

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
in cotutela con Université Blaise Pascal – Clermont Ferrand

DOTTORATO DI RICERCA IN

DESE – Doctorat d'Études Supérieures Européennes

Les Littératures de l'Europe Unie

Ciclo XXIX

Settore Concorsuale di afferenza: 10/F4 - Critica letteraria e letterature comparate

Settore Scientifico disciplinare: L-FIL-LET/14 - Critica letteraria e letterature comparate

CES RÊVES QUI FONT GRANDIR

LE RÊVE INITIATIQUE CHEZ L'ENFANT ET L'ADOLESCENT
DANS LE ROMAN D'AVENTURES FÉERIQUES AU XXI^e SIÈCLE

Presentata da : Mirta Cimmino

Coordinatore di dottorato

Bruna Conconi

Relatore

Anna Paola Soncini

Co-relatore

Éric Lysøe

Esame finale anno 2017

*A Luca
che da dieci anni mi aiuta
a diventare me stessa*

*Pour Luca
qui depuis dix ans m'aide
à devenir moi-même*

Remerciements

Je tiens à remercier mes directeurs de thèse, M.me Anna Paola Soncini et M. Éric Lysøe, qui ont suivi mon travail avec gentillesse, passion et disponibilité. Merci à tous deux d'avoir cru en moi dès notre première rencontre et de m'avoir donné la possibilité de faire ce doctorat, qui a été pour moi un véritable rite de passage.

Merci aussi à M. Christian Chelebourg pour avoir inspiré une partie de mon travail et pour les conseils et les suggestions qu'il m'a donnés dans un café de Dijon.

Grazie ai miei colleghi del DESE, per aver creato un ambiente di confronto e collaborazione sempre stimolante, sereno e solidale. Grazie soprattutto a chi ha fatto tutto il viaggio insieme a me: Maria Teresa che teneva la rotta con lucidità e Isabella che sapeva placare la tempesta. Grazie anche a Fulvia, che apriva la strada.

Grazie alla mia famiglia napoletana, che mi ha sempre incoraggiata e sostenuta. Grazie ai miei genitori: il vostro amore è la mia forza. Grazie ai miei fratelli, Francesco e Maura, e alle mie cugine, Noemi e Micol. Crescere con voi è un'avventura antica e sempre nuova.

Grazie alle amiche che sono costantemente al mio fianco : Rossella sempre pronta a ricordarmi chi sono, Valeria che legge i miei pensieri e Brigida che sa ascoltare le mie emozioni.

Grazie alla mia famiglia scout, che mi ha educato all'accoglienza e alla laicità e mi regalato una forma mentis che mi accompagnerà per sempre, su ogni cammino.

Grazie alla mia famiglia bolognese.

Grazie agli amici cani Isabella, Danilo, e Simone per ogni risata, ululato, danza e canzone.

Grazie a Casa Festi, che mi ha accolta nella sua babele di coinquilini uno più incredibile dell'altro. In ordine di apparizione: Silvia, Sarah, Yan, Thomas, Serena, Pablo, Francesco D., Marianna, Francesco G. Grazie perché c'è chi arriva e c'è chi parte, ma tutti tornano. Grazie per le giornate in cui in casa si parlavano quattro lingue diverse e per le nottate passate a filosofare. E grazie per avermi sempre supportato e sopportato – e negli ultimi tempi della redazione anche accudito e nutrito.

Grazie a Luca, per aver camminato al mio fianco e per avermi incoraggiata e sostenuta ogni giorno, anche solo col pensiero. Grazie per esserci stato e per non essere andato troppo lontano. Queste pagine sono per te.

Table des matières

Introduction générale.....	1
Partie 1 – Phase préliminaire – Séparation.....	32
Introduction à la première partie	32
1. Avant le rêve, l’antithèse	34
1.1 Le processus de séparation-individuation chez l’enfant et l’adolescent	34
1.2 Conflits intérieurs et opposition entre conscient et inconscient.....	45
1.3 Dissociation et isolement	47
1.4 Exil, autisme, disparition et mise en marge	51
2. Sur le seuil du rêve	54
2.1 Appel à l’aventure et antichambre de l’initiation : rêves prémonitoires, invitations.....	55
2.2 Les seuils	62
2.3 Les passeurs.....	82
2.4 L’interdiction de franchir le seuil	91
2.5 Les gardiens du seuil	93
3. L’opposition à l’Autre : l’Ombre	103
3.1 L’Ombre et le Double.....	104
3.2 L’Ombre et la Mère	108
3.3 L’Ombre et le féminin inquiétant	113
3.4 L’Ombre et le monstre : bêtes et cauchemars.....	116
3.5 L’Ombre et le Trickster	121
3.6 Quand l’Ombre s’empare du protagoniste.....	124
3.7 « The Gold in the Shadow »	130
Conclusions de la première partie.....	135

Partie 2 – Phase liminaire – Initiation.....	138
I. Introduction à la deuxième partie.....	138
1. Structures et attitudes mystiques dans l’Autre Monde du rêve	141
1.1. L’Espace onirique e l’attitude mystique	141
1.2 Le temps onirique et l’attitude mystique	168
2. La rencontre avec l’Autre – Participation mystique à la psyché plurale	175
2.1 Les habitants des mondes rêvés.....	176
2.2 Les mentors, garants de la participation initiatique	183
3. Les épreuves de l’initiation onirique	212
3.1. Sauveurs et chamans : secourir et guérir par le rêve	212
3.2 Chercheurs : qui rêve, trouve	223
3.3 Rêve et nourriture : le Banquet Funèbre.....	233
3.4 Rêver sur le seuil entre la vie et la mort	236
Conclusions de la deuxième partie	244
Partie 3 – Phase post-liminaire – Individuation.....	235
Introduction à la troisième partie.....	245
1. Le retour à la veille	247
1.1 Le refus du retour.....	247
1.2 Les seuils du retour	249
2. L’attitude synthétique : dialogue entre conscient et inconscient par le rêve.....	258
2.1 Apprentissages et révélations	258
2.2 Objets-preuve, personnages-pont, rêves partagés.....	268
2.3 L’attitude synthétique dans la relation des protagonistes aux temps et à l’espace	279
3. Intégration de l’Autre : les symboles du Soi.....	287
3.1 Les symboles du Soi	289
3.2 Le renouvellement accompli	300
Conclusions de la troisième partie.....	312
Conclusions générales	313
Bibliographie.....	325

Introduction

What if you slept
And what if
In your sleep
You dreamed
And what if
In your dream
You went to heaven
And there plucked a strange and beautiful flower
And what if
When you awoke
You had that flower in your hand
Ah, what then?

SAMUEL TAYLOR COLERIDGE
What if you slept

En quelques mots, Coleridge évoque l'expérience d'un rêve qui a des effets tangibles sur la vie du sujet, symbolisés par la fleur traversant la frontière du rêve pour se manifester dans le monde éveillé. Le songe peut introduire donc dans la veille un élément nouveau, marquant une différence entre un avant et un après, et se pose, par conséquent, en tant qu'opportunité de changement.

Le rêve¹ a toujours occupé une place importante dans l'imaginaire collectif, et par conséquent a toujours été très exploité dans la littérature de tous les temps. Toutefois, ce poème nous introduit à un aspect plus spécifique de la vaste phénoménologie onirique, que l'on rencontre souvent en littérature comme en anthropologie : le rêve initiatique, c'est-à-dire, un songe qui conduit le rêveur à travers un chemin de mort et de résurrection symboliques, et duquel il se réveille changé, renouvelé. En particulier, c'est par le biais de rêves de ce type que certains membres des sociétés primitives devenaient des chamans et accédaient à un autre niveau d'existence :

l'instruction des chamans a souvent lieu au cours de rêves. C'est dans les rêves qu'on rejoint la vie sacrée par excellence et qu'on rétablit les rapports directs avec les dieux, les esprits et les âmes des ancêtres. C'est toujours dans les rêves qu'on abolit le temps historique et qu'on retrouve le temps mythique, ce qui permet au futur chaman d'assister aux commencements du

¹ Le même mot « rêve » présente, dans les différentes langues européennes, des différentes acceptions : à côté du sens littéral phénomène qui intéresse la psyché pendant le sommeil, ce mot est souvent indiqué comme synonyme de rêverie ou de désir. Toutefois, le rêve dans le sens figuré d'évasion ou de chimère pourrait passer à indiquer toute sorte de fantaisie ou rêverie : il est indispensable de restreindre le champ. Par conséquent, cette analyse se penchera exclusivement sur le rêve en tant que produit de l'inconscient et expérience psychique contextuelle au sommeil.

monde et, partant, de devenir contemporain aussi bien de la cosmogonie que des révélations mythiques primordiales. (Eliade, 2015 : 110).

Toute initiation représente d'ailleurs une catabase, une descente dans un monde inconnu et menaçant. La littérature en a toujours fourni d'innombrables exemples, notamment à travers le merveilleux des contes (contes populaires et puis contes de fées), qui, selon Vladimir Propp (1983) trouvent leur origine justement dans les récits des cérémonies initiatiques. Ainsi, le rite avant et le conte merveilleux après ont fourni à l'inconscient l'occasion de s'exprimer à travers les symboles les plus variés. Il est donc bien naturel de voir le motif du rêve initiatique revenir régulièrement dans la littérature de jeunesse européenne. Cette propension à reproduire un chemin onirique et initiatique n'est pas toutefois sans poser problème. Ayant déjà à disposition l'univers symbolique des contes, métaphore de la vie inconsciente, quel besoin alors, pour un auteur de placer l'initiation du sujet de la narration dans le monde des rêves ?

Certes, les auteurs pourraient utiliser le rêve en tant que simple recours au fantastique, le monde rêvé n'étant qu'un ailleurs parmi tant d'autres. Cependant, leurs textes semblent suggérer que les initiations vécues en rêve ne sont pas moins réelles que celles qui appartiennent à la vie de la veille. Déjà Freud (2012) affirmait que les émotions qu'on éprouve en rêvant ont le même statut de réalité que celles ressenties à l'état de la veille. Après plus d'un siècle de travaux psychanalytiques et anthropologiques sur les rêves, nous nous demandons si la littérature en a assimilé la portée initiatique. S'il est vrai que, comme le théorise Jung (2014), la personne ne peut pas accomplir son véritable processus d'individuation sans un dialogue et une intégration entre conscient et inconscient, ces histoires pourraient présenter explicitement les rêves littéraires dans leur valeur initiatique de découverte et renouvellement de la personnalité, pour qu'on ne dise plus, une fois l'aventure terminée, « ce n'était qu'un rêve ».

Le questionnement principal de cette recherche touche ainsi à la valorisation (plus ou moins consciente) de la part des auteurs choisis, du rêve en tant qu'initiation et possibilité de formation de la personnalité. La littérature, et notamment la littérature de jeunesse, nous pourrait ainsi révéler à quel point nos consciences européennes auront assimilé l'importance de l'une des plus fondamentales expériences de l'inconscient pour le processus d'individuation et pour l'intégration de la personnalité.

1. Questions préliminaires

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il convient néanmoins d'aborder quelques questions théoriques. Il faut tout d'abord se pencher sur l'initiation et sur ses protagonistes, les enfants et les adolescents ; ensuite, il faudra tenter de délimiter le champ de définition du genre, le roman d'aventures féeriques contemporain (Chelebourg, 2013).

1.1 Initiation, enfance, adolescence

Dans les moments critiques de leur vies les individus et les collectivités ont toujours ressenti une nécessité cyclique de se renouveler, de « changer sa peau » (van Gennep 2000 : 5) ; ce besoin serait à la base de la naissance des rites de passage, car « c'est le fait même de vivre qui nécessite les passages successifs d'une société spéciale à une autre et d'une situation sociale à une autre » (*Ibid.*).

Tout rite de passage représente une fracture nette dans la vie de l'individu : une fois le rite conclu, l'individu qui était parti pour être initié n'existe plus, il a laissé la place à un autre soi. Comme le souligne encore van Gennep : « Pour les groupes, comme pour les individus, vivre c'est sans cesse se désagréger et se reconstituer, changer d'état et de forme, mourir et renaître » (2000 : 166). Pour atteindre cette renaissance à une nouvelle vie, il était indispensable pour les néophytes de passer à travers une mort métaphorique et rituelle. Dans *Les Racines historiques du conte merveilleux* (1946), Vladimir Propp affirme que « Pendant le rite, le garçon était supposé mourir, et ressusciter sous la forme d'un homme nouveau. C'est ce que l'on appelle la mort momentanée » (1983 : 68) ; et Mircea Eliade, dans son *Initiation, rites, sociétés secrètes, naissances mystiques*, insiste en disant que « À la fin de ses épreuves, le néophyte jouit d'une toute autre existence qu'avant l'initiation : il est devenu un autre » (1976 : 12).

Comme Van Gennep nous informe, tout rite de passage se compose de trois moments. Le premier est constitué par les rites préliminaires, ou de séparation du groupe, pendant lesquels le novice prend congé de la communauté de départ. Suivent les rites liminaires, ou de mise en marge du groupe, se déroulant justement « sur le seuil » entre les deux formes d'existence du novice ; cette phase correspond à la véritable catabase qui transformera et renouvellera l'individu par le biais des épreuves. Enfin, à travers les rites post-liminaires, le novice qui a passé toutes les épreuves est réintégré dans la communauté, pourvu d'un nouveau statut social.

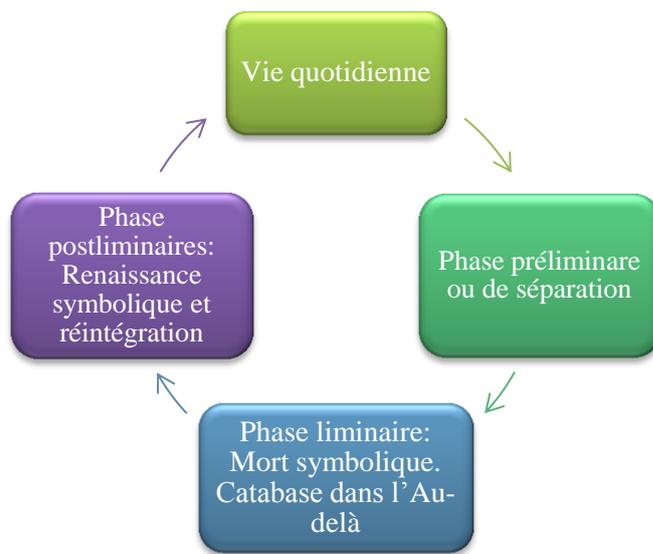


Image 1 : L'initiation

Les enfants se transforment ainsi en hommes et femmes à travers une mort temporelle et une résurrection qui impliquent un renouvellement.

Dans la plupart des cas, les rites marquant le passage de la condition de garçon à celle d'homme avaient lieu de façon publique et sociale, en créant un groupe de pairs qui étaient initiés collectivement, tandis que pour les filles le passage au statut de femmes était plutôt domestique, individuel et privé, marqué principalement par les manifestations physiques de la puberté, et notamment par la première menstruation, ou par le premier accouchement².

Parmi les rites de passage, l'initiation était celui qui regardait le plus directement les adolescents, marquant définitivement le passage de l'enfance à l'âge adulte ; voilà pourquoi j'ai choisi de n'inclure dans mon corpus que des histoires ayant par protagonistes des enfants et des adolescents. Les pédagogues ont des opinions très variées sur les tranches d'âge correspondant à chacun de ces âges, et les définitions paraissent plutôt insatisfaisantes, la plupart des dictionnaires se limitant à définir l'enfance comme la période entre la naissance et l'adolescence – ou la puberté – et l'enfant comme l'individu qui rentre dans cet âge. Marco Aime (2014) souligne toutefois une donnée

² Une telle différence de traitement, qui depuis la perspective occidentale contemporaine apparaît bien sexiste, avait pleinement sens dans des sociétés où la division des rôles était nette, confiant aux hommes la responsabilité du domaine public et aux femmes la gestion de monde domestique. Rien d'étonnant, pourtant, que les textes qui forment notre corpus, en tant que produits d'une société qui a évolué dans la direction de l'égalité des genres quant aux droits et aux devoirs concernant la vie publique comme la vie privée, ne reflètent pas une telle division entre initiations publiques (masculines) et initiations privées (féminines). De toute façon, les initiations féminines semblent aussi caractérisées par le symbolisme de mort et renouvellement : « Comme pour l'initiation masculine, le symbolisme de l'initiation féminine [...] est un symbolisme de destruction de l'ancienne personnalité et de nouvelle naissance », Bastide, « INITIATION », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 3 mars 2017.

URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/initiation/>.

intéressante : dans beaucoup de langues, le mot « enfant » est neutre (il suffit de penser à *child* en anglais et *Kinder* en allemand), comme si le sexe biologique des enfants, quoique connu même avant la naissance, ne devenait effectif, socialement « actif », qu'à partir de la puberté.

Cette difficulté d'établir avec netteté les limites chronologiques de ces phases de la vie s'explique facilement : il suffit de penser que le même calcul de l'âge en ans est une convention sociale et que, comme le suggère Aime, « a una determinata età anagrafica non corrisponde in modo univoco una pari età biologica³ » (2014 : 17).

À défaut d'accord autour des âges précis de commencement et fin, tous les dictionnaires considérés indiquent que l'adolescence survient immédiatement après la puberté. Celle-là est caractérisée par l'apparition des caractères sexuels secondaires, des règles et de la production de sperme, et le *Grand Robert* la définit comme le « passage de l'enfance à l'adolescence ».

Déjà Daniel Delbrassine avait remarqué l'insuffisance des définitions et des divisions en tranches d'âge, qui apparaissent fort arbitraires et souvent contradictoires :

C'est surtout sur la question des limites temporelles que le flou se manifeste. Cet « âge qui suit la puberté et précède l'âge adulte » (*Grand Robert*, 1981) se voit fort logiquement précédé d'une « pré-adolescence » et suivi d'une « post-adolescence ». On a même pu saluer un ingénieux néologisme comme « adulescent ». Et alors que le psychiatre Patrice Huerre et d'autres (1997) proclament que « l'adolescence n'existe pas », le psychanalyste Tony Anarella abolit toute restriction pour parler d'*Interminables adolescences* (Cerf, 1988). Comme toute valeur mathématique, l'adolescence varierait, donc, entre le néant et l'infini... (2006 : 10)

Il est donc très difficile, voire impossible, d'affirmer avec certitude à quelles tranches d'âges correspondent respectivement l'enfance et l'adolescence.

La possibilité de faire correspondre le passage d'un âge à l'autre avec le moment de la puberté n'est pas plus convaincante car, parallèlement au physique, la psyché aussi évolue, et souvent les deux développements connaissent des rythmes différents. Aime aussi insiste sur ce point : « Risulta evidente come non ci sia un'assoluta coincidenza fra maturazione biologica e maturazione psico-sociale⁴ » (2014 : 17-18).

Autrement dit, un garçon ne devient pas automatiquement un adolescent le jour de sa première éjaculation, tout comme une fille ne devient pas une adolescente le jour même de sa première menstruation. S'il est vrai qu'il y a des tendances globales, il ne faut toutefois pas oublier que l'évolution est graduelle et que ses temps peuvent changer suivant les cas ; il s'agit d'une transition délicate et personnelle, comme le suggère la célèbre définition de Victor Hugo proposée par le *Petit*

³ « À un certain âge chronologique ne correspond pas forcément un pareil âge biologique » (je traduis).

⁴ « Il est évident que maturation biologique et maturation psycho-sociale ne coïncident pas parfaitement » (je traduis).

Robert : « *la plus délicate des transitions, l'adolescence, [...] le commencement d'une femme dans la fin d'un enfant*⁵ ».

