisi de son cœur ne s'éloigne pas d'auprès d'elle.

173

Et elle lui peint sous les plus délicieuses couleurs leur débarquement prochain, suivi du mariage immédiat.

174

Et elle lui fait un affreux tableau de sa position s'il venait à la perdre.

175

Et elle lui propose de boire en commun ses potions, afin d'être malades ensemble.

176

Après quoi, épuisée de fatigue, elle s'endort.

177

À peine remonté sur le pont, M. Cryptogame y retrouve son épouse, la belle Provençale, qui lui saute au cou, et le ménétrier qui lui joue la bienvenue.

178

Cette rencontre inattendue redonne à M. Cryptogame toutes ses terreurs de la bigamie.

179

Et, comme le docteur, il a horriblement peur d'être pendu.

180

Aussi, dans la crainte d'avoir deux femmes, se résigne-t-il à en avoir une.

181

Et il obtient du capitaine la faveur d'être débarqué cette nuit même sur la côte d'Italie, qui est toute prochaine.

182

Cependant, Elvire se réveille à l'aube, et ne voyant plus à son chevet le choisi de son cœur, elle en conçoit des soupçons convulsifs.

183

Et, d'un seul bond, elle atteint au sommet du grand mât.

184

À la vue des deux amants fugitifs, Elvire se laisse choir. Heureusement que, ficelée dans un agrès où elle s'entortille, elle n'éclate pas de jalousie.

185

Pendant ce temps, les deux amants ont touché la terre, et M. Cryptogame affranchi qu'il se voit de la bigamie d'Elvire, donne essor à sa joie.

186

Après quoi, de plus en plus ré-épris de sa chère Provençale, M. Cryptogame hante amoureusement les bosquets de la côte.

187

Et les anfractuosités des promontoires.

188

Cependant, Elvire, déficelée, court au gouvernail, renverse le pilote, prend la barre et dirige droit sur la côte.

189

Tout à l'heure le vaisseau touche et sombre à la fois ; alors Elvire se jette à la nage.

190

Et le docteur se met à la voile.

Apercevant Elvire qui arrive droit sur l'anfractuosit , M. Cryptogame reprend ses terreurs de bigamie et d m nage en toute h te.

192

Et le docteur, débarqué le premier, déménage pareillement.

193

Se voyant serré de près, M. Cryptogame fait volte-face ; il dispose le ménétrier et le docteur en front de bataille, la Provençale sur les ailes ; puis, prenant son grand courage, il crie à Elvire qu'il est marié !

194

Fin malheureuse d'Elvire, qui, à l'ouïe de ces seules paroles, éclate de jalousie et de rage.

195

Le docteur creuse un trou dans le sable avec sa poutre ; l'on y ensevelit les restes d'Elvire, et M. Cryptogame jette quelques fleurs sur la tombe de cette amante, bien digne d'un meilleur sort.

196

Après quoi, on se met gaiment en route pour Grasse, qui est la ville natale de la belle Provençale.

197

En route, la belle Provençale profite d'une halte pour faire à M. Cryptogame l'aveu qu'elle a huit enfants de premier lit.

198

En effet, arrivé à Grasse, M. Cryptogame y est chaudement accueilli par une petite famille toute éclosée.

199

Le ménétrier se fixe à Grasse ; le docteur est nommé précepteur des enfants, et M. Cryptogame coule des jours suffisamment heureux au sein d'un grand tapage domestique.

200

Fin de l'histoire de M. Cryptogame.