Cependant, ces deux âges ont certainement en commun le fait de concerner des individus « *in progress* ». Natalie Prince écrit : « Un enfant, ça n'est pas, ça sera. Ça ne reste pas, ça évolue, sa progresse. Un enfant, c'est l'instable par excellence. [...] Il est un être apprenant, qui, en même temps qu'il apprend et retient, s'éloigne de sa propre enfance, de son propre stade enfantin » (2010 : 105). Certes, l'individu continue à changer tout au long de sa vie ; néanmoins, c'est pendant l'enfance et l'adolescence que se produisent les changements les plus importants, au niveau physique comme au niveau psychique, et que l'on perçoit avec plus de force le lendemain en tant que potentialité presque absolue. Comme Vera Slepj l'écrit,

Lo sviluppo ontogenetico è un processo che dura tutta la vita, da quando si nasce a quando si muore, e che fa i conti con un continuo adattamento ai mutevoli avvenimenti storici (guerre, crisi economiche, situazioni politiche e sociali, eventi naturali...) e ai diversi contesti ambientali (famiglia, scuola e ambiente formativo, lavoro ecc.): non è dunque legato solo all'infanzia e all'adolescenza. Eppure è proprio in queste due epoche della vita che l'evoluzione culturale dell'individuo subisce le impronte più durature e formative, in base alle quali verranno anche elaborate le scelte per adattarsi all'ambiente e le decisioni innovative.⁶ (2008 : 23)

Ainsi, à défaut de critères objectifs liés à l'âge des personnages, on empruntera ici la définition opérationnelle de l'adolescent proposée par Delbrassine :

l'adolescence comme un âge où l'école, plus que la famille, structure le temps et la socialisation. Cette importance du cadre de référence scolaire permet même de fonder une définition opérationnelle de la notion. Par adolescence, nous entendons donc les classes d'âges correspondant à l'enseignement secondaire (collège et lycée en France). (2006 : 10)

Aime semble d'ailleurs partager cet avis :

Non esiste un'età assoluta in cui si cessa di essere bambini: ogni cultura determina il passaggio a un'età informale superiore (adolescente, ragazzo) in base a elementi diversi. Nella società

⁵ Ce sont les auteurs qui soulignent.

⁶ « Le développement ontogénétique est un processus qui dure tout au long de la vie, depuis la naissance jusqu'à la mort, et qui doit faire face à la nécessité de s'adapter constamment aux événements historiques (guerres, crises économiques, situations politiques et sociales, événements naturels...) et aux contextes d'appartenance (famille, école, environnement de formation ou de travail, etc.): il n'est donc pas lié qu'à l'enfance et à l'adolescence. Néanmoins, c'est justement dans ces âges de la vie que l'évolution culturelle de l'individu connaît les empreintes les plus durables et formatrices, qui lui serviront de base tant pour les choix d'adaptation à l'environnement que pour les décisions innovantes » (je traduis).

occidentale contemporanea, potremmo dire che è la scuola a determinare la scansione delle prime fasce d'età. In genere, terminate le scuole elementari, non si è più "bambini".⁷ (2014 : 11)

Voilà pourquoi j'ai choisi de n'inclure dans le corpus que des histoires ayant par protagonistes des enfants et des adolescents dont l'âge est compris entre 10 et 18 ans : non seulement cette tranche correspond aux années qui, dans la plupart des pays européens, sont dédiées à l'enseignement secondaire, mais c'est justement pendant ces années que dans la majorité des cas l'initiation traditionnelle des jeunes pouvait avoir lieu. Comme ce rite marquait un tournant fondamental dans la vie de l'individu, constituant un véritable point de non-retour, il était souvent directement lié aux changements physiques et psychiques auxquels les filles et les garçons étaient sujets.

Toutefois, contrairement à Delbrassine qui considère tous ceux qui atteignent l'âge de l'enseignement secondaire en tant qu'adolescents, j'ai préféré laisser la double option – enfants et adolescents – car, comme on l'a vu, il est assez arbitraire d'affirmer que tout individu âgé de 10 ans soit déjà entré dans l'adolescence ; d'autant plus que l'analyse se concentrera ici sur les moments de passage, qui seront, selon les cas, des passages délicats de l'enfance à l'adolescence ou bien des parcours qui de l'adolescence emmènent graduellement aux seuils de l'âge adulte.

D'ailleurs, un roman ayant pour protagoniste un enfant ou un adolescent s'adresse souvent à un public au peu près du même âge ; voilà donc que la presque totalité de notre corpus est constituée par des textes publiés par des éditions de jeunesse. Dans ce type de littérature revient facilement la thématique du passage d'une phase de la vie à une autre ; comme le dit Delbrassine à propos des romans pour adolescents, « le récit est souvent pourvu d'une fonction initiatique ou formatrice évidente » (2006 : 13).

Cette question d'initiation n'est pas la seule à nous préoccuper,

1.3 Le roman d'aventures féériques

Dans *Les fictions de jeunesse*, Christian Chelebourg introduit la définition de « roman d'aventures féériques ». Il s'agit d'un genre né au sein de la littérature de jeunesse, mêlant des éléments relevant du merveilleux avec d'autres hérités du roman d'aventures. Chelebourg souligne comment s'effectue ce métissage :

Dans un paysage littéraire marqué par l'ère du soupçon, [...] la littérature de jeunesse fait aujourd'hui figure de refuge de l'imagination aventureuse. Parce qu'elle ose raconter des histoires à une époque qui les juge naïves, elle constitue une poche de résistance aux esthétiques défendues par les instances de légitimation [...]. Ce goût de l'action, du suspense, du

⁷ « Il n'y a pas un âge à partir duquel l'enfance se termine: chaque culture établit le passage à un âge considéré comme "supérieur" (adolescent, jeune) selon des critères différents. Dans la société occidentale contemporaine, on pourrait dire que c'est à l'école de déterminer la scansion des premières tranches d'âge. Généralement, une fois terminées les écoles primaires, on n'est plus des "enfants"» (je traduis).

rebondissement, ce sens du mystère et du danger, font de la littérature de jeunesse contemporaine l'héritière directe des romans populaires du XIXe siècle. (2013 : 17)

D'après le critique, le roman d'aventures a pu se réfugier dans la littérature de jeunesse puisqu'il permet à ses lecteurs de s'approcher au danger et même à la mort, même si ce n'est qu'au niveau de leur propre imagination, car « pour l'enfant, lire c'est vivre » (Chelebourg, 2007 : 117). Selon Jean-Yves Tadié, l'aventure consisterait en effet dans « l'irruption du hasard, ou du destin, dans la vie quotidienne, où elle introduit un bouleversement qui rend la mort possible, probable, présente, jusqu'au dénouement qui en triomphe » (Tadié, 1996 : 5). Et Chelebourg complète en affirmant que « L'aventure, c'est la confrontation concrète avec la mort » (2013 : 16). La jeunesse trouve alors dans un genre désormais négligé par la littérature canonique, tel que l'est le roman d'aventures, une réponse à certains de ses besoins, et notamment à celui d'entrer à contact avec des expériences exceptionnelles.

La deuxième composante qui caractérise ce type de textes, c'est le merveilleux. Insatisfait par les distinctions souvent arbitraires entre *high fantasy* et *low fantasy*⁸, le critique nécessitait une façon

pour caractériser les fictions comme *Peter Pan*, *His Dark Materials* ou *Harry Potter* qui articulent Monde Primaire et Monde(s) Secondaire(s), qui assurent entre eux une circulation, sans que les lois ordinaires de la nature propres au Monde Primaire en paraissent affectées, contrairement à ce qui arrive dans le fantastique et comme ce serait le cas dans le merveilleux. (2013 : 129, note 2)

Chelebourg propose ainsi une nouvelle notion pour définir ce qui d'après lui est « le descendant romanesque du conte de fées », dérivé en même temps, comme on l'a vu, du roman d'aventures. Il affirme, dans *La Littérature de jeunesse* que « du croisement des deux genres est même née une forme originale de littérature de jeunesse que l'on pourrait qualifier de roman d'aventures féeriques » (2007 : 114-115).

Ce genre qui naît entre la fin du XIX^e et le début du XX^e siècle compte parmi ses initiateurs Lewis Carroll en Europe avec son *Alice's Adventures in Wonderland* (1865 et, ensuite, *Through the Looking Glass and What Alice Found There*, 1871) et L. Frank Baum aux États Unis avec *The Wonderful Wizard of Oz* (1900)⁹. Ce n'est pas un hasard si ces deux modèles auront une influence

⁸ « Marshall B. Tymm, Kenneth J. Zahorski, Robert H. Boyer nous ont habitués à distinguer *high* et *low fantasy*, la première indiquant un Monde Secondaire, tandis que la seconde se déroule dans le Monde Primaire (*Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*, New York, R. R. Bowker, 1979, p. 5-6), ce qui correspond plus ou moins au clivage du merveilleux et du fantastique [...] Plus ou moins seulement. Cette distinction pose en effet une série de difficultés taxinomiques du point de vue de la poétique du surnaturel, dans la mesure où elle range sous le vocable de *low fantasy* des récits dans lesquels le surnaturel est problématisé comme tel et d'autres où il ne l'est pas. » (Chelebourg, 2013 : 129, note 2).

⁹ Parmi les autres hypotextes figurent aussi *Peter Pan* de James M. Barrie et *Mary Poppins* de Pamela L. Travers.

très forte sur notre corpus de recherche ; il suffit de remarquer que tant Alice comme Dorothy vivent leurs aventures en rêve.

D'après Chelebourg le roman d'aventures féeriques « constitue désormais un genre à part entière, mêlant l'*aventure* et le *merveilleux* » (2007 : 115). Né au sein de la littérature de jeunesse, ce genre choisit souvent des enfants ou des adolescents par protagonistes, car « pour l'essentiel, les fictions de jeunesse parlent à la jeunesse d'elle-même » (2013 : 156). Toutefois, comme il arrive souvent de nos jours pour les productions culturelles adressées à la jeunesse, il attire de plus en plus aussi le public adulte, en franchissant la frontière du domaine des fictions de jeunesse pour se poser comme genre « trans-générationnel » (Delbrassine, 2006 : 103), une littérature pour tous

1.4 L'encadrement temporel : La révolution Rowling –Pullman des années 2000

Dans son *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Nathalie Prince suggère l'hypothèse d'un nouvel âge d'or de la littérature et des fictions de jeunesse en générale qui aurait commencé dans les années soixante-dix et qui caractériserait d'autant plus le nouveau siècle (voir Prince, 2010 : 60-63).

Ensuite, dans les deux dernières décades, un tournant fondamental s'est produit dans l'histoire de la culture de jeunesse : il s'agit de toute une nouvelle vague qui a débuté dans les années 2000 et qui n'a point perdu de force dans cette nouvelle décade. Elle qui trouve ses initiateurs en deux auteurs anglais : Joanne Kathleen Rowling et Philip Pullmann. Dans *l'Encyclopédie de la Fantasy*, on lit que « le succès concomitant d'Harry Potter et des livres de Philip Pullman a eu un effet saisissant, torrentiel. Ils ont inauguré une vague sans précédent d'ouvrages de *fantasy* jeunesse qui perdure encore aujourd'hui, et donné à l'imaginaire une place de premier plan » (Badiou, 2009 : 159).

Daniel Delbrassine confirme que les dernières années du XX^e siècle « marquent donc l'irruption du genre fantastique dans le champ de la littérature pour la jeunesse » (2006 : 41). Conventionnellement, l'on fait commencer cette période après la publication du premier tome de la saga d'Harry Potter en 1997. Dans un terrain si fertile et si sensible à l'imaginaire, le roman d'aventures féeriques n'a pu que connaître une prolifération sans précédent.

Ayant défini notre cadre théorique de référence, nous pouvons maintenant aborder de façon plus franche le sujet de la présente recherche, avec les problématiques qui s'ensuivent.

2. Sujet et problématiques

La question sous-jacente à la présente recherche sera : pourquoi choisir le rêve comme lieu et moment de l'initiation ?

La première chose que l'on peut constater est le manque de rites et de moments de passage à l'âge adulte socialement reconnus qui caractérise notre contemporanéité ; Aime et Pietropoli Charmet (2014) essaient d'en raviser les causes, qui sont multiples et très hétérogènes : de la progressive laïcisation et de la désacralisation des sociétés occidentales, à la réduction drastique des conflits intergénérationnels, au culte de la jeunesse et de l'éternel présent prêché par l'économie capitaliste, ainsi qu'au primat de l'individu et de ses instances face à la collectivité et à ses valeurs. Slepj partage cette opinion :

Nella società contemporanea i riti di passaggio all'età adulta sono scomparsi: essa infatti non è più in grado di offrire ai giovani rituali condivisi per diventare membri della comunità a cui appartengono [...]. Rimane una miriade di riti «di nicchia», incapaci però di durare perché affidati più all'effimero delle mode che alla volontà di trasmettere e perpetuare un'identità. Oggi infatti i segni di appartenenza sono ridotti a pura esteriorità, dato che non si sa più a che cosa appartenere e quale identità rivendicare.¹⁰ (2008 : 36)

S'il est vrai que, encore aujourd'hui, les jeunes doivent faire face à beaucoup d'épreuves (tels que les examens scolaires et universitaires, l'obtention du permis de conduire et, dans les pays où il est encore obligatoire, le service militaire pour les garçons), aucune de ces expériences n'a la valeur et la reconnaissance collective qui caractérisait autrefois l'initiation, comme le confirme encore Slepj :

Mentre nelle società tradizionali i riti di passaggio segnavano la transizione da una condizione a un'altra, attraverso codici cerimoniali molto formalizzati che separavano nettamente un «prima» e un «dopo», in quella contemporanea l'iniziazione è sostituita da un periodo che si prolunga nel tempo, costellato di molteplici esperienze sfumate, di cui non si subiscono le conseguenze e di cui non vi è memoria collettiva.¹¹ (*Ibid.* : 38)

Il ne s'agit pas d'une nouveauté propre à notre siècle: déjà en 1956 Mircea Eliade annonçait la disparition de l'initiation : « On a souvent affirmé qu'une des caractéristiques du monde moderne est la disparition de l'initiation. D'une importance capitale dans les sociétés traditionnelles, l'initiation est pratiquement inexistante dans la société occidentale de nos jours » (1976 : 11). D'après l'anthropologue roumain, au fur et à mesure qu'il devenait areligieux, l'on a vu les enfers

¹⁰ « Dans notre société contemporaine les rites de passage à l'âge adulte ont disparu: de fait, elle n'est plus capable d'offrir aux jeunes des rituels communs pour devenir membres de la communauté à laquelle il appartient [...]. Il reste une myriade de rites "de niche", incapables de durer dans le temps car ils sur des modes éphémères plutôt que sur la volonté de transmettre et perpétuer une identité. Aujourd'hui, les signes d'appartenances sont qu'extérieurs, car on ne sait plus à quelle communauté appartenir, ni quelle identité revendiquer » (je traduis).

¹¹ « Si dans les sociétés traditionnelles les rites de passage marquaient la transition d'une condition à l'autre, à travers des cérémonies aux codes très formalisés, qui permettaient de distinguer nettement entre un "avant" et un "après", dans la société contemporaine l'initiation est remplacée par une période prolongée dans le temps, parsemée de nombreuses expériences nuancées, dépourvues de conséquences et dont il n'y a pas de mémoire collective » (je traduis).

se déplacer des profondeurs de la terre aux profondeurs de l'âme. Il faut donc postuler la nécessité d'une compensation au niveau de la vie intérieure :

Tout homme désire connaître certaines situations dangereuses, affronter des épreuves exceptionnelles, s'aventurer dans l' "autre monde" - et il expérimente tout cela au niveau de sa vie imaginaire, en écoutant ou en lisant des contes de fées, ou – au niveau de son existence onirique –, en rêvant. (*Ibid.* : 267)

Le rêve se pose ainsi en tant que lieu et moment possible de la compensation de ce manque : « De même que les contes de fées, les songes nous proposent la plus grande des aventures, l'exploration de nos profondeurs et, à travers elle, une relation juste avec la vie et la mort et avec les lois et les rythmes du monde » (Saint René de Taillandier in von Franz, 2000 : 23). Aussi d'après James Hillman l'initiation se déplace dans l'inconscient : « The underworld has gone into the unconscious: even become the unconscious. Depth psychology is where today we find the initiatory mystery, the long journey of psychic learning, ancestor worship, the encounter with demons and shadows, the sufferings of Hell » (1979 : 65). Donc, en tant que produit de l'inconscient, le rêve aussi n'appartient pas au monde de la vie, mais à celui de la mort : « Each dream is practice in entering the underworld, a preparation of the psyche for death » (*Ibid.* : 133). D'ailleurs, l'état du sommeil a été toujours rapproché à celui de la mort : déjà dans la mythologie grecque classique Hypnos et Thanatos étaient frères jumeaux. Ensuite, Hillman ajoute encore plus explicitement que « Our nightly descent into dreaming is a mode of initiation » (*Ibid.* : 112). Le rêve, cette descente quotidienne aux enfers, par le biais de la mort momentanée qu'il implique, nous transforme et nous rend à la veille changés, renouvelés : « Each morning we awaken changed; the night has changed us. We don't awaken in the same state we arrived at before going to sleep » (Steiner, 2003 : 109).

Pour Hillman, le sommeil nous emmène donc dans les profondeurs de l'inconscient, c'est-à-dire de notre âme ; ainsi, le rêve peut se présenter en tant que catabase initiatique. Quand on s'endort, on rêve et puis l'on se réveille, on traverse un parcours qui ressemble au chemin initiatique : en laissant la vie séculière de la veille, on passe à travers une mort apparente (le sommeil), pendant laquelle on vit des aventures, et à travers des épreuves (les rêves), on obtient une renaissance à nouvelle vie (le réveil), comme celle qui permettait aux jeunes initiés de devenir adultes ; et enfin, en tant qu'individus renouvelés, on est réintégrés dans la dimension de la veille.

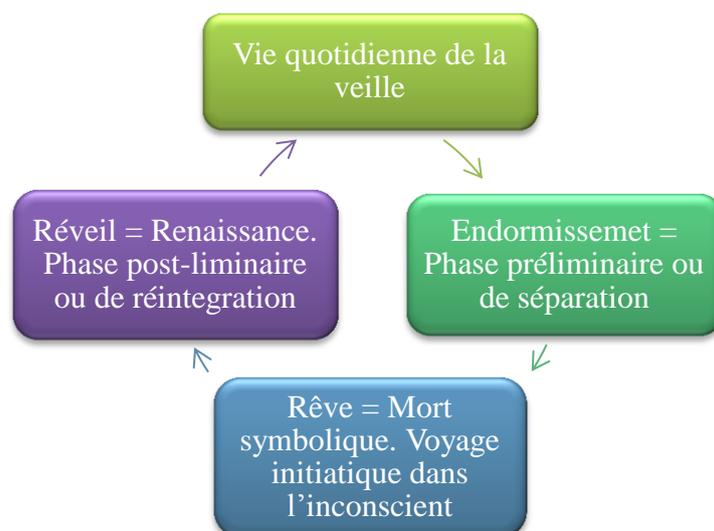


Image 2 : L'Initiation par le rêve

Pendant le rêve, des transformations ont lieu qui influencent aussi la vie de la veille, comme le dit aussi María Zambrano dans son essai *El sueño creador* : « Son los sueños de finalidad y el destino y la acción que proponen tienen un carácter ético; sueños liberadores que denuncian una transformación de la persona ya habida o en trance de cumplirse¹² » (Zambrano, 2011 : 1026). Donc, ce n'est pas seulement le rêve qui est influencé par les expériences de la veille, puisque la vie rêvée peut influencer à son tour la vie éveillée.

Une telle vision confie au rêve un rôle essentiel dans le développement de la personnalité ; et, en effet, il joue une importante fonction de catalyseur dans le processus d'individuation, concept introduit par Carl Gustav Jung et dont la genèse et ainsi raconté par Marie Louise von Franz :

By observing a great many people and studying their dreams (he estimated that he interpreted at least 80,000 dreams), Jung discovered not only that all dreams are relevant in varying degrees to the life of the dreamer, but that they are all parts of one great web of psychological factors. He also found that, on the whole, they seem to follow an arrangement or pattern. This pattern Jung called "the process of individuation". Since dreams produce different scenes and images every night, people who are not careful observers will probably be unaware of any pattern. But if one watches one's own dreams over a period of years and studies the entire sequence, one will see that certain contents emerge, disappear, and then turn up again. Many people even dream repeatedly of the same figures, landscapes, or situations; and if one follows these through a whole series, one will see that they change slowly but perceptibly. [...] Thus our dream life creates a meandering pattern in which individual strands or tendencies become visible, then vanish, then return again. If one watches this meandering design over a long period of time, one can observe a sort of hidden regulating or directing tendency at work, creating a slow, imperceptible process of psychic growth : the process of individuation. (1964 : 160-161)

¹² « Il s'agit des rêves de finalité, et le destin et l'action qu'ils proposent ont un caractère éthique ; ce sont des rêves libérateurs qui annoncent une transformation de l'individu déjà accomplie ou sur le point de s'accomplir » (je traduis).

L'individuation se révèle donc en tant qu'

évolution intérieure de l'être humain tendant à la pleine réalisation de toutes ses virtualités. La voie en est l'expérience vitale, le dialogue entre le "conscient" et l'"inconscient". Elle conduit à l'actualisation d'une totalité psychique à la fois personnelle et transpersonnelle à laquelle Jung a donné le nom de "Soi" par opposition au "moi". (von Franz, 2001 : 29)

Il s'agit d'un processus qui se répète plusieurs fois tout au long de l'existence d'un individu (qui, comme Van Gennep le disait, a cycliquement besoin de « changer de peau »), et que Vera Slepj apparente au développement ontogénétique :

È questo il percorso dell'ontogenesi, cioè lo sviluppo individuale chiamato anche «principio di individuazione», ossia il passaggio dalla generica dotazione psicosomatica – biologica – della specie animale umana alla formazione di una singolarità irripetibile, di un «io» cosciente di sé, consapevole della propria individualità.¹³ (2008 : 22)

D'ailleurs, Jung exprime les mêmes opinions d'Eliade sur la disparition de l'initiation : « L'adolescent qui grandit dans la civilisation actuelle se voit privé – en dépit de toute la primitivité qui demeure en lui – de ces mesures éducatives qui étaient au fond très remarquables » (2014 : 167). Le psychanalyste perçoit clairement qu'il y a un lien entre l'initiation et ce qu'il a appelé individuation, en ce que tant l'une comme l'autre entraînent un bouleversement et une mise à jour de l'identité, après lesquels rien n'est plus – ni pourra plus être – comme avant.

Dans sa préface à *Man and His Symbols*, Freeman écrit : « To Jungians the dream is not a kind of standardized cryptogram that can be decoded by a glossary of symbol meanings. It is an integral, important, and personal expression of the individual unconscious. It is just as "real" as any other phenomenon attaching to the individual » (Jung-von Franz, 1964 : 12-13). Voilà donc l'hypothèse que je vais essayer de vérifier dans ma recherche de thèse : les textes faisant partie du corpus ne témoigneraient-ils pas d'une tendance culturelle contemporaine à la valorisation du rêve en tant qu'expérience psychique « réelle » ayant des conséquences sur le rêveur – et notamment sur le développement de sa personnalité ?

Une telle hypothèse entraîne plusieurs enjeux de type interdisciplinaire. En premier lieu, d'un point de vue psychologique et psychanalytique, cette hypothèse pose la question du rêve comme thérapie de par soi-même, sans que l'interprétation consciente constitue une condition nécessaire à la « guérison », le rêve étant déjà une expérience de la psyché à part entière. Sur ce point, on s'éloigne de la pensée de Jung pour se rapprocher plutôt de Hillman, comme on le verra dans la

¹³ « Ceci est le parcours de l'ontogenèse, c'est-à-dire le développement individuel qu'on appela aussi «principe d'individuation», voir le passage d'une identité psychosomatique – biologique – de l'espèce animale humaine à la formation d'une singularité irripetibile, d'un "moi" qui soit conscient de soi et de sa propre individualité » (je traduis).

suite de cette introduction. La pédagogie est aussi impliquée, car souvent qui parle d'enfants écrit pour les enfants, et même quand (comme il arrive dans les cas les plus heureux) il n'y a pas de finalité didactique explicite, le récit d'un garçon ou d'une fille qui grandissent se pose souvent comme modèle pédagogique. Delbrassine souligne comment les romans initiatiques pourraient avoir une fonction métafictionnelle d'initiation à la littérature : « À la formation/initiation du jeune héros répond en effet celle de l'adolescent lecteur, réalisée sans recourir au didactisme explicite, par le biais de l'apprentissage exemplaire et de la pédagogie invisible » (2006 : 409). Si le roman entraîne une double initiation, celle du personnage et celle du lecteur, est-ce que les jeunes lecteurs idéals de nos textes seraient alors les destinataires et, indirectement, sujets, d'une éducation au rêve en tant qu'outil de développement – ce qui signifie souvent déblocage – de la personnalité ? Les rêves initiatiques des personnages se refléteraient-ils dans l'initiation au rêve des lecteurs

3. Le corpus

Voici résumés les critères de sélection des textes.

- Le genre est le roman d'aventures féeriques, conjuguant l'aventure et le merveilleux ;
- J'ai choisi comme limite temporelle de départ la publication du 1^{er} tome de la saga d'Harry Potter, c'est-à-dire que mon corpus inclura des textes datant de 1997 à 2016 ;
- Autre critère de choix fondamental est la présence de l'initiation par le rêve, présenté en tant que chemin de mort et renaissance métaphoriques ;
- Les protagonistes des textes choisis sont des enfants ou et des adolescents dont l'âge est compris entre 10 et 18 ans¹⁴ ;
- L'analyse va toucher quatre aires linguistiques : française, anglaise, espagnole et italienne.
- Les auteurs sont européens (tant d'origine que naturalisés) ;

Comme le montre le tableau 1, notre corpus se compose de 22 ouvrages par 21 auteurs différents, et couvre les années de 2001 à 2016. Pour l'aire anglophone, on peut trouver 4 auteurs et 6 titres, dont 2 (*Varjak Paw* et *The Outlaw Varjak Paw*) font partie d'une même saga et 2 autres (*Coraline* et *MirrorMask*) sont du même auteur, Neil Gaiman. Le corpus français comprend 6 auteurs et 12 titres, dont 3 forment la trilogie de Maxence Fermine, deux une série par Yann Rambaud (et un troisième tome est à paraître) et 4 la saga *Oniria* par B. F. Parry. Encore, recherche a repéré 7 titres

¹⁴ Mis à part le protagoniste de la saga de *Varjak Paw*, qui est un chaton. *Varjak* représente la seule exception de protagoniste animal parmi une vingtaine d'enfants ; toutefois j'ai décidé d'inclure quand-même les romans dont il est protagoniste dans le corpus de recherche, car son attitude et ses problèmes correspondent à ceux de la majorité des enfants qui sont en train de devenir des adolescents : du désir d'acceptation et d'inclusion au besoin d'indépendance, du rapport conflictuel à la famille et aux parents à la recherche de la compagnie d'un groupe de pairs.

par des auteurs espagnols et 5 titres pour les Italiens, qui semblent être arrivés avec quelques années de retard à l'exploitation de cette veine thématique. En résumant, le corpus se compose actuellement de 5 ouvrages en langue anglaise, 6 en Français, 7 en Espagnol et 5 en Italien, pour un total de 22 textes.

La présence d'un certain nombre de sagas s'explique facilement, selon Chelebourg, comme une des caractéristiques que la littérature de jeunesse a héritées directement du roman d'aventures : « Des recettes du roman populaire, la littérature de jeunesse a également emprunté une logique sérielle d'organisation et de diffusion » (2014 : 23).

Corpus			
An	Auteur	Titre	Langue
2001	Neil Gaiman	<i>Coraline</i>	AN
2001	César Mallorquí	<i>El Hombre de Arena</i>	ES
2003	José María Guelbenzu	<i>La Cabeza del durmiente</i>	ES
2003 2006	S. F. Said	<i>Varjak Paw</i> <i>The Outlaw Varjak Paw</i>	AN
2004	Serge Brussolo	<i>Elodie et le maître des Rêves</i>	FR
2005	Antonio Rodríguez Almodóvar	<i>El Bosque de los Sueños</i>	ES
2005	Neil Gaiman, Dave McKean	<i>MirrorMask</i>	AN
2006	John Connolly	<i>The Book of Lost Things</i>	AN (IR)
2007	Teresa Buongiorno	<i>Il mio cuore e una piuma di struzzo</i>	IT
2008	Pier Luigi Luisi	<i>ClaudiTam e il sentiero dei sogni</i>	IT
2009	Paola Capriolo	<i>La Macchina dei Sogni</i>	IT
2010	Fernando Trujillo Sanz	<i>Sal de mis sueños</i>	ES
2011	Fabrice Colin	<i>L'Île du Sommeil</i>	FR
2011	Elena Mariani	<i>Il Mondo di Orfeo</i>	IT
2011	Patrick Ness	<i>A Monster Calls</i>	AN
2012	Daniel Deroo	<i>La Faiseuse de rêves</i>	FR
2012 2013	Maxence Fermine	<i>La Petite marchande de rêves</i> <i>La Poupée de porcelaine</i> <i>La Fée des glaces</i>	FR
2013	Luís Cernuda	<i>La fe de Oimiuq</i>	ES
2014- 2016	Yann Rambaud	<i>Gaspard des Profondeurs</i> <i>Jessie des Ténèbres</i>	FR
2014	Ignasi Soler	<i>El sueño de Rudy</i>	ES
2014	Licia Colò	<i>Leo, Dino e Dreamy alla ricerca della medusa eterna</i>	IT
2014- 2016	Mel Andoryss	<i>Les Enfants d'Evernight 1, 2, 3</i>	FR
2014- 2016	B. F. Parry	<i>Oniria 1, 2, 3, 4</i>	FR
2015	Heinz Delam	<i>La casa de los sueños olvidados</i>	ES

Tableau 1: Corpus

3.1 Les protagonistes

Comme le montre le tableau ci-dessous, des 23 protagonistes des initiations rêvées, 10 sont des filles et 15 des garçons.

Genre des protagonistes	
Masculin	Féminin
1) Varjak (<i>Varjak Paw</i> et <i>The Outlaw Varjak Paw</i>)	1) Elodie (<i>Elodie et le maître des rêves</i>)
2) Juan Zacarías (<i>Corazón de hierro</i> , dans <i>El bosque de los sueños</i>)	2) Coraline (<i>Coraline</i>)
3) David (<i>The Book of Lost Things</i>)	3) Marta (<i>La macchina dei sogni</i>)
4) Conor (<i>A Monster Calls</i>)	4) Ofelia (<i>Il mondo di Orfeo</i>)
5) Eelian (<i>L'île du sommeil</i>)	5) Corinna (<i>Il mio cuore e una piuma di struzzo</i>)
6) Malo (<i>La Petite marchande de rêves</i> , <i>La Poupée de porcelaine</i> et <i>La Fée des glaces</i>),	6) Helena (<i>MirrorMask</i>)
7) Oimiuq (<i>La fe de Oimiuq</i>)	7) Claudia (<i>La cabeza del durmiente</i> ¹⁵)
8) Nolan (<i>La Faiseuse de rêves</i>)	8) ClaudiTam (<i>ClaudiTam e il sentiero dei sogni</i>)
9) Gaspard (<i>Gaspard des profondeurs</i>)	9) Jessie (<i>Jessie des ténèbres</i>)
10) Fernando (<i>La casa de los sueños olvidados</i>)	10) Camille (<i>Les Enfants d'Evernight</i>)
11) Rudy (<i>El sueño de Rudy</i>)	(Total : 10)
12) Pablo (<i>El hombre de arena</i>)	
13) Pedro (<i>La cabeza del durmiente</i>)	
14) Elliott (<i>Oniria</i>)	
15) Leo et Dino (<i>Leo, Dino e Dreamy</i>)	
(Total : 15)	

Tableau 2: Genre des protagonistes

L'âge des protagonistes au début des histoires varie de 9 à 16 ans.

9-10 ans : Nolan (<i>La Faiseuse de rêves</i>), Claudia (<i>La cabeza del durmiente</i>) Total : 2
10 ans : Pablo (<i>El hombre de arena</i>), Leo et Dino (<i>Leo, Dino e Dreamy</i>) Total : 3
11 ans : Coraline, Marta (<i>La macchina dei sogni</i>), Malo (<i>La Petite marchande de rêves</i>), Eelian (<i>L'île du sommeil</i>), Nolan (<i>La Faiseuse de rêves</i>), Rudy (<i>El sueño de Rudy</i>) Tot : 6
12 ans : Elodie (<i>Elodie et le maître des rêves</i>), Elliott (<i>Oniria</i>), David (<i>The Book of Lost Things</i>), Malo (<i>La Poupée de porcelaine</i>), Nolan (<i>La Faiseuse de rêves</i>), Orfeo et Ofelia (<i>Il mondo di Orfeo</i>), Oimiuq (<i>La fe de Omiuq</i>) Total : 7
13 ans : Malo (<i>La Fée des glaces</i>), Corinna (<i>Il mio cuore e una piuma di struzzo</i>), Conor (<i>A Monster Calls</i>), Gaspard (<i>Gaspard des profondeurs</i>), Pedro (<i>La Cabeza del durmiente</i>), Camille (<i>Les Enfants d'Evernight</i>) Total : 6
14 ans : Juan Zacarías (<i>Corazón de hierro</i> , dans <i>El bosque de los sueños</i>), Fernando (<i>La casa de los sueños olvidados</i>), Jessie (<i>Jessie des ténèbres</i>) Total: 3
15 ans : Helena (<i>MirrorMask</i>) Total: 1
16 ans : Oscar (<i>Sal de mis sueños</i>) Total: 1
Âge non spécifié: <i>Varjak Paw</i> , <i>The Outlaw Varjak Paw</i> ; <i>Claudi Tam e il sentiero dei sogni</i>

Tableau 3 : Âge des protagonistes

¹⁵ En *La cabeza del durmiente* de José María Guelbenzu, les protagonistes sont Claudia et Pedro, frère et sœur, qui partagent des rêves.

Âge	9-10 ans	10 ans	11 ans	12 ans	13 ans	14 ans	15 ans	16 ans
Tot. romans	2	3	6	7	6	3	1	1

Tableau 4 : Hystogramme synthétique de l'âge des protagonistes

La plupart des protagonistes se situent entre 11 et 14 ans¹⁶. Cette tranche d'âge non seulement correspond dans la majorité des pays européens aux années consacrées à l'enseignement secondaire de premier degré, mais c'est surtout pendant ces années que surviennent les plus importants développements physiques et psychiques qui transforment les enfants en adolescents.

Dans deux textes italiens, *Il mondo di Orfeo* et *Leo, Dino e Dreamy*, les protagonistes sont des jumeaux ; dans le premier cas, ils sont hétérozygotes et de sexe différent (Orfeo et Ofelia); dans le second, ils sont homozygotes et appartiennent au même sexe (Leo et Dino). Il s'agit d'une donnée significative puisque dans les conceptions primitives la naissance de jumeaux représentait un événement surnaturel, et les jumeaux étaient censés avoir des pouvoirs magiques, parmi lesquels ressortait la capacité de partager les rêves¹⁷ et d'apprendre des choses en rêve, comme le souligne Géza Róheim (1970 : 431).

3.2 Les principaux hypotextes et modèles

Après avoir fait le point sur le corpus, on peut se pencher sur les sources littéraires les plus directes de cet ensemble de textes, qui sont aussi parmi les modèles archétypiques du roman d'aventures féeriques : *Alice's Adventures in Wonderland*, *Through the Looking Glass and What Alice Found There* et *The Wonderful Wizard of Oz*.

Dans beaucoup de cas, les citations et les allusions à ces textes sont très évidentes, à confirmation de la forte tendance à l'intertextualité qui caractérise la culture de jeunesse : « Du fait de leur illégitimité culturelle, peut-être, les fictions destinées à la jeunesse tendent à se constituer en corpus autarcique. On pourrait dire qu'elles se rendent à elles-mêmes l'hommage que les autres leur refusent en se citant abondamment, en s'échangeant force clins d'œil ». (Chelebourg, 2013 : 81)

¹⁶ Six des protagonistes ont 11 ans, sept en ont 12 et cinq en ont 13. Varjak est le seul chaton, dont on ne connaît pas l'âge précis ; toutefois, ses besoins et ses problèmes correspondent avec ceux des autres adolescents protagonistes, comme on le verra dans la deuxième partie de la thèse.

¹⁷ Des études néurobiologiques ont également remarqué une tendance des jumeaux homozygotes à faire les mêmes rêves (Jouvet, 1992 : 28). L'attention se focalisera sur les figures des jumeaux dans la section 3.1.2

En effet, l'on assiste, au niveau des productions de jeunesse, à une prolifération d'adaptations, de réécritures, de transpositions inter-médiales des histoires et même des personnages :

l'intertextualité joue davantage sur la complicité du lecteur. Elle participe à la reconnaissance et à la célébration d'un champ culturel spécifique. Elle atteste l'existence d'une véritable culture jeune, distincte de la sphère légitimée qui la rejette. [...] La manière dont les œuvres de jeunesse se nourrissent d'elles-mêmes dans un constant renouvellement démontre [...] une parfaite conscience de leur unité comme de leur valeur. (Chelebourg, 2013 : 83)

L'épigraphe qui ouvre le premier tome de la saga de *Varjak Paw* (Said, 2005) cite la célèbre formule « There's no place like home » avec laquelle Dorothy fait retour à son monde dans la version filmique de *The Wonderful Wizard of Oz* (Fleming, 1939). Dans la chambre d'Eelian (*L'Île du Sommeil*, Colin 2011) est affiché le poster de ce même film, alors que dans *El Hombre de Arena* (Mallorquí, 2001), le protagoniste remarque que son rêve lui rappelle les aventures d'Alice, Dorothy et Peter Pan. Dans *La Poupée de Porcelaine* (Fermine, 2013a) l'on rencontre le Lapin Blanc, ainsi que deux nains qui évoquent les jumeaux Tweedledum et Tweedledee croisés par Alice au cours de son voyage *Through the Looking Glass* (Carroll, 1994) ; sans compter les personnages qui portent le même prénom que l'héroïne carrollienne : la meilleure amie de Marta dans *La macchina dei sogni* (Capriolo, 2009) s'appelle Alice, ainsi que la fille bizarre que la protagoniste de *Jessie des ténèbres* rencontre dans la forêt, et qui lui fait dire : « – [...] tu portes bien ton nom... Alice..., et cette forêt c'est bien ton *Pays des merveilles* » (Rambaud, 2016 : 69).

Toutefois, c'est au niveau de la structure que ces textes pionniers du roman d'aventures féeriques ont influencé toute la production suivante, et notamment à travers ceux que Chelebourg appelle les « dispositifs » déclencheurs de l'aventure : le Lapin Blanc qu'Alice rencontre lors de son premier voyage à Wonderland, l'Échiquier sur lequel elle se déplace lors de son deuxième voyage et le Cyclone qui transporte Dorothy à Oz.

3.2.1 Le dispositif du Lapin Blanc

Dans *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), les aventures de la protagoniste commencent en suivant le fameux Lapin Blanc dans son terrier. Cet animal se pose donc en tant que passeur. C'est lui qui conduira la protagoniste dans l'Au-delà rêvé où son

initiation s'accomplira. Chelebourg (2013 : 57) souligne comment ce procédé qu'il appelle le « Dispositif du Lapin Blanc » constitue un motif récurrent dans les récits initiatiques :

Parce qu'il oppose l'opportunité de l'aventure individuelle au respect routinier de la vie familiale, le dispositif du Lapin Blanc est toujours l'occasion d'un apprentissage de l'autonomie. Peter Pan, Willy Wonka ou l'insecte-fée [dans *El Laberinto del Fauno*] entraînent ceux qui les suivent dans une expérience proprement initiatique. (2013 : 57)

L'arrachement au milieu familial, l'autonomie, l'apprentissage dans un endroit à l'écart de la société, renvoient tous à l'initiation, d'autant plus que Chelebourg confirme que « Le voyage souterrain d'Alice a tout d'une catabase » (*Ibid.*). Le Dispositif du Lapin Blanc déclenche ainsi la narration initiatique, et si l'objectif de toute initiation est la renaissance en tant qu'individu renouvelé,

dans le cadre des fictions de jeunesse, cette évolution épouse le plus souvent la courbe naturelle de la maturation. Pour y parvenir, les héros passent par les trois phases du schéma initiatique. La préparation du néophyte consiste ici à séparer les héros de leur milieu ordinaire ; c'est ce que réalise la survenue du personnage jouant le rôle du Lapin Blanc. Cela s'accompagne assez souvent du franchissement d'un seuil : entrée du terrier chez Lewis Carroll, porte de l'armoire magique chez Lewis, fenêtre de la nursery chez Barrie. [...] Après l'arrachement du monde ordinaire vient l'épreuve de la mort imaginaire [...]. C'est en en sortant grandis que les personnages connaissent une nouvelle naissance. Le cas d'Alice illustre ce phénomène. En suivant le Lapin Blanc, la petite fille vit une véritable métamorphose. Elle s'en ouvre au Griffon lorsqu'il la prie de lui raconter son histoire : “[...] ce n'est pas la peine de remonter à hier, parce que j'étais une personne différente alors”, lui explique-t-elle. [...] À Wonderland, Alice apprend à rapetisser comme à grandir, à maintenir un équilibre entre les deux âges, l'un qu'elle quitte, l'autre dans lequel elle entre tout juste. (Chelebourg, 2013 : 59-60)

Permettant au héros de frôler la mort sans succomber, voire de triompher sur elle, l'aventure recèle un fort potentiel initiatique ; et cela répond parfaitement aux exigences des jeunes lecteurs contemporains dont l'initiation est transposée de la vie réelle dans la vie imaginaire selon Eliade¹⁸ (1976).

Nombreux sont les protagonistes de notre corpus qui commencent leurs aventures initiatiques par la poursuite de « leur » Lapin Blanc, ainsi qu'il ressortira de l'analyse des textes, et notamment des chapitres qui seront dédiés aux seuils et aux figures des passeurs

¹⁸ Comme on l'a déjà vu dans l'introduction à propos de l'initiation.

et des mentors, indispensables à toute initiation. En effet, « suivre le Lapin Blanc c'est toujours flirter avec la mort et le sacré pour renaître différent, plus mûre comme Wendy, plus heureuse comme Ofelia. C'est toujours grandir, toujours être initié » (Chelebourg, 2013 : 61).

3.2.2 Le dispositif de l'Échiquier

Dans *Through the Looking Glass and What Alice Found There* (1871), une fois franchi le miroir qui la ramène à Wonderland, Alice se déplace d'une case à l'autre d'un échiquier grandeur nature. Selon Chelebourg,

Cette confusion délibérée entre l'espace romanesque et un plateau [...] fonde un nouveau dispositif dynamique de l'aventure, auquel il est légitime de donner le nom de dispositif de l'Échiquier. On le retrouve chaque fois que la fiction suit le déroulement d'un jeu, c'est-à-dire chaque fois qu'elle s'impose des règles en vue d'atteindre un objectif. (2013 : 62)

Le dispositif de l'Échiquier introduit les conventions ludiques d'un monde irréel qui, comme tout jeu, présente ses propres règles, si surréelles puissent-elles paraître. Toutefois, l'une des conséquences les plus intéressantes de l'emploi de ce dispositif, réside dans la façon dont le monde ordinaire et le monde extraordinaire en viennent à se confondre, et parfois même à se fondre :

À la faveur du dispositif de l'Échiquier, toute distinction est abolie entre le réel et l'irréel, entre le monde référentiel et ce qu'en fait la fiction. Dans *Through the Looking Glass*, le procédé culmine d'ailleurs, pour finir, dans une véritable remise en cause du clivage entre l'un et l'autre, qui passe par une réécriture du fameux apologue de Tchouang-Tseu [...]. Alice et le Roi Rouge se retrouvent dans les rôles respectifs du philosophe et du papillon, déniaient de la sorte toute validité à la dichotomie entre rêve et réalité [...]. (2013 : 65-66)

Ce dispositif est sous-jacent à plusieurs œuvres de notre corpus qui tendent à mêler et à confondre le monde du rêve avec celui de la veille, par le biais d'interactions qui remettent en question le statut privilégié de « réalité objective » traditionnellement accordé aux expériences vécues dans la veille par rapport aux aventures rêvées. La seconde partie de cette thèse sera consacrée à ces interactions ainsi qu'à la dialectique entre le conscient et l'inconscient qu'elles entraînent.

C'est n'est pas un hasard si Carroll ferme son œuvre par la question: « Life, what is but a dream ? » (1994 : 173).

3.2.3 Le dispositif du Cyclone

Le motif qui sous-tend le troisième dispositif est le cyclone qui emporte la ferme au Kansas où Dorothy habite avec sa tante Emma et son oncle Henry. D'après Chelebourg, « *The Wonderful Wizard of Oz* illustre une nouvelle manière d'entrer dans l'aventure à la suite d'un événement qui bouleverse la réalité » (2013 : 72).

Suite à des événements exceptionnels, la vie du protagoniste se trouve à un point de non-retour, est c'est précisément là que l'aventure démarre. Il n'est pas forcément besoin de recourir à de véritables calamités naturelles pour amorcer ce dispositif : « Tout ce qui change brutalement la vie, tout ce qui en interrompt le cours pour lui en imprimer un nouveau, peut tenir le rôle du Cyclone qui emporte Dorothy dans un autre monde » (Chelebourg, 2013 : 75).

Si le Lapin Blanc remplit une fonction initiatique, celle du Cyclone apparaît plutôt comme une fonction révélatrice d'après Chelebourg : « Le Cyclone ouvre les yeux des protagonistes sur la réalité qu'il bouleverse, il en affine la perception, il en approfondit la connaissance » (2013 : 77). Ainsi, la révélation c'est bien une des composantes essentielles de toute initiation.

Dans plusieurs de nos textes, les vies des protagonistes sont effectivement bouleversées par des nombreux et variés événements, souvent fort traumatisants, tels que la maladie ou la mort d'un des parents, la découverte d'avoir été adoptés, ou encore des maladies ou des accidents qui les mettent leur même vie en danger. Tout comme Dorothy, beaucoup de nos protagonistes expriment le souhait permanent de rentrer chez eux ; cependant, un retour à la situation de départ s'avère impossible. La révélation que les Cyclones leur apporteront sera, dans la plupart des cas, qu'ils ne pourront atteindre une nouvelle « normalité » qu'en mettant à jour leur propre identité. La lecture psychanalytique qui parcourt transversalement ce travail abordera plus spécifiquement ce thème.

3.2.4 Les dispositifs combinés

Il va de soi que la présence d'un de ces trois dispositifs à l'intérieur d'un texte n'exclut nullement celle des autres deux ; ils peuvent aisément se combiner dans des relations hiérarchiques qui varieront suivant le cas :

Les trois dispositifs du Lapin Blanc, de l'Échiquier et du Cyclone apparaissent en phase avec les préoccupations psychologiques des jeunes : leurs interrogations sur la

maturation, sur la différence entre leur univers mental et la réalité des adultes, sur leur place dans la société. Ils configurent des scénarios qui répondent à leurs angoisses face à la vie, aux changements, aux drames de l'existence. [...] Au sein d'une même histoire, la hiérarchie de dispositifs différents peut scander l'enchaînement d'épisodes correspondant à la valorisation de tel ou tel de leurs aspects sémantiques. [...] Leurs rencontres témoignent d'un métissage des récits conforme aux logiques de réécriture propres à ce secteur. (Chelebourg, 2013 : 79)

En effet, dans notre corpus ces trois dispositifs se combinent volontiers. En tant que récits initiatiques, ils présentent très souvent des Lapins Blancs, des passeurs qui parfois font aussi office de mentors pour nos protagonistes. Néanmoins, dans la mise en place d'une réalité imaginaire et merveilleuse – le rêve – qui tend à se confondre, à se fondre ou du moins à interagir avec la réalité quotidienne – la veille –, ils emploient volontiers la convention ludique de l'Échiquier. Finalement, les vies de nos personnages sont souvent bouleversées par des événements exceptionnels, des véritables Cyclones, qui les forcent à remettre en question leurs identités, chose qui apparaît d'autant plus cohérente si l'on considère que toute initiation implique des révélations.

À cela s'ajoute une autre constante qui fait de ces trois œuvres des archétypes pour les textes du présent corpus : la présence du rêve. Pour pouvoir suivre le Lapin Blanc dans son terrier, c'est-à-dire pour être initiée, Alice se doit de pénétrer dans le monde du rêve, et même lorsqu'elle a si bien appris les règles de ce monde qu'elle parvient à remporter la partie d'échecs en devenant la troisième reine (à côté de la reine rouge et de la blanche), elle ne cesse de se demander de quel côté du miroir se trouve la « réalité ». De même, la révélation que Dorothy atteint à Oz, c'est-à-dire « There's no place like home », lui vient en rêve (du moins, dans le film de Victor Fleming). Dans les récits étudiés au cours de la présente analyse, les trois dispositifs se combinent et s'articulent autour d'une condition sine qua non à l'origine de l'aventure, à savoir le rêve.

3.3 Les modalités du rêve initiatique : rêve initiatique continu ou alternance veille-rêve

Il y a deux modalités par lesquelles le rêve initiatique agit dans nos textes :

a) Soit le parcours initiatique se déroule dans le cours d'un seul rêve : le héros s'endort, il passe des épreuves dans le rêve et à son réveil il n'est plus le même qu'avant ; il a grandi. Dans les textes qui utilisent cette modalité, les trois phases du rite de passage (phase préliminaire ou de séparation, phase liminaire et phase post-liminaire) trouvent une correspondance directe avec les trois moments de l'endormissement, du rêve et du réveil : quand le protagoniste s'endort, il se sépare de son contexte habituel (phase

préliminaire); pendant qu'il rêve, il se trouve dans le stade liminaire de mise en marge du reste de la société, expérimente la mort de l'ancien soi et passe les épreuves qui lui permettront d'accomplir son initiation ; à son réveil, il est réintégré dans la société de la veille, avec son identité renouvelée (phase post-liminaire).

b) Soit l'aventure du protagoniste ne coïncide pas entièrement avec un rêve, mais l'histoire met en place une alternance de rêves et veilles. Toutefois, les rêves présentent une continuité et amènent des révélations ou des enseignements utiles à la formation du héros, qui atteint son identité en recueillant les inputs de la vie intensive de la veille comme ceux de la vie extensive du sommeil, donc de l'inconscient. Dans les textes qui emploient cette deuxième structure narrative, il n'y a pas correspondance univoque entre les phases de van Gennep et la triade endormissement-rêve-réveil, car les protagonistes s'endorment et se réveillent plusieurs fois dans le cours de l'histoire et l'initiation n'est atteinte que par la totalité des rêves¹⁹. L'analyse va donc retracer la phase préliminaire dans le premier endormissement et la phase post-liminaire après le dernier rêve raconté, tandis que la phase liminaire consistera dans tout le récit compris entre le premier et le dernier rêve du roman.

Modalités du rêve initiatique	
Rêve initiatique continu	Initiation dans l'alternance veille/rêve
1) <i>Coraline</i> 2) <i>Corazón de hierro</i> 3) <i>The Book of Lost Things</i> 4) <i>MirrorMask</i> 5) <i>El Hombre de Arena</i> 6) <i>La petite marchande de rêves-La poupée de porcelaine-La Fée des glaces</i> 7) <i>Il mio cuore e una piuma di struzzo</i> 8) <i>L'île du sommeil</i> 9) <i>El sueño de Rudy</i> 10) <i>La fe de Omiuq</i> 11) <i>Leo, Dino e Dreamy</i> 12) <i>Les enfants d'Evernight</i> Tot. 12	1) <i>Elodie et le Maître des rêves</i> 2) <i>Varjak Paw-The Outlaw Varjak Paw</i> 3) <i>La cabeza del durmiente</i> 4) <i>La macchina dei sogni</i> 5) <i>Il mondo di Orfeo</i> 6) <i>A Monster Calls</i> 7) <i>ClaudiTam e il sentiero dei sogni</i> 8) <i>Sal de mis sueños</i> 9) <i>La Faiseuse de rêves</i> 10) <i>Gaspard des profondeurs</i> 11) <i>Oniria</i> 12) <i>La casa de los sueños olvidados</i> 13) <i>Jessie des ténèbres</i> Tot. 13

Tableau 4 : Modalités de l'initiation par le rêve

¹⁹ Toutefois, cela n'enlève rien à leur potentiel initiatique, car « if you enter intimately into the alternating states of waking and sleeping life, you can see so deeply into human nature that it really leads to the science of initiation » (Steiner, 2003 : 191)

Le tableau 4 ci-dessus montre la répartition du corpus sur la base de la modalité employée. Évidemment ce corpus ne peut pas rendre compte de façon exhaustive de la présence du thème et des deux modalités par lesquelles il se présente. Néanmoins, il faut remarquer que, là où le rêve initiatique continu connaît des sources assez célèbres (dont *Alice* et *Le Magicien d'Oz*, qui sont parmi les textes fondateurs du roman d'aventures féeriques), la deuxième modalité n'a pas autant d'antécédents (sauf, peut-être, *La belle et la bête* dans la version de Madame de Villeneuve²⁰). Pourtant, il est remarquable que cette deuxième modalité, dont le succès semble plus récent, soit de nos jours aussi répandue (sinon plus répandue) que la première.²¹

²⁰ Dans cette version du conte, la Belle rêve très souvent du prince qui est enfermé dans le corps de la bête.

²¹ Le corpus de référence comprend cinq sagas :

- 1) S. F. Said, saga de Varjak Paw : *Varjak Paw, The Outlaw Varjak Paw* ;
- 2) Maxence Ferminé, Trilogie du Royaume des Ombres : *La Petite marchande de rêves, La Poupée de porcelaine, La Fée des glaces* ;
- 3) Mel Andoryss, saga des *Enfants d'Evernight*, 1, 2 et 3.
- 4) B. F. Parry, saga d'Oniria : *Oniria 1, 2, 3 et 4*.
- 5) Yann Rambaud : *Gaspard des Profondeurs – Jessie des ténèbres*

Les deux premières sagas se composent de tomes auto-conclusifs : à la fin du roman le protagoniste a accompli son parcours initiatique. Toutefois, il y a plusieurs moments de passage dans la vie de l'individu ; ainsi, chaque roman qui suit représente une nouvelle occasion d'initiation et d'apprentissage, ayant des buts différents.

Dans le premier tome de la saga qui le voit protagoniste, Varjak Paw, né et élevé comme chat domestique, retrouve par le biais de son initiation rêvée le contact avec sa propre nature d'animal sauvage et grâce à cela sauve sa famille. Il décide alors de laisser la maison où il habitait avec sa famille, et dans le deuxième tome son but sera la conquête d'un espace où les chats de la ville puissent vivre et chasser librement. Cette deuxième initiation lui apprendra qu'on n'est jamais arrivé et il y a toujours de nouvelles sommets à atteindre. Un discours identique semble valoir pour Malo, le protagoniste de la trilogie de Maxence Ferminé. Dans chaque tome de cette saga, Malo va avoir un rêve initiatique. S'il est vrai qu'il y a une progression et des éléments de continuité internes à ces rêves, néanmoins d'autres éléments portent à inclure cette saga dans la modalité narrative du rêve initiatique continu. En premier lieu, chaque rêve se pose en tant qu'expérience initiatique à part entière, puisque, à chaque fois, le protagoniste passe à travers les trois phases : séparation-endormissement, mort temporaire-rêve et réintégration-réveil. De plus, chaque tome (et donc chaque rêve) est séparé du précédent par un an de vie du personnage, qui a 11 ans dans *La Petite marchande de rêves*, 12 dans *La Poupée de porcelaine* et 13 dans *La Fée des glaces*. Par cet aspect, l'auteur semble vouloir souligner qu'un enfant ne devient pas adolescent d'un jour à l'autre, et que les moments de passage sont multiples et progressifs : « there is always more initiation » (Pinkola Estés, 1997 : 68). La saga de Varjak Paw et la trilogie de Ferminé semblent suivre le modèle créé par Lewis Carroll dans les deux romans qu'il dédie au personnage d'Alice, dont chacun représente une expérience initiatique tout court. Au contraire, les tomes qui composent la saga des *Enfants d'Evernight* et celle d'*Oniria* se ferment de façon abrupte, sans qu'il y ait de conclusion, ne serait-ce que partielle : la fin de chaque livre ne coïncide pas avec l'accomplissement d'une étape du parcours initiatique, mais plutôt se borne à créer le suspense propédeutique à l'attente du tome suivant. Ainsi, l'initiation de Camille et celle d'Elliott prennent la totalité des tomes, sans solution de continuité.

Pour ce qui est du couple de romans par Yann Rambaud, à la fin de *Gaspard des profondeurs* le garçon passe en quatrième, et dans sa classe il rencontre la fille qui sera la protagoniste du deuxième tome de la saga, *Jessie des ténèbres*. À part les personnages, les deux romans présentent plusieurs éléments de continuité et de complémentarité : il s'agit bien de deux initiations différentes, qui néanmoins se complètent l'une l'autre.

4. Le plan

Les textes faisant partie de notre corpus ne se limitent pas à respecter les critères constitutifs du roman d'aventures féeriques tel que l'a théorisé Christian Chelebourg (2007 ; 2013), mais présentent en outre le commun dénominateur thématique et structurel du rêve comme lieu et moment dévolu à l'initiation des jeunes protagonistes, ce qui permet de proposer la définition « roman d'aventures oniriques ». De fait, ce qui caractérise ce sous-genre par rapport à la totalité des narrations initiatiques pour la jeunesse est que la partie consacrée à l'aventure se produit pour une grande partie dans le cours d'un ou plusieurs rêves.

Mettant en place des narrations initiatiques, les textes considérés structurent le récit suivant les trois phases qui d'après van Gennep caractérisent tout rite de passage²² :

- Une phase préliminaire, ou de séparation de la situation de départ, dans laquelle le novice prend congé de son identité courante. Ce moment correspond dans les textes étudiés à toute phase qui sert à préparer l'aventure initiatique, de l'appel à l'aventure jusqu'au franchissement du seuil qui sépare le monde quotidien du protagoniste de l'Autre Monde du rêve. Ce seuil peut coïncider avec l'endormissement, à travers lequel le protagoniste glisse du monde de la veille à celui du rêve, ou bien avec le moment où la série de rêves initiatiques commence.
- Une phase « liminaire », qui s'accomplit sur le seuil entre l'ancienne et la nouvelle forme d'existence, représentant la véritable catabase initiatique, ainsi qu'une occasion de transformation riche en apprentissages et épreuves à passer. Dans notre corpus cette phase se déroule soit dans le cours d'un seul rêve, soit dans une alternance des veilles et des rêves.
- Une phase post-liminaire où le protagoniste revient à son quotidien renouvelé grâce à l'expérience initiatique. Cette renaissance vient à correspondre avec le moment du réveil (dans le cas de plusieurs rêves, il s'agira du dernier réveil de la série) ; dans cette phase on peut remarquer aussi la présence d'épreuves qui témoignent de l'initiation accomplie, tels que des objets du rêve qui franchissent le seuil et passent avec les protagonistes dans le monde de la veille.

Ainsi, le mouvement triadique endormissement-rêve-réveil se superpose au schéma initiatique départ-initiation-retour pour permettre aux protagonistes d'atteindre un

²² D'ailleurs, étant donnée le rapport de filiation qui existe entre rites de passage et conte de fées (Propp, 1983), cette structure initiatique revient dans la majorité des narrations dérivées du conte de fées.

renouvellement dont la source se trouve dans l'expérience du dialogue entre le conscient et l'inconscient mise en place par le rêve.

Par le biais des deux expériences complémentaires de la veille et du rêve, chaque protagoniste parvient ainsi à atteindre son individuation ; d'ailleurs, dans ce chemin on peut retracer un mouvement traversant les trois attitudes qui d'après Gilbert Durand (1992) sont sous-jacentes aux structures anthropologiques de l'imaginaire²³, et qui trouvent facilement correspondance dans les trois phases des rites de passage (van Gennep, 1969)²⁴. L'attitude antithétique, caractérisée par une tendance à la coupure et à la séparation, prévaut dans la phase préliminaire, où le novice prend congé de sa situation de départ. Trouvant son moteur dans l'antithèse, cette attitude vise à séparer, à marquer des différences et à créer des oppositions ; elle est donc facilement reconnaissable dans ces moments de la vie (tels que les passages d'un âge à l'autre), où l'affirmation de l'identité est très nette, insistant sur la différence et de la coupure entre le moi et l'Autre. En lisant nos textes, on peut remarquer que la tendance à l'antithèse est prédominante au début de la narration : avant que l'aventure initiatique ne commence, les protagonistes vivent une phase de séparation par rapport à leur milieu (familial et scolaire), et/ou une fragmentation intérieure entre le conscient et l'inconscient. Ce dernier – en tant que monde obscur, différent et inconnu – est donc conçu comme « Autre » en opposition au conscient. Il est par conséquent craint, refusé, repoussé ou du moins ignoré, puisque l'antithèse repart l'expérience en couples d'opposés qui représentent autant de binômes inconciliables : la lumière contre les ténèbres, le vol contre la chute, le bien contre le mal, la vie contre la mort. Pour réparer cette fragmentation, les protagonistes devront renoncer à l'attitude antithétique en faveur de l'attitude mystique. Cette dernière est surtout reconnaissable dans la phase liminaire des rites, correspondant à la véritable catabase initiatique, qui se déroule sur le seuil entre la condition de départ et celle d'arrivée. Ici, la tendance à la séparation cède sa place à la participation, et à la fièvre antithétique se substitue la fusion des contraires. Si le régime de l'antithèse se fondait sur la lutte du héros solaire contre les ténèbres et la mort, les structures mystiques transforment ces ténèbres mortelles dans une nuit maternelle, et euphémisent la chute qui menace le héros antithétique en descente, lente et douce, dans un ventre qui est en même temps tombeau ;

²³ Durand distingue entre structures antithétiques, qui relèvent du régime diurne de l'imaginaire, et structures mystiques et synthétiques, qui participent au régime nocturne (voir 1992).

²⁴ Néanmoins, cette correspondance n'est pas si stricte qu'elle pourrait paraître : dans le cours de l'analyse on pourra ainsi remarquer la présence de chacune de ces structures dans toutes des phases différentes du chemin initiatique.

de fait, pour que l'initié puisse renaître, il lui faut mourir à son ancienne vie et traverser une phase de *regressus ad uterum*. Dans les textes qui font l'objet de ce travail, l'expérience initiatique se produit notamment par le biais du rêve, qui se pose ainsi en même temps comme royaume des morts et ventre maternel pour la nouvelle gestation du protagoniste. Tous les pôles qui étaient refusés par l'attitude antithétique se trouvent maintenant revalorisés : l'obscurité, la descente, la mort récupèrent leur potentiel initiatique pour le héros qui sait s'y abandonner. Toutefois, selon Jung, c'est seulement à travers le dialogue entre le conscient et l'inconscient que le sujet peut accomplir son processus d'individuation, qui représente

une évolution intérieure de l'être humain tendant à la pleine réalisation de toutes ses virtualités. La voie en est l'expérience vitale, le dialogue entre le "conscient" et l'"inconscient". Elle conduit à l'actualisation d'une totalité psychique à la fois personnelle et transpersonnelle à laquelle Jung a donné le nom de "Soi" par opposition au "moi". (von Franz, 2001 : 29)

Le dialogue entre ces deux parties de l'être trouve son plein développement dans l'attitude synthétique, qui combine les opposés sans les fondre ; cette attitude triomphe dans la phase post-liminaire des rites, où l'individu, renouvelé par l'expérience de la mort symbolique et réintégré dans sa totalité psychique, peut rentrer dans la société avec une nouvelle identité. Le héros synthétique parvient ainsi à l'individuation en embrassant l'hétérogénéité, pratiquant non plus l'union mais plutôt la dialectique des contraires, que dans nos textes s'exprime par la complémentarité de rêve et veille et le dialogue incessant entre le conscient et l'inconscient. La présence d'objets ou personnages qui franchissent le seuil entre les deux mondes dans les deux sens témoigne une de fois de plus que le canal de communication entre ces deux parties de la psyché est ouvert. Le voyage à travers ces trois attitudes conduit ainsi nos protagonistes à établir ce dialogue entre le conscient et l'inconscient indispensable pour l'achèvement de l'individuation.

Dans ce parcours, les protagonistes rencontrent plusieurs personnages, dans lesquels on peut reconnaître des archétypes qui, d'après Jung (2014), visitent souvent les rêves de tout sujet en train d'opérer son processus d'individuation. Il ne faut pas oublier que toutes les personnes que chacun rencontre en rêve sont autant de parties de sa personnalité (Freud, 2012 ; Hillman, 1979). À cette aune, le rôle du rêve apparaît essentiel dans nos textes, car il met les protagonistes en contact avec tous les « little people » qui les habitent (Wehr, 1988), c'est-à-dire les différents côtés de leur personnalité, témoignant de la pluralité de la psyché (Samuels, 1996).

L'un des archétypes que l'on rencontre le plus souvent est l'Ombre, sorte de négatif photographique du sujet chez qui tous les côtés refusés, niés ou latents de ce dernier sont déployés. En tant que manifestation du « moi opposé » (Rank, 2005 : 49) du protagoniste, les représentations de cet archétype sont souvent reconnaissables dans les antagonistes, et se lient facilement à la tendance antithétique qui caractérise la phase préliminaire des textes étudiés. En revanche, les figures des mentors, guidant les protagonistes dans leur initiation, peuvent évoquer plusieurs archétypes, de l'Esprit, souvent incarné dans un animal, ou bien dans une vieux ou une vieille sage, à l'Anima et l'Animus, qui d'après Jung (2014) incarnent l'autre moitié de l'androgynie habitant la psyché de tout individu ; ces archétypes président ainsi à la participation du novice à la vie de l'Autre Monde, ainsi qu'à la fusion des contraires, et en raison de cela ils semblent plus proches des structures mystiques. L'individuation se peut dire accomplie quand le protagoniste établit un contact avec le Soi, véritable centre psychique du sujet auquel le conscient et l'inconscient participent comme le yin et le yang dans le Tao. Cet archétype se manifeste surtout vers la fin des aventures initiatiques, présidant donc à la phase post-liminaire ; dans le Soi toutes les potentialités passées, présentes et futures de la personnalité d'un individu sont présentes au même moment, de façon syncrétique, ce qui permet de l'associer à l'attitude synthétique.

Comme on vient de voir, plusieurs triades participent à structurer la narration dans les textes qui composent notre corpus. La triade endormissement-rêve-réveil s'épouse avec les trois phases de van Gennep ; dans chacune de ces phases, on peut retracer une attitude dominante (antithétique, mystique ou synthétique), et chaque attitude se reflète dans la rencontre avec certains archétypes. Ce travail se propose d'observer comment ces triades interagissent entre elles dans les différentes phases.

La première partie de cette thèse sera dédiée à la phase préliminaire des initiations, dans laquelle on va retracer la prédominance de l'attitude antithétique, notamment dans les problèmes qui se trouvent à l'origine de l'exigence de renouvellement des protagonistes. La rencontre avec l'Ombre s'inscrit aussi dans cette partie, en raison de la relation antithétique que cet archétype entretient avec le sujet protagoniste.

La deuxième partie abordera la phase liminaire, observant comment l'attitude mystique agit dans la catabase initiatique, et comment les protagonistes font l'expérience de la participation mystique et de la fusion des contraires, sous la guide des archétypes mentorales.

La troisième partie de ce travail sera consacrée à la phase post-liminaire, où les protagonistes, passant de l'attitude mystique à l'attitude synthétique, achèvent leur processus d'individuation par le biais du dialogue entre le conscient et l'inconscient, représenté par la rencontre avec les différents symboles du Soi.

Pour finir, dans les conclusions je vais vérifier mon hypothèse, à savoir : les textes analysés ne témoigneraient-ils pas d'une tendance culturelle contemporaine à la valorisation du rêve en tant qu'expérience psychique « réelle » ? Une particulière attention sera dédiée aussi aux enjeux pédagogiques, incluant l'hypothèse de l'éducation au rêve comme souci des auteurs à l'égard de leurs jeunes lecteurs, et à la perception culturelle du rêve comme thérapie de par soi-même, stratégie curative spontanée de la psyché qui se trouve à envisager des moments critiques. Une telle conception, comme on a pu remarquer, nous éloigne partiellement des théories de Jung, pour qui l'interprétation du rêve, sa traduction en autre-chose, voire en contenu conscient, demeurerait indispensable à l'achèvement de l'individuation.

Les rêves initiatiques de nos protagonistes constituent des expériences psychiques « réelles » et complètes qui mènent à l'accomplissement de l'individuation sans besoin d'être interprétés ; en cela, ils semblent plus proches de la pensée d'Hillman, qui dans *The Dream and the Underworld* écrivait :

From the comparison of dreams with myth, healing cult, and religious mysteries, we can understand that changes take place in participants even without direct interpretative intervention. It is not what is said about the dream after the dream, but the experience of the dream after the dream. A dream compared with a mystery suggests that the dream is effective as long as it remains alive. (...) For a dream image to work in life must, like a mystery, be experienced as fully real. (1979 : 122-123)

Partie 1

Phase préliminaire - Séparation

Introduction

Dans tout rite de passage, comme théorisé par Van Gennep (1969), la première phase, ou phase préliminaire, représente une coupure : les novices prennent congé de leur contexte d'appartenance afin de pouvoir commencer une nouvelle vie. Cette phase comprend donc les rites qui préparent les novices à franchir le seuil qui sépare l'ancienne et la nouvelle forme d'existence. Il s'agit d'un moment de césure très fort, après lequel, dans certaines sociétés, les individus sont parfois considérés morts par leurs mêmes familles.

Dans la majorité de nos textes on peut aussi retracer une phase de séparation du milieu d'appartenance qui sert de préparation à l'aventure ; ce moment recourt notamment au début des romans, avant que les rêves initiatiques ne commencent. Faute de rites de passage officiels députés à établir un moment de rupture conventionnel et partagé par toute la communauté, les jeunes protagonistes semblent faire également l'expérience de cette séparation, car quelque chose se produit dans leurs vies – qu'il s'agisse du simple glissement de l'enfance à l'adolescence, ou bien d'un événement plus traumatique tel que la maladie ou la mort d'un parent – qui marque une césure et rend nécessaire une mise à jour de leurs identités. C'est dans cette phase qu'on peut retracer les préconditions qui rendront nécessaire l'initiation par le rêve, et qui ont toutes en commun une tendance à la coupure, à la séparation et à l'opposition, partagée par la plupart des protagonistes. Cette tendance comporte la prédominance, dans cette phase de nos récits, de la première des attitudes retracées par Gilbert Durand dans *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* (1992), c'est-à-dire l'attitude l'antithétique, qui vise à séparer les contraires, à marquer des différences et à créer des oppositions : le jour contre la nuit ; la lumière contre les ténèbres, le haut contre le bas, le vol contre la chute, la vie contre la mort, etc. Une telle attitude se déploie dans le domaine de la veille et de ce que Durand appelle le « Régime Diurne de l'Imaginaire » (*Ibid.*), où la conquête identitaire du héros se produit par le biais de l'affirmation de sa différence et de l'opposition à toute altérité, qui se trouvent résumées dans les images du sceptre et du glaive, les armes symboliques de la conscience dominatrice et séparatrice. La coupure dont les personnages font l'expérience aboutit généralement à une fracture entre le conscient et l'inconscient, rendant nécessaire

un travail de réintégration qui se produira, comme annoncé, par le biais de l'initiation onirique. Le premier chapitre de cette partie s'occupera donc de montrer comment les protagonistes du corpus font l'expérience de la séparation et du conflit à plusieurs niveaux.

Une fois les rites de séparation accomplis, le novice est prêt à abandonner son ancienne vie. Ce congé est symboliquement représenté par le franchissement du seuil, la frontière au-delà de laquelle une nouvelle vie l'attend. Dans le deuxième chapitre, l'analyse se penchera ainsi sur les représentations des seuils (qui dans nos textes coïncident souvent avec la frontière entre le monde de la veille de celui des rêves) et des passages, ainsi que sur les figures rencontrées par les protagonistes dans cette phase – c'est-à-dire sur le même seuil, peu avant ou peu après –, qu'on peut réunir dans les deux fonctions des passeurs et des gardiens du seuil.

Une fois passés de l'autre côté, les protagonistes se trouveront plongés dans le monde mystique de l'initiation, pour y apprendre une nouvelle attitude. Néanmoins, l'antithèse est également présente dans ce monde, incarnée spécialement dans les innombrables avatars de l'Ombre, le négatif du protagoniste chez lequel sont relégués tous ses côtés obscurs, niés, réprimés. Le troisième chapitre sera donc consacré aux représentations de cet archétype, et au rôle que son intégration joue dans l'individuation de nos jeunes héros.

Chapitre 1

Avant le rêve, l'antithèse

Comme on vient de souligner, l'opposition et l'antithèse caractérisent le début de la majorité de nos romans, qui s'ouvrent sur des situations de conflit, tant social comme intérieur. Ce chapitre se penchera donc d'abord sur les différents types de conflit à l'œuvre chez les protagonistes. Cela nous permettra d'avoir un aperçu initial des nécessités et des exigences qui poussent les protagonistes jusqu'au seuil de leurs aventures.

L'antithèse apparaît comme la condition psychique et sociale de départ chez les protagonistes de notre corpus. De fait, ils vivent un moment de séparation tant dans leur milieu social, comme dans leur intérieur. Cette section sera donc consacrée à l'analyse des différentes déclinaisons de l'antithèse : en premier lieu, on va se pencher le processus de séparation-individuation qui représente une étape physiologique du développement de l'enfant et de l'adolescent ; en deuxième lieu, le focus se déplacera des conflits sociaux aux conflits intérieurs des protagonistes, portant notamment sur l'opposition entre conscient et inconscient, qui aboutit à une fragmentation de l'identité ; en troisième lieu, on va considérer les dérives pathologiques de la dissociation et de l'isolement.

1.1 Le processus de séparation-individuation chez l'enfant et l'adolescent

Les études de Margareth Mahler (voir 1977) et de son école ont démontré que la séparation est une étape nécessaire et propédeutique au processus d'individuation chez les enfants et les adolescents ; et aussi dans nos textes, pour s'affirmer en tant que sujets indépendants, les jeunes protagonistes ont besoin de marquer une séparation très nette par rapport à leur milieu familial, et notamment à leurs parents. Une telle tendance à la séparation permet de retracer, dans la psychologie des protagonistes au début de leurs histoires, l'opposition entre le « Moi » et l' « Autre » propre de l'attitude antithétique. D'ailleurs, l'opposition aux parents et à l'autorité en générale est typique de l'adolescence

et relève notamment du contraste entre l'autonomie revendiquée et la dépendance par rapport à la famille : « La crisi in cui l'adolescente si trova coinvolto riguarda principalmente il conflitto tra autonomia e dipendenza²⁵ » (Slepoj 2008 : 119).

De fait, souvent les protagonistes s'opposent très ouvertement à l'autorité parentale, réclamant leur propre espace d'autonomie et liberté personnelle. Dans *La Cabeza del durmiente*, par exemple, le besoin de séparation de Pedro par rapport à ses parents, et notamment à son père, est très explicite: « Las relaciones de Pedro con su padre estaban atravesando una fase de reto permanente ; respecto a su madre, se dejaba querer, pero marcando una orgollusa distancia [...]»²⁶ » (Guelbenzu, 2006 : 83). Cette relation conflictuelle au père l'emmène à s'enfermer de plus en plus en lui-même, à chercher l'isolement : « lo que Pedro obtenía a cambio del enfrentamiento directo y constante con su padre era un golpe tras otro, que lo encerraban en sí mismo [...]»²⁷ » (*Ibid.* : 83). Dans ses rêves, Pedro est un prince qui se laisse convaincre par ses amis à franchir les limites du royaume de son père, dans l'espérance de « cumplir una hazaña que animara a su padre a emanciparlo²⁸ » (*Ibid.* : 44). S'il réussissait dans son but « nadie dudaría de su valor ni de su entereza y su padre se vería obligado a reconocerlo como a un igual²⁹ » (*Ibid.*). La séparation de Pedro par rapport à sa famille se trouve symbolisée dans ses rêves par la profonde crevasse qui sépare le royaume de son père du bois :

La señal visible a los ojos de todos de aquella división inmemorial era la hendidura hecha a espada que abrió las tierras dal Valle Largo y por la que se precipitó el río que desde entonces los separaba. [...] El río venía de muy lejos, corriendo por aquel tajo legendario, una especie de falla que cada vez se estrechaba y ahondaba más.³⁰
(Guelbenzu, 2006 : 44)

Le désir d'affirmer sa différence par rapport au reste de sa famille (et notamment des petits frères) est présent également chez Juan Zacarías (Rodríguez Almodóvar, 2011),

²⁵ « La crise qui affecte l'adolescent a à voir principalement au conflit entre autonomie et dépendance » (je traduis).

²⁶ « Pedro traversait une phase de défi constant contre son père; quant à sa mère, il acceptait son amour, tout en marquant une distance orgueilleuse » (je traduis).

²⁷ « Par son affrontement direct et têtu contre son père, Pedro n'obtenait que coups sur coups, avec pour résultat qu'il s'enfermait de plus en plus en lui-même [...] » (je traduis).

²⁸ « Accomplir une prouesse dans le but de convaincre son père à l'émanciper » (je traduis).

²⁹ « Personne ne pourrait douter de son courage et de sa force d'âme, et son père serait obligé de le reconnaître comme un égal » (je traduis).

³⁰ « Le signe de cette division immémoriale, visible aux yeux de tous, c'était la fente créée à l'épée qui ouvrait les terres de la Grande Vallée et dans laquelle se précipita le fleuve qui les séparait depuis ce jour. [...] Le fleuve arrivait de très loin, courant pour cette légendaire déchirure, une espèce de faille qui chaque jour devenait plus étroite et plus profonde » (je traduis).

alors qu'Oscar (Trujillo Sanz, 2012) ne perd jamais l'occasion de s'opposer violemment à l'autorité de son père et des enseignants.

- He pensado que no te vendría mal una clase particular por las tardes.
 - No, papá. No lo necesito. [...] ¿Para qué necesito más clases? Ayer mismo hice un examen de Historia perfecto. Si me obligas a dar clases particulares sin siquiera esperar a ver las notas, es que no te fíes de mí. [...]
 - Las clases no son sobre asignaturas que das en el instituto – explicó mi padre con mucha calma – Es una materia nueva.
 - ¿Fútbol?
 - Contabilidad.
 - Paso. [...] Contabilidad... – dije sin esconder mi desprecio –. No pienso hacerlo, ni me gusta el futuro que implica. ¿Por qué no me lo dices directamente, papá? ¿Por qué no me pones a estudiar Dirección de Empresas para que pueda seguir tus pasos? Es eso lo que te gustaría, ¿a que sí?
 - Lo que me gustaría es que estuvieses lo mejor preparado posible para el día de mañana.
 - ¿Y si no quiero ser contable? Entonces estaré perdiendo el tiempo. ¿Por qué no me pones un profesor particular de algo que me guste?
 - Muy bien -dijo él -. Dime a qué te quieres dedicar en el futuro y te ayudaré encantado. Pero sé honesto y responde con seriedad. Ya no eres ningún niño. [...]
 - Aún no sé qué quiero hacer el día de mañana. [...] Pero no creo que todos los chicos de dieciséis años tengan clara su vocación.
 - Al menos tendrás una idea aproximada.
 - No la tenía. No había una sola profesión que me atrajera de verdad. El trabajo era cosa de mayores, aún estaba muy lejos. Ya me ocuparía de eso cuando no me quedara más remedio.
 - Mi idea es no trabajar en tu empresa, papá. – Y en eso era completamente sincero-. No puedes obligarme.³¹ (2012 : 24-26)

³¹ – J'ai pensé que tu pourrais prendre des cours particuliers dans l'après-midi.

– Non, papa. Je n'en ai pas besoin. [...] Pourquoi me faudrait-ils d'autres cours ? Juste hier j'ai fait un examen d'histoire parfait. Si tu me forces à prendre des cours particuliers sans regarder mes notes, c'est que tu ne me fais pas confiance. [...]

– Les cours ne regardent pas les sujets que tu étudies à l'école – expliqua mon père avec calme – Il s'agit d'un nouveau sujet.

– Football ?

– Comptabilité.

– Non, merci. [...] Comptabilité... – dis-je sans cacher mon mépris –. Je n'ai aucune intention de le faire, et je n'aime pas le futur que cela implique. Pourquoi ne le dis-tu clairement, papa ? Que tu veux que je suive tes pas en étudiant Gestion d'Entreprise ? Tu aimerais bien cela, n'est-ce pas ?

– Ce que j'aimerais serait de te savoir préparé le mieux possible pour faire face à ton futur.

– Et si je n'avais pas envie de devenir comptable ? Cela ne serait qu'une perte de temps. Pourquoi ne puis-je prendre des cours particulier d'un sujet qui m'intéresse?

– Très bien – dit-il. – Dis-moi à quoi tu te veux consacrer et je serai ravi de t'aider. Mais il faut que tu sois honnête et que tu répond sérieusement. Tu n'es plus un enfant. [...]

– Je ne sais encore ce que je veux faire de mon futur. [...] Mais je ne crois pas que tous les garçon de seize ans connaissent si clairement leur vocation.

– Tu dois bien avoir quelque idée, quoique vague.

Dans *MirrorMask*, Helena a 15 ans et travaille avec sa famille dans un cirque. Cependant, elle commence à avoir besoin de décider en autonomie comment employer son temps, et se dispute violemment avec sa mère :

That night Mum was utterly furious, and it was all my fault.

I'd sort lost track of time, and I was in my caravan making up a story with my socks when my mum started banging on the window, and she's all "Helena, you're not even dressed again" (I *was* actually), and I was all, "Mum, it never ends. It's always smile for the punters, Helena sell popcorn, Helena juggle, Helena help with the washing up", and the washing up, even in a little circus like ours is – well, you wouldn't believe it, that's all.

"Listen those kids in there," said Mum. "They all want to run away and join the circus."

"Let them," I said. "I want to run away and join Real Life."

After that, the argument just got worse and worse, with me inside my caravan and her outside, and I told her I was getting dress and not to shout at me, and she shouted that she wasn't shouting, and it was all getting sort of horrid when she said, "You'll be the death of me," and I said, "I wish I was." I didn't think I'd said it loud enough to be heard, but she went very quiet. It sort of hung there in the air it couldn't be unsaid.

"Real life? Helena, you couldn't handle real life," she said, and she went away, hurt, and I know that this wasn't the last I heard about this.

I don't know what is within me and Mum. We never mean to fight, but suddenly we're yelling at each other and it's all stupid. (Gaiman-McKean, 2008)³²

En général, les personnages s'opposent avec plus de force au parent du même sexe qu'eux : les garçons contre leurs pères et les filles contre leurs mères. Il s'agit d'un mécanisme typique de ces phases de transition d'un âge à l'autre : en affirmant leurs identités en transformation, les enfants et les adolescents ont besoin de se confronter au modèle de genre le plus proche à l'intérieur de la famille (voir Pietropolli Charmet-Rosci, 1992 ; Pellizzari, 2016), et cette confrontation se produit souvent par opposition. On est dans le domaine du conflit générationnel³³, une expérience très utile à la conquête progressive de l'indépendance. L'affirmation si brutale de la mère d'Helena, « You'll be

Je ne l'avais pas. Il n'y avait aucune profession qui m'attirait vraiment. Le boulot était un affaire d'adultes, je le voyais encore très loin de moi. Je pensais m'occuper de ça quand je n'aurais plus d'autre choix.

– Mon idée est celle de ne pas travailler dans ton entreprise, papa. – Et j'étais complètement sincère –. Tu ne peux pas m'obliger. » (je traduis).

³² Les pages de cette édition ne sont pas numérotées.

³³ La relation au grands-parents (et, plus en général, aux vieux), en revanche, n'est aucunement conflictuelle : séparés des protagonistes par la générations des parents, les vieux peuvent transmettre aux jeunes leurs connaissances délivrées des chaînes insupportables de l'autorité et de l'imposition. Grâce à cela, les grands-parents et les vieux jouent souvent un rôle essentiel dans l'initiations des protagonistes.

the death of me », recèle un fond de vérité, car ce ne sont pas seulement les fils à se transformer : les parents aussi doivent reconfigurer leurs identités et leurs attitudes face aux enfants qui grandissent, en abdiquant graduellement au pouvoir de décision sur leurs jeunes vies. Dans les rites de passage, souvent une condition essentielle pour l'accomplissement de l'initiation d'un garçon était *la mort du père*, un moment rituel et symbolique où le parent reconnaissait le nouveau statut d'adulte de son propre fils, en renonçant à son autorité sur lui (Propp, 1983). Donc, s'il faut que les jeunes passent à travers une mort métaphorique, il en va de même pour les adultes, qui doivent réinventer une nouvelle façon d'être parents qui soit plus appropriée à l'identité en transformation de leurs enfants qui sont désormais en train de devenir adolescents : « in questa ridefinizione della relazione, anche i genitori avranno l'occasione di ri-disegnare i confini della loro stessa identità³⁴ » (Slepoj, 2008: 120). Le conflit générationnel apparaît ainsi une occasion de renouvellement pour la famille dans sa totalité:

L'incontro-scontro generazionale sembra essere un passaggio obbligato e fisiologico, un'occasione per una maturazione non solo dei figli, ma anche dei genitori, poiché i conflitti, intesi come contrasti fra visioni alternative, possono far sì che le relazioni familiari evolvano verso forme più costruttive.³⁵ (*Ibid.* : 119)

Si le conflit peut s'avérer sain et bénéfique, sa répression est toujours nuisible et douloureuse. Cela est observable chez la protagoniste de la saga *Les Enfants Evernight* (Andoryss, 2014-2016), Camille. Elle est toujours docile et très passive ; les adultes décident de sa vie et elle ne trouve pas le moyen de faire valoir sa volonté. Quand son père décide l'envoyer vivre dans un pensionnat, elle n'est pas d'accord, mais elle n'est pas capable de s'y opposer. Ses désirs frustrés l'empoisonnent alors du dedans, augmentant son sentiment d'étrangeté et de séparation par rapport à son père : « Un hurlement était coincé dans sa gorge et elle se sentait incapable de vider le trop-plein de ressentiment et de désespoir qu'elle couvait. Pour n'avoir pas su exprimer sa volonté, elle avait mérité le statut d'étrangère dans les murs de sa propre demeure » (Andoryss, 2014a : 27).

Le besoin d'autonomie, qui est un élément tout à fait physiologique de l'âge adolescent, n'empêche que les jeunes protagonistes aient toujours besoin que les parents

³⁴ « Dans la mise à jour de la relation, les parents aussi auront l'occasion de tracer à nouveau les limites de leur propre identité » (je traduis).

³⁵ « Le conflit générationnel apparaît en tant qu'étape obligée et physiologique; il s'agit d'une occasion pour grandir non seulement pour les fils, mais aussi pour les parents, car tout conflit, tout contraste de points de vue alternatifs, peut faire évoluer les relations familiales vers des formes plus constructives » (je traduis).

leur consacrent du temps et des attentions. Les personnages se trouvent donc divisés entre la nécessité d'affirmer leur identité et sauvegarder leurs différences par rapport au reste du monde, et la peur de la solitude et de l'abandon. C'est le cas de Coraline (Gaiman, 2003), qui déteste l'uniforme scolaire et désire un pair de gants verts pour être la seule de son école à en porter, mais qui voudrait aussi passer plus temps avec ses parents ; ou de Varjak (Said, 2005 ; 2014) qui voudrait être intégré dans sa famille tout en gardant les particularités qui le distinguent. Il arrive cependant que les parents de nos protagonistes apparaissent comme très négligents à l'égard de leurs enfants, faisant souvent passer avant les obligations du travail, et même leurs propres caprices ; contrairement aux exemples qui précèdent, dans ces cas la séparation et la solitude des protagonistes sont donc plutôt subies que recherchées. Les parents de Coraline ne manifestent pas beaucoup d'intérêt pour leur fille. Ils se contentent de s'assurer qu'elle ait quoi manger et de quoi s'habiller, qu'elle n'attrape pas froid et qu'elle ne crée pas de problèmes, comme le montrent les exemples suivants :

'I don't really mind what you do', said Coraline's mother, 'as long as you don't make a mess.'

(Gaiman, 2003 : 15)

leave me alone to work. (*Ibid.* : 16)

Coraline went to see her father. [...]

'Why don't you play with me?' she asked.

'Busy,' he said. 'Working,' he added. He still hadn't turned around to look at her.

'Why don't you go and bother Miss Spink and Miss Forcible?' (*Ibid.* : 27)

Her mother ignored her [...].(*Ibid.* : 33)

'Coraline ? Oh, there you are. Where on the earth were you ?'

'I was kidnapped by aliens.', said Coraline. They came down from outer space with ray guns, but I fooled them by wearing a wig and laughing in a foreign accent, and I escaped.'

'Yes, dear. Now I think you could do with some more hairclips, don't you ?'
(*Ibid.* : 34)

Malo (Ferminé, 2012-2013) lui aussi souffre d'un manque d'attention de la part de ses parents. Ceux-ci sont trop occupés avec leur travail et leurs hobbies pour lui accorder du temps, même le jour de son anniversaire. D'habitude, Malo fête à la maison avec ses amis ; toutefois, pour son onzième anniversaire, sa mère organise un goûter à l'Auberge des Trois Brigands, de façon à ce qu'elle n'ait pas « à s'occuper de dix garnements, elle

en profite[rait] d'ailleurs pour aller faire quelques emplettes dans cette nouvelle boutique de la rue de Rivoli, acheter cette ravissante robe à fleurs d'un grand couturier qu'elle a[vait] vue en vitrine [...] » (Fermine, 2012 : 19). La femme ne se donne même pas la peine d'accompagner personnellement son enfant à la fête, se limitant à le pousser dans un taxi. Malo exprime clairement sa frustration au chauffeur du taxi, en déclarant : « mes parents n'ont rien trouvé de mieux à faire que de me laisser seul et de m'envoyer je ne sais où retrouver je ne sais qui » (*Ibid.* : 22). Il en va de même pour les parents de Pablo, trop occupés à lire le journal ou à regarder la télévision pour lui prêter l'attention dont il aurait besoin.

Bajó a desajunar sintiéndose preocupado y, aunque se esforzó en poner muchísima cara de preocupación, sus padres ni se dieron cuenta, porque los dos estaban tan concentrados en la lectura del periódico que le dieron los buenos días sin molestarse en mirarle. [...]

– Anoche tuve un sueño.

– ¿Con qué soñaste, cariño? – preguntó su madre sin apartar la vista del reportaje que estaba leyendo.

– Pues no lo sé, me he olvidado.

– Qué bien – repuso ella sin hacerle el menor caso.³⁶ (Mallorquí, 2008 : 10)

Después de cenar, Pablo pasó un rato con sus padres... Mejor dicho, viendo la tele con sus padres, quienes, con los ojos fijos en la pantalla, chistaban y se llevaban un dedo a los labios cada vez que él intentaba decir algo.³⁷ (*Ibid.* : 13)

Parfois les rêves de nos protagonistes semblent offrir une compensation aux frustrations de la vie éveillée. En songe, Coraline visite une maison qui semble être une copie de la sienne, sauf que les doubles de ses parents lui laissent beaucoup plus de liberté et que la cuisine de l'Autre Mère est toute à fait délicieuse par rapport à la nourriture à laquelle la fille est habituée, et ses autres parents sont très permissifs, se montrant complètement dédiés à elle et à ses exigences. Ils lui accordent beaucoup plus d'attention et de temps que ses véritables parents.

³⁶ « Quand il descendit pour le déjeuner, il était inquiet; il eut beau étaler toute son inquiétude sur son visage, ses parents ne s'aperçurent même pas, car tous les deux étaient tellement concentrés dans la lecture du journal qu'ils lui donnèrent le bonjour sans même se donner la peine de le regarder. [...]

– J'ai fait un rêve cette nuit.

– Qu'est-ce que tu as rêvé, chéri? – demanda sa mère sans détacher les yeux du reportage qu'elle était en train de lire.

– Je ne sais plus, j'ai oublié.

Très bien – répondit-elle sans lui prêter la moindre attention » (je traduis).

³⁷ « Après le dîner, Pablo passa du temps avec ses parents... Ou plutôt, à regarder la télé avec ses parents, qui, les yeux fixés sur l'écran, lui imposaient le silence et se portaient un doigt sur les lèvres à chaque fois qu'il essayait de parler » (je traduis).

‘Have a nice time outside,’ said her other mother.

‘We’ll just wait for you to come back,’ said her other father.

When Coraline got to the front door, she turned back and looked at them. They were still watching her, and waving, and smiling. (*Ibid.* : 44)

Le monde rêvé de l’autre côté de la porte semble donc offrir à Coraline tout ce que lui manque dans la vie de la veille ; toutefois, elle va bientôt découvrir que ces flatteries cachent un terrible piège. Cela implique que le rêve ne se pose pas en tant que possibilité de compensation et de fuite de la réalité, mais, comme le verrons, il représente une opportunité de transformer la réalité même.

1.1.1 Les Royaumes rêvés comme théâtres du conflit entre autonomie et dépendance

Là où les protagonistes revendiquent leur autonomie par rapport aux adultes, les mondes rêvés sont souvent représentés comme des royaumes où les parents sont souverains ; c’est le cas de *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006), dont le protagoniste, Pedro, traverse une phase d’opposition à ses parents et notamment à son père. Dans ses rêves, Pedro se voit comme un jeune noble qui part pour démontrer à son père qu’il a grandi et qu’il faut maintenant le traiter comme un pair. *Mirrormask* (Gaiman-McKean, 2008) offre un autre exemple : suite à une violente discussion avec sa mère, Helena rêve d’un monde divisé en deux villes – respectivement, « city of light » et « land of shadows » (*Ibid.*) –, chacune gouvernée par une reine. Ici, la protagoniste est faite prisonnière par la Queen of Shadows³⁸, convaincue d’avoir retrouvée sa fille qui s’était échappée, car la princesse et Helena se ressemblent comme des gouttes d’eau. Cet emprisonnement comporte l’anéantissement de la volonté de la protagoniste, réduite à un état de passivité et de dépendance absolue par rapport à cette mère étouffante :

She wasn’t me anymore. They had made me into the thing the Dark Queen wanted me to be – perfectly passive and, looking back on it, perfectly pathetic.

My life became something that pleased the Queen. I did what she wanted. I stood behind her, sat beside her. I played with dolls. And all the time the world continued to fall apart.

(Gaiman-McKean, 2008)

Le conflit générationnel entre Helena et sa mère se reflète ainsi dans le rêve de la fille, qui ne pourra revenir à sa réalité qu’en se rebellant à la version détériorée de sa mère (la Dark Queen) et en sauvant la version positive représentée par la Queen of Light. La révolte aux

³⁸ Qui, dans la version filmique, est interprétée par la même actrice qui joue les rôles de la mère d’Helena et de la Queen of Light.

figures des adultes revient aussi dans d'autres textes, comme dans le cas d'Eliott (*Oniria*, Parry, 2014-2016), qui dans la vie de la veille s'oppose souvent à sa belle-mère Christine, tandis que dans le monde des rêves il participe à la rébellion contre la politique répressive que la reine Dithilde mène au détriment des cauchemars. Comme le témoigne ce dernier exemple, il arrive parfois que les souverains des mondes oniriques ne soient pas aimés de leur peuple, ou bien qu'ils aient fait leur temps : « le vieux roi symbolise généralement un ordre spirituel et terrestre moribond » (von Franz, 1995 : 183). La déchéance des souverains en charge et l'exigence de renouvellement qui s'ensuit représentent traditionnellement le commencement du processus d'individuation : « Many myths and fairy tales symbolically describe this initial stage in the process of individuation by telling of a king who has fallen ill or grown old » (Jung-von Franz, 1964 : 167). Les protagonistes se posent alors en tant que rebelles ou bien candidats au trône, comme dans *Élodie et le maître des rêves* (Brussolo, 2004), où les habitants du monde des songes, épuisés par les vexations du roi Boromidas, organisent un complot pour lui substituer la princesse Élodie, sa nièce exilée dans le monde réel, ou comme dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011), où le pouvoir du roi se fait de plus en plus faible, et le Crooked Man choisit David pour lui succéder³⁹. Également, dans *La cabeza del durmiente*, pour expliquer à Claudia les raisons du conflit générationnel qui oppose son frère Pedro à la famille, le grand-père lui raconte comment il avait été autrefois détrôné par son fils : « – [...] yo soy un rey destronado [...]. Y fue tu padre el que me destrono [...]. Quizá porque me había llegado la hora o, sencillamente porque fue el más fuerte y también le había llegado su hora⁴⁰ » (Guelbenzu, 2006 : 158).

1.1.2 Opposition aux enseignants

Comme le soulignent Aime (2014) et Delbrassine (2006)⁴¹, l'adolescence correspond au moment où l'école remplace la famille en tant que centre de la vie sociale de l'individu. Il n'est donc pas du tout étonnant que l'école rentre parmi les soucis les plus pressants chez beaucoup des protagonistes. Fréquemment, les personnages qui se révoltent contre l'autorité des parents le font aussi contre celle des enseignants à l'école. Ainsi, Oscar (*Sal*

³⁹ En revanche, contrairement à son nom, il n'y a pas de roi ni de reine dans le Royaume des Ombres visité par Malo dans la trilogie de Maxence Ferminé, même si le garçon découvre, dans *La Fée des glaces*, que sa Tante Urticaire est la reine des fées qui habitent dans le Royaume des Ombres d'Hiver. Ce personnage, initialement regardé par la protagoniste d'un air suspicieux, va s'avérer une figure mentorale.

⁴⁰ « – je suis un roi détrôné [...]. Et ce fut ton père qui m'a détrôné [...]. Peut-être parce que le moment était arrivé pour moi, ou simplement parce qu'il a été le plus fort, et le moment était arrivé pour lui, aussi » (je traduis).

⁴¹ Voir l'introduction de cette thèse.

de mis sueños, Trujillo Sanz, 2012), dérange souvent les leçons et se rebelle constamment contre ses propres enseignants. Chez lui, toute autorité est automatiquement associée à celle de son père, et par conséquent, contestée :

Tal vez el psicólogo estuviera en lo cierto, puede que yo identificara a mi padre como el enemigo injustificadamente y proyectara esa lucha contra los profesores o cualquier otra forma de autoridad con la que me topara. O puede que simplemente me hubiera tropezado con algún que otro profesor demasiado capullo. Fuera por el motivo que fuera, odié la protección de mi padre y decidí seguir mi propio camino, lejos de su control y cerca de mi amigo de toda la vida.⁴² (Trujillo-Sanz, 2012 : 10)

Parfois, le protagoniste choisit au contraire une façon plus indirecte et plus subtile de contourner les limites imposées par les enseignants : il s'agit d'une transgression par évasion, typique des personnages qui sont définis comme « rêveurs » : c'est le cas de Malo (protagoniste de la trilogie de *Fermine*, 2012-2013), Pablo (*El Hombre de Arena*, Mallorquí, 2008) et Elliott (*Oniria*, B. F. Parry, 2014-2016). Ils ont toujours « la tête dans les nuages » et ils ne prêtent pas d'attention aux leçons car ils sont déjà partis pour un de leurs rêves éveillés, ce qui fait que leurs résultats soient souvent médiocres. La rêverie se pose dans ces cas en tant qu'espace d'autonomie de pensée par rapport à la leçon imposée à la classe.⁴³

1.1.3 L'expérience de la séparation dans les relations horizontales

La séparation est également vécue, au niveau des relations horizontales avec le groupe des pairs, ce qui signifie, chez les enfants et adolescents, les frères et sœurs, les amis, et les camarades d'école. Dans ce cas la tension se produit entre le besoin de conformité et d'appartenance à un groupe et la nécessité de trouver son identité personnelle en marquant sa propre différence.

Les relations entre frères et sœurs sont souvent très importantes dans le cadre des initiations des protagonistes. Par exemple, dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006), Pedro doit faire face à un moment de passage très compliqué, et l'aide de sa petite sœur Claudia lui sera essentiel pour accomplir son initiation ; alors que dans *Il mondo di*

⁴² « Peut-être le psychologue avait raison, peut-être j'associais à mon père le rôle d'ennemi, sans aucune raison, et je projetais cette hostilité sur les professeurs ou sur n'importe quelle source d'autorité à laquelle je venais en contact. Ou peut-être, plus simplement, que j'étais tombé sur des professeurs trop cons. De toute façon, je détestai la protection de mon père et je décidai de continuer sur mon chemin, loin de son contrôle et à côté de mon ami de toujours » (je traduis).

⁴³ Aussi Gaspard (*Gaspard des Profondeurs*), David (*The Book of Lost Things*) et Conor (*A Monster Calls*) sont souvent distraits pendant les leçons, mais cela est dû surtout au deuil pour leurs parents malades ou morts.

Orfeo (Mariani, 2011), Ofelia est la seule dans sa famille à avoir un contact réel avec son jumeau Orfeo, qui souffre d'une grave forme d'autisme. Elle va visiter en rêve le monde créé par la fantaisie de son jumeau, et à l'état de la veille elle apprendra à toute sa famille, et notamment à son frère aîné, Leonardo, comment se rapporter à Orfeo.

Toutefois, il arrive que la relation aux frères et sœurs soit conflictuelle et se manifeste par le besoin de marquer une séparation très nette. Ce type de nécessité est ressentie surtout pour les frères et sœurs aînés envers les plus petits, lesquels par conséquent se sentent, soudainement et sans aucune explication, abandonnés par leurs premiers compagnons de jeu ; c'est les cas des frères Pedro et Claudia de *La Cabeza del Durmiente*, mais aussi de Leonardo et Ofelia dans *Il mondo di Orfeo* et de Juan Zacarías par rapport à ses frères et sœurs cadets. La différence d'âge, quoique minime, est perçue comme très forte durant ces années de passage. Par conséquent, les adolescents recherchent de plus en plus la compagnie de personnes de leur même âge, la confrontation avec le groupe de pairs. Chez Varjak (*Varjak Paw*, Said, 2005), la dialectique entre le besoin d'appartenance et la revendication de l'unicité résulte complexe. Varjak vit avec ses parents, son grand-père, un frère aîné qui le tyrannise, Julius, et d'autres frères et cousins plus petits. Il lui arrive souvent de ne pas se sentir intégré au sein de sa famille, qui le trouve un peu bizarre et le met à l'écart parce qu'il est le seul parmi eux à ne pas avoir les yeux verts, mais jaunes. Tout le monde lui préfère Julius, à l'exception du grand-père, Elder Paw, qui raconte les histoires des ancêtres de la famille (et que Varjak est le seul à écouter). Le chaton vit avec douleur sa marginalisation par rapport à son contexte familial, mais en même temps n'accepte pas de s'y conformer, revendiquant sa liberté d'être différent.

Si, pendant l'adolescence, l'école se substitue à la famille en tant que contexte social prépondérant (Delbrassine, 2006), la relation aux camarades d'école et aux amis (bref, au groupe de pairs) l'emporte de plus en plus sur celle aux frères et sœurs. Le besoin d'intégration et d'acceptation à l'intérieur du groupe est très fort, et peut même conduire à fréquenter des mauvaises compagnies, comme Pedro, qui dans *La Cabeza del Durmiente* (Guelbenzu, 2008) s'affilie à une bande de petits voleurs de son école.

Toutefois, la nécessité de voir reconnue son appartenance à une communauté coexiste avec le besoin de trouver et défendre sa propre unicité et identité ; comme Coraline qui demande à sa mère de lui acheter des gants verts, qui lui permettraient de se distinguer de tous ses camarades à l'école.

Souvent, c'est exactement en raison de leurs différences que les protagonistes sont marginalisés, et parfois même harcelés, par leurs camarades d'école, comme arrive à Jessie (*Jessie des Ténèbres*, Rambaud, 2016), Elliott (*Oniria*, Parry, 2014-2016), Conor (*A Monster Calls*, Ness, 2012). Un cas un peu différent est représenté par Leo (*Leo, Dino et Dreamy*, Colò-Carta, 2014) : à cause d'une maladie très rare, la brièveté (« brevità »), le garçon vieillit très rapidement, ce qui le fait sentir très différent par rapport aux autres enfants de son âge.

1.1.4 Les imposteurs : beaux-parents⁴⁴ et beaux-frères

Si la relation aux parents devient compliquée pendant l'adolescence, nulle relation n'est plus critique que celle aux beaux-parents, dont l'autorité est subie comme d'autant plus insupportable, puisqu'ils sont vus comme des remplaçants abusifs du parent mort ou absent ; c'est le cas de Conor (*A Monster Calls*, Ness, 2012), David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011) et Elliott (*Oniria*, Parry, 2014-2016). Les mères mortes (ou, mourantes, comme dans *A Monster Calls*) laissent leur place à autant de belles-mères, avec lesquelles les protagonistes ont souvent une relation conflictuelle ; surtout Elliott, dont la belle-mère Christine voudrait débrancher son père des machines qui le tiennent en vie, alors que le garçon espère le sauver, et David, qui a du mal à accepter que son père veuille construire une nouvelle famille après la mort de sa mère. La présence d'un nouveau-né, fils d'une autre mère, provoque en David et Conor une sensation d'abandon, ainsi que d'extranéité, sinon d'hostilité envers la nouvelle famille.⁴⁵

1.2 Conflits intérieurs et opposition entre conscient et inconscient

Dans tous les exemples de séparation qu'on a vus, l'affirmation de l'identité, de la différence et la coupure entre le moi et l'Autre apparaissent très clairement. Ce « dualisme exacerbé » (1992 : 213), qui d'après Durand est caractéristique de l'attitude antithétique, peut entraîner l'accentuation des oppositions internes et l'aggravation des conflits intérieurs et donner lieu à un autre type de séparation qui se produit, au niveau psychique et non plus social. En effet, cette séparation ne regarde plus l'Autre hors du sujet, mais plutôt l'altérité qui l'habite malgré lui ; l'individu opère alors un détachement

⁴⁴ *Élodie et le maître des rêves* (Brussolo, 2004) représente un cas à part : les rêves de la protagoniste lui révèlent qu'elle est orpheline et que ceux qu'elle connaît comme ses parents sont en réalité des pantins. Sa vraie identité est celle de princesse du Monde des Rêves, ce qui l'apparente beaucoup au personnage d'Ofelia dans le film de Guillermo Del Toro *El Laberinto del Fauno* (2006).

⁴⁵ En revanche, Elliott aime bien ses petites belles-sœurs les jumelles Chloé et Juliette ; peut-être car sa mère est morte lorsqu'il n'avait que deux ans et son père ne s'est remarié qu'après plusieurs années. Cela n'empêche que le garçon ait une relation très compliquées à sa belle-mère, Christine.

intérieur dans le but de nier une partie de soi qu'il n'accepte ou qu'il ne reconnait pas, mais qui pourtant lui appartient. Ainsi, dans l'effort d'affirmer son identité, on peut perdre le contact avec l'inconscient, comme Robert Johnson le souligne :

The psyche spontaneously divides itself into pairs of opposites. All the archetypal energies in us appear to the conscious mind as complementary pairs: *yin* and *yang*, feminine and masculine, dark and light, positive and negative. Part of me lives in the conscious mind, and part of me – the complementary quality that completes the whole, is hidden in the unconscious (1989 : 46).

Ceci entraîne toute une série de conflits intérieurs qui conduisent le sujet à se sentir fragmenté, et, si les instances contraires se polarisent, on peut assister à un véritable dédoublement de la personnalité : « We begin to divide our own traits and characteristics into opposites: what seems “good” from what seems “bad” [...]. But the price that is paid for this consciousness is a heavy one: the fragmentation, the seemingly irreconcilable conflicts within us » (*Ibid.* : 38-39). Ce dédoublement est par exemple très évident dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008), dans l'opposition entre Helena et son double, la princesse qui échappe du château de la Dark Queen, pour se substituer à la protagoniste dans la vie éveillée⁴⁶, alors que dans *Coraline* (Gaiman, 2003), la fracture est symbolisée par le contraste entre la nouvelle maison où elle vient d'emménager et l'Autre Maison qu'elle découvre en rêve, au-delà de la porte magique. Cette porte attire immédiatement l'attention de la petite fille, mais quand sa mère l'ouvre, elle découvre qu'elle donne sur un mur. La disparition du mur, lorsque la petite fille ouvre une deuxième fois la porte (cette fois, hors du contrôle maternel), symbolise sa volonté d'établir une communication avec son propre inconscient. Cependant ce monde, à première vue flattant, s'avère bientôt menaçant et mortuaire ; ainsi, une fois sauvés ses parents qui avaient été emprisonnés par l'Autre Mère, Coraline s'échappe chez elle, ferme la porte magique et fait tomber dans un puits en même temps la clé et la main de l'Autre Mère qui était venue la hanter jusqu'au monde réel. Ensuite, elle place des grosses dalles sur le puits : toute communication entre les deux mondes semble ainsi interrompue : « She didn't want anything to fall in. She didn't want anything ever to get out » (2003 : 182). Il ne faut pas oublier, cependant, que les enfants prisonniers de l'Autre Mère visitent les rêves de Coraline pour lui donner des

⁴⁶ L'analyse se penchera davantage sur cet aspect dans le chapitre consacré aux manifestations de l'archétype de l'Ombre dans nos textes. En général, l'expérience du rêve est depuis toujours liée à l'idée d'une duplicité intrinsèque de l'être humain : il arrive à tout rêveur de se voir comme de l'extérieur, comme s'il y avait un rêveur-protagoniste et un rêveur-spectateur, tant que dans les sociétés primitives l'on croyait que pendant le rêve l'âme se détachait du corps pour se déplacer en autonomie (voir Róheim, 1970).

avertissements, et c'est justement grâce à eux qu'elle parvient à battre définitivement l'Autre Mère. L'inconscient se présente ici dans un double statut potentiel d'allié et d'obstacle.

Dans *The Outlaw Varjak Paw* (2014), l'attitude antithétique semble à première vue très forte : les couples ascension/chute et lumière/ténèbres (qui d'après Durand sont parmi les plus caractéristiques du régime diurne de l'imaginaire, voir 1992) reviennent très souvent dans le roman, jusqu'au combat final avec Sally Bones. La chatte, blanche comme la lune, est invincible dans l'obscurité de la nuit ; mais Varjak résiste jusqu'au lever du soleil, quand, blessée par la lumière dans son unique œil (qui l'apparente au chat noir de Poe), Sally précipite du toit où le duel avait lieu. Toutefois Jalal enseigne à son descendant et disciple à voir dans l'obscurité, et lui révèle que « Sometimes, [...] in order to go up, you must go down » (Said, 2014 : 78). On voit ici représenté très clairement ce qu'entend Durand quand il écrit : « la nuit n'est que nécessaire propédeutique du jour, promesse indubitable de l'aurore » (1992 : 224), ce qui nous fait glisser de la croisade contre les ténèbres qui caractérise toute antithèse diurne et solaire à la valorisation de la nuit propre au régime nocturne.

L'inconscient prend encore une fois des traits inquiétants chez Oscar (*Sal de mis sueños*, Trujillo Sanz, 2012), où l'opposition est facilement faite entre les jumelles que sa mère porte dans son ventre et les méchantes petites jumelles qui hantent les rêves du garçon, et qui voudraient se substituer aux premières dans le « monde réel ». Néanmoins, le père du garçon est aussi une créature de rêve et sera un précieux allié dans la lutte contre les jumelles : encore, l'inconscient se présente dans son double visage d'ami et d'ennemi.

1.3 Dissociation et isolement

On a vu que la séparation n'opère pas seulement au niveau social, mais aussi au niveau psychique, provoquant une fragmentation intérieure du sujet. Quand la séparation entre conscient et inconscient devient trop profonde, elle peut aboutir à une véritable dissociation.

Selon Patrick Juignet, la dissociation « correspond à une perte de l'homogénéité de la personnalité » (2011) ; il s'agit d'une pathologie qui survient normalement en conséquence d'un trauma, comme Marlène Steinberg le confirme :

Dissociation is a common defense/reaction to stressful or traumatic situations. Severe isolated traumas or repeated traumas may result in a person developing a dissociative

disorder. A dissociative disorder impairs the normal state of awareness and limits or alters one's sense of identity, memory or consciousness. (2008)

Les récits initiatiques commencent fréquemment par un évènement traumatisant (problème aigu), voire par une situation qui n'est plus soutenable (problème chronique), empêchant au protagoniste de continuer à mener la vie à laquelle il était habitué. De même, les initiations chamaniques commençaient par une séparation au niveau psychique : « Le chaman commence sa nouvelle, sa véritable vie par une “séparation”, c'est-à-dire [...] par une crise spirituelle qui n'est dépourvue ni de grandeur tragique, ni de beauté » (Eliade, 2015 : 32). Qu'on l'appelle « catastrophe » comme Propp (1983), ou « dispositif du cyclone⁴⁷ » comme Chelebourg (2013), un événement se produit dans cette phase, qui représente généralement le moteur de l'action et, dans nos textes, aussi la raison qui déclenche le chemin initiatique dans le monde du rêve. En particulier, plusieurs protagonistes de notre corpus présentent des symptômes de dissociation causés par des événements traumatisants tels que la maladie (*MirrorMask*, Gaiman-McKean, 2008 ; *The Book of Lost Things*, Connolly, 2011 ; *A Monster Calls*, Ness, 2012 ; *Oniria*, Parry, 2014-2016) ou la mort (*Il mio cuore e una piuma di struzzo*, Buongiorno, 2008 ; *The Book of Lost Things*, Connolly, 2011 ; *A Monster Calls*, Ness, 2012 ; *Oniria*, Parry, 2014-2016 ; *Gaspard des profondeurs*, Rambaud, 2014) d'un être aimé.

La souffrance et le deuil forcent les protagonistes à faire face à plusieurs sentiments contradictoires. La rage, le ressentiment pour un sort injuste, la solitude face à une situation que les autres ne peuvent pas comprendre ; toutes ses émotions ne font qu'augmenter la tendance à l'isolement. Le sentiment de culpabilisation est également très répandu chez les personnages, qui ont souvent la sensation d'avoir causé par leur mauvaise conduite la souffrance ou la mort d'un être chéri, et par conséquent présentent un fort besoin d'expiation : un des chapitres de *A Monster Calls* est significativement intitulé « Punishment » (2011 : 163). En effet, Conor se sent coupable et se déteste pour son désir inavoué de voir terminer la souffrance de sa mère, ce qui ne peut se produire, il le sait bien, que par la mort. La longue maladie de la femme a épuisé aussi son fils, qui voudrait, malgré l'amour qu'il a pour sa mère, que tout cela finisse. On peut reconnaître, ici, un mécanisme inconscient postulé par Freud, dans lequel le sujet se sent coupable et désire une punition pour expier d'avoir désiré la mort d'un être cher :

⁴⁷ Voir l'Introduction de cette thèse.

Lorsqu'une femme a perdu son mari ou lorsqu'une fille a vu mourir sa mère, il arrive souvent que les survivants deviennent la proie de doutes pénibles, que nous appelons « reproches obsédants », et se demandent s'ils n'ont pas eux-mêmes causé, par leur négligence ou leur imprudence, la mort de la personne aimée. Ils ont beau se dire qu'ils n'ont rien négligé pour prolonger la vie du ou de la malade, qu'ils ont rempli consciencieusement tous leurs devoirs envers le disparu ou la disparue : rien n'est capable de mettre fin à leurs tourments qui représentent une sorte d'expression pathologique du deuil et ne s'atténuent qu'avec le temps. L'examen psychanalytique de ces cas nous a révélé les raisons secrètes de cette souffrance. Nous savons que les reproches obsédants sont, dans une certaine mesure, justifiés et résistent victorieusement à toutes les objections et à toutes les protestations. Cela ne veut pas dire que la personne en deuil soit réellement coupable de la mort du parent ou ait commis une négligence à son égard, ainsi que le prétend le reproche obsédant : cela signifie tout simplement que la mort du parent a procuré une satisfaction à un désir inconscient qui, s'il avait été assez puissant, aurait provoqué cette mort. C'est contre ce désir inconscient que réagit le reproche après la mort de l'être aimé. (Freud, 2001 : 49)

Ce mécanisme revient dans *MirrorMask*. Au cours d'une dispute, à sa mère qui lui dit « You'll be the death of me », la protagoniste répond « I wish I was » (Gaiman-McKean, 2008) ; le même soir, la femme se trouve hospitalisée et la famille découvre qu'elle devra se soumettre à une opération très délicate. Dans le rêve d'Helena, la mère apparaît comme une reine endormie par un sortilège, qui pourra se réveiller seulement si quelqu'un trouve le moyen de rompre ce charme ; il va sans dire que l'adolescente se chargera de cette mission. À cause du terrible désir qu'elle avait exprimé lors de la discussion avec sa mère, Helena se sent responsable de son sort ; son rêve reflète ce sentiment de culpabilité et lui offre en même temps une possibilité de rédemption. De même, quand la protagoniste de *Jessie des Ténèbres* (Rimbaud 2016) découvre que sa mère biologique est décédée pendant l'accouchement, elle devient hantée par le sentiment de culpabilité, car elle se considère responsable de cette mort : « *Ma mère s'appelait Célia... Elle est morte en me mettant au monde... Ça veut dire que c'est moi qui l'ai tuée...* » (Ibid. : 192). Dans un de ses rêves, elle est poursuivie par une horde de bébés qui répètent de façon obsessive « meuté », un mot que Jessie traduit facilement en « meurtrière ».

La dissociation entraîne souvent des troubles secondaires, dont le plus répandu est l'amnésie, qui représente un mécanisme de défense mis en place par la psyché pour se protéger de souvenirs trop douloureux ou désagréables. Deux des protagonistes de notre corpus sont victimes d'amnésie à la suite d'un événement traumatisant : il s'agit de Gaspard (*Gaspard des profondeurs*, Rimbaud, 2014), qui par la douleur a oublié la mort

de son père et s'est convaincu qu'il est parti sans plus donner de nouvelles, et de Fernando (*La casa de los sueños olvidados*, Delam, 2015), qui refoule la scène de l'homicide dont il avait été témoin à l'âge de huit ans. Les quêtes entre veille et rêves de Gaspard et Fernando les conduiront à réintégrer les contenus refoulés et, dans le cas du premier, à élaborer le deuil.

La dissociation peut s'accompagner aussi avec d'autres symptômes compulsifs et hallucinatoires, qui sont par exemple observables chez David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011). Au début du roman, le garçon s'impose toute une série de routines répétitives et compulsives, leur confiant un pouvoir apotropaïque sur la santé de sa mère malade ; après la mort de cette dernière, il commencera à souffrir d'hallucinations visuelles (qui seront, comme on verra dans le chapitre suivant, des aperçus du monde qu'il visitera en rêve ; voir 2.1) et auditives (il entend les murmures des livres, ainsi que la voix de sa mère invoquant son secours).

L'attitude antithétique est caractérisée par la révolte ou la course contre le temps, qui se manifestent notamment dans la peur du changement et dans le refus de la temporalité et de la mort. Dans notre corpus, cette rébellion est surtout évidente chez les protagonistes qui doivent faire face à la maladie ou bien à la mort d'un de leurs parents. Dans la saga d'*Oniria* (Parry, 2014-2016), la mission d'Eliott dans le monde des rêves a pour but celui de sauver son père, plongé dans le coma, avant que sa belle-mère Christine ne décide d'interrompre son alimentation artificielle dans le monde de la veille ; alors que David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011) se sent appelé par la voix de sa mère, lui révélant qu'elle n'est pas morte mais prisonnière d'un Autre Monde, et Conor (*A Monster Calls*, Ness, 2012) espère que le Monstre qui lui rend visite puisse guérir sa mère avant qu'il ne soit trop tard. Quant à Gaspard (Rimbaud, 2014), le refus de la temporalité est patent dans son refoulement de la mort du père. Parti à sa recherche, il suit les étapes du tour organisé par la troupe de théâtre avec laquelle son père travaillait, et à chaque fois il arrive en retard d'un jour sur la date de la représentation. La lutte contre le temps s'avère d'autant plus impossible quand on découvre que la tournée en question avait eu lieu l'année précédente. Dans ce cas, il est particulièrement évident que la solution aux problèmes du protagoniste n'est pas dans l'attitude antithétique : Gaspard ne pourra récupérer son intégrité qu'en descendant dans les profondeurs de son inconscient, s'abandonnant à l'attitude mystique.

1.4 Exil, autisme, disparition et mise en marge

Les rites initiatiques prévoyaient une période de marge, durant laquelle les novices n'avaient aucun contact avec le reste de la communauté – sauf, peut-être, avec les anciens qui présidaient les rites (Propp, 1983). Cette condition de mise en marge revient fréquemment dans les textes du corpus. Parfois, les protagonistes résultent physiquement disparus à la vie de la veille : après que le taxi tombe dans la Seine, et pour toute la durée de son premier voyage au Royaume des Ombres (*La Petite Marchande de Rêves*), il n'y a aucune trace de Malo :

À 14h10, les pompiers de la brigade fluviale jugèrent que l'enfant avait, hélas ! disparu.

La vérité, c'est pendant tout le temps que dura l'opération de sauvetage, Malo vécut une aventure extraordinaire. (Fermine, 2012 : 25)

À son arrivée dans le Royaume des Ombres, le chat Mercator dit clairement au garçon : « Je suis au regret de t'annoncer que tu viens de disparaître du monde réel » (*Ibid.* : 44). Il en va de même pour le troisième voyage : à cause de l'avalanche, Malo a disparu dans les neiges, et les secours le cherchent sans succès. Seulement quand il aura achevé toutes les épreuves qui l'attendent au monde des rêves, il sera retrouvé par son moniteur de ski.

Disparaître symbolise, d'après Campbell, l'abdication de soi qui semble propédeutique pour entrer dans la sphère sacrée où l'initiation s'accomplit : « the passage of the threshold is a form of self-annihilation. [...] The disappearance corresponds to the passing of a worshipper into a temple [...]. The temple interior, the belly of the whale, and the heavenly land beyond, above and below the confines of the world, are one and the same » (Campbell, 1993 : 91-92). Une telle connotation positive et même thérapeutique de la disparition est confirmée par Mercator : « Disparaître peut parfois s'avérer bénéfique. Cela remet les choses en place, un peu comme lorsqu'on démonte puis remonte les engrenages d'une pendule pour la réparer » (Fermine, 2012 : 48). Jalal, le mentor de Varjak Paw, semble être du même avis : « There are times when it is useful to disappear » (Said, 2005 : 177).

La dissociation peut aboutir à l'isolement, une coupure encore plus nette par rapport au milieu d'appartenance. Dans le corpus, l'isolement peut se produire au niveau physique et social – comme dans le cas des protagonistes marginalisés et harcelés (voir [1.1.1c](#)) ou dans celui d'Élodie (Brussolo, 2004), princesse du monde des rêves exilée par son oncle

Boromidas dans le monde éveillé – ou bien au niveau psychique, par l'autisme, comme Orfeo (*Il mondo di Orfeo*, Mariani, 2011). La définition que Juignet donne de cette dernière pathologie en souligne la connexion aux concepts de séparation et coupure : « Par ce terme on désigne la tendance à se couper du monde. Il se manifeste par le retournement sur le monde mental, le repli sur soi, l'isolement. Le sujet perd tout intérêt pour l'action et les relations avec autrui » (2011). D'après Durand, ce « détachement de la réalité » (1992 : 209) représente l'une des conséquences les plus extrêmes de l'attitude antithétique.

Comme Orfeo, d'autres personnages se trouvent aussi isolés en raison de leur état de santé, et parfois la coupure avec le milieu social et le monde de la conscience est encore plus profonde, comme dans les cas des protagonistes qui plongent dans le coma ou dans un état d'inconscience (*L'île du Sommeil*, Colin, 2011 ; *The Book of Lost Things*, Conolly, 2011 ; *La fe de Oimiuq*, Cernuda, 2013, *Oniria 3 et 4*, Parry, 2016). Dans ces cas, la situation de marge est représentée par la permanence dans un territoire de frontière entre la vie et la mort, comme pourrait être le coma. Un tel état marginal s'apparente à celui du rêve en ce qu'il se trouve dans un entre-deux entre le sommeil et la veille : « Extrait du langage courant, "être dans un état comateux", c'est être dans un entre-deux états, essentiellement en "navigation" entre veille et sommeil, dans un moment préconscient » (Minjard, 2014 : 7). Ainsi, le coma dans lequel sont plongés Eelian, David, Eliott et probablement Oimiuq se pose non seulement comme état de suspension, mais aussi en tant que processus psychique actif finalisé au retour au monde de la veille ; il s'agit de ce que Minjard appelle le « travail de l'éveil » (2014) : « Le coma se trouve alors du côté d'un processus de survie, ancré sur un fond hallucinatoire » (*Ibid.* : 8).

Conclusions

Comme Teresa Buongiorno fait affirmer au personnage de Sigmund Freud dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, « Questo è l'inferno, secondo me : dissociarsi...⁴⁸ » (2008 : 172). Tous ces états plus ou moins graves de séparation, d'isolement ou de dissociation entre conscient et inconscient qui affectent les protagonistes du corpus rendent nécessaire un parcours de réintégration, qui se produit par le biais des rêves, auxquels est ainsi confiée une véritable mission initiatique, et parfois même thérapeutique. Que les

⁴⁸ « C'est ça, l'Enfer, d'après moi: se dissocier... », je traduis.

protagonistes se trouvent à faire leurs deuils ou simplement à affronter la tâche de grandir, leurs aventures rêvées leur permettront de guérir des fractures qui se sont produites à leur intérieur, et de parvenir à une reconfiguration de leurs identités. C'est selon cette formule que, d'après von Franz, se déclenche le processus d'individuation :

The actual process of individuation, the conscious coming-to-terms with one's own inner center (psychic nucleus) or Self—generally begins with a wounding of the personality and the suffering that accompanies it. This initial shock amounts to a sort of “call”, although it is not often recognized as such. (Jung-von Franz, 1964 : 163)

Cette analyse a montré comment les protagonistes expérimentent l'antithèse à plusieurs niveaux, et notamment dans la coupure par rapport à leur milieu social et dans l'opposition entre le conscient et l'inconscient. Cependant, ce dernier ne se laisse pas ignorer pour toujours, et à travers leurs rêves les protagonistes de nos textes sont forcés de reconnaître leurs conflits : «The conflicts, of course, are there in any case, regardless of whether we face up to them. But our dream work forces us to look at them » (Johnson, 1989 : 36). La dimension onirique joue ainsi un rôle important dans le dévoilement des conflits intérieurs, comme résulte, par exemple, de la morphologie antithétique du monde rêvé par Helena dans *Mirormask* : « The world was divided into two. The city of light [...] and the land of shadows » (Gaiman-McKean, 2008).

Pour rentrer en contact avec son inconscient, le héros doit abandonner le monde solaire et diurne de la conscience et plonger dans le régime nocturne de l'imaginaire ; de l'attitude antithétique, les protagonistes vont ainsi passer à l'attitude mystique. Dans notre corpus, ce passage se produit par le biais des rêves, qui deviennent le théâtre où les contenus inconscients si longtemps réprimés peuvent finalement se déployer à leur gré.

Toutefois, avant que l'aventure rêvée ne commence, le monde onirique s'annonce à travers des prémonitions et des avertissements. Le monde qui est de l'« autre côté » fait ainsi irruption dans le quotidien du protagoniste, avant de l'avaloir dans son ventre onirique ; et dans cette phase les deux mondes sont encore conçus comme radicalement différents, opposés, séparés par un seuil qu'il faut franchir, si on veut grandir.

Chapitre 2

Sur le seuil du rêve

L'attitude antithétique établit des limites bien précises, recoupe des espaces bien définis, crée des barrières entre le Moi et l'Autre et bloque toute communication entre les opposés. Le seuil est donc censé représenter une ligne de démarcation très nette entre deux mondes ; néanmoins il y a des éléments qui s'échappent au contrôle du régime antithétique, leur action étant celle d'estomper les frontières, de les rendre floues, élastiques, perméables. Suivant les traces du Lapin Blanc, le monde des rêves et de l'inconscient déborde ainsi de ses limites pour venir appeler nos protagonistes.

D'ailleurs, dans tout conte de fées – et par conséquent, dans tout roman d'aventures féeriques –, l'action romanesque commence par un appel à l'aventure, une invitation au protagoniste à visiter l'Autre Monde. Dans nos textes, ces appels ont déjà quelque chose à voir avec le monde des rêves : par le biais de visions, phénomènes paranormaux ou rêves prémonitoires, le protagoniste reçoit un aperçu, un avant-goût de l'aventure qui l'attend dans l'Autre Monde. Dans ce chapitre l'analyse se penchera d'abord sur cette antichambre de l'initiation, pour passer ensuite à considérer les différentes représentations du seuil et du passage entre les deux mondes. S'il y a une attraction de l'inconscient qui agit sur le protagoniste à travers l'appel à l'aventure, il faudra aussi considérer une force contraire et opposée, représentant les résistances de la conscience et du surmoi, qui tend à décourager l'aventure : il s'agit de l'interdiction de franchir le seuil, qui fait aussi partie de l'héritage du conte de fées. La transgression qui s'en suit se pose alors comme une condition indispensable pour l'aventure même.

Encore, l'analyse touchera aux personnages qui remplissent les deux fonctions narratives que l'on rencontre le plus souvent en proximité du seuil : d'un côté, les passeurs, qui favorisent le déplacement du protagonistes d'un monde à l'autre, et de l'autre des gardiens du seuils, ayant tantôt le but d'accueillir les héros, tantôt celui de les tester ou bien pour leur empêcher de s'aventurer dans l'Autre Monde.

2.1 Appel à l'aventure et antichambre de l'initiation : rêves prémonitoires, invitations

Dans *The Hero with a Thousand Faces* (publié en 1949), Joseph Campbell identifie un schéma initiatique commun à beaucoup de mythes, de contes de fées et d'autres histoires : « The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: *separation-initiation-return*: which might be named the nuclear unit of the monomyth » (1993: 30).

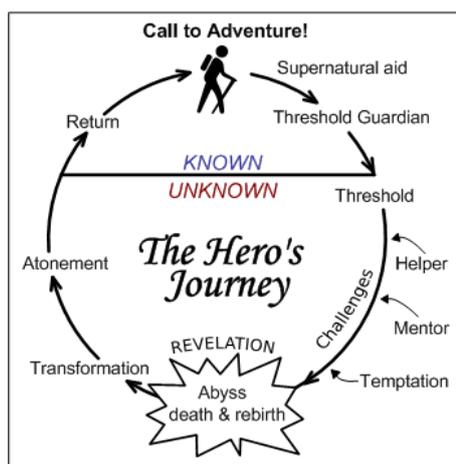


Image 1: Le voyage du héros vu par Campbell

Le héros entreprend ainsi un voyage dans un monde inconnu, suivant des étapes plus ou moins figées. Une fois reçu l'appel à l'aventure, il franchit le seuil entre monde connu et monde inconnu ; ce franchissement représente une mort métaphorique et c'est seulement en passant des épreuves dans l'Autre Monde que le protagoniste pourra naître à lui-même et faire retour dans le monde connu en tant qu'individu renouvelé.

Le « call to adventure⁴⁹ » (*Ibid.* : 49-58) représente donc le moment où le héros se voit confier la mission, ou bien décide lui-même de l'accomplir. Dans nos textes, l'annonce de la mission au protagoniste arrive peu avant ou bien peu après que le rêve initiatique commence, et il se produit souvent avec l'intervention de personnages qui remplissent ainsi la fonction de hérauts⁵⁰, selon le classement de De Coster : « Herald characters issue challenges and announce the coming of significant change. They can make their

⁴⁹ Qui d'ailleurs est parfois suivie par un premier moment de refus de l'aventure même (Campbell 1993 : 59-68)

⁵⁰ L'on peut inclure dans cette catégorie tout personnage qui annonce au héros sa mission, et qui souvent peut recouvrir aussi la fonction de passeur (la chouette Rebecca dans *Il mondo di Orfeo*), de mentor (les grands-mères : Mamie dans *Gaspard des Profondeurs* Mamilou dans *Oniria* et SeraTaNoi dans *ClaudiTam e il sentiero dei sogni* ; les monstres dans *A Monster Calls* et dans *El hombre de Arena*) ou bien de gardien du seuil (le lapin Tinki-Pinki dans *Élodie et le maître des rêves* et le Woodsman dans *The Book of Lost Things*).

appearance anytime during a Journey, but often appear at the beginning of the Journey to announce a Call to Adventure » (2010 : 10). Au début de *Varjak Paw* (Said, 2005), le grand-père du chaton, l'envoie chercher un chien pour sauver sa famille et la maison où ils habitent. Également, Mamilou, la grand-mère d'Eliott, remplit la fonction du héraut en lui annonçant qu'il peut sauver son père en se rendant à Oniria, le monde des rêves : « – Ton père n'est pas dans le coma, Eliott. Il n'est pas malade. Il dort d'un sommeil artificiel qui ne cesse jamais. [...] Et toi Eliott, tu peux le sortir de cet état » (Parry, 2014 : 51). Toutefois, les hérauts peuvent intervenir à tout moment de l'histoire, pour apporter des messages ou bien des nouveautés : « A character may wear the Herald's mask to make an announcement or judgment, report a news flash, or simply deliver a Message » (De Coster, 2010 : 10).

Souvent, avant que le rêve (ou la série de rêves) initiatique proprement dit ne commence, les protagonistes ont un ou plusieurs rêves prémonitoires, ou bien ont des visions ou reçoivent des signes. Tous ces éléments peuvent servir d'anticipation des aventures rêvées, pour susciter la curiosité des protagonistes (et des lecteurs). Ils se posent tantôt comme des invitations à découvrir le monde du rêve, tantôt comme des avertissements. Parfois, ils sont très courts, comme des flashes de l'avenir ; cela arrive par exemple à Helena (*Mirrormask*) :

In my dream, my reflection was laughing at me. In my dream, I was two different girls. In my dream, Mum was on her way to be operated on, and when she opened her eyes they were as black as glass... I woke up. (Gaiman – McKean, 2008, n. p.)

Immédiatement après ce court rêve, Helena se rend sur le toit et c'est là que le son initiation rêvée commence. Dans *Gaspard des Profondeurs*, le protagoniste, en s'échappant de sa maison pour aller à la recherche de son père, qu'il croit disparu, rencontre un chat à l'arrêt du car :

Le garçon aimait bien les chats, toutefois celui-là le mit mal à l'aise. Sans doute à cause de son apparence misérable, mais plus encore parce que le félin le fixait d'une manière étrange avec ses yeux jaunes aux pupilles verticales. Une chose incroyable survint alors. Gaspard *trébucha* dans le regard hypnotique du chat.

Une poignée de secondes à peine où il se retrouva au milieu d'une forêt surdimensionnée. Les troncs des arbres étaient colossaux. Il y avait un point d'eau, où les grosses racines entremêlées de l'un d'eux, tels les tentacules d'un monstre marin, perçaient la surface. Pas très loin, assise sur un rocher, une créature singulière, mi-homme, mi-arbre, levait une main dans sa direction, l'invitant à s'approcher.

Ce fut le barrissement d'un klaxon qui le ramena à la réalité : le car venait d'apparaître et amorçait sa manœuvre pour se ranger sur le bas-côté.

Gaspard sortit du regard du chat, aussi vite qu'il y était entré. (Rimbaud, 2014 : 20)

Ce voyage dans les yeux du chat est un véritable flash annonciateur des rêves qui suivront : lorsqu'il s'endort dans le car, « Gaspard se retrouve dans la grande forêt qu'il a entr'aperçue dans les yeux du chat. » (*Ibid* : 26).

Coraline nous offre un cas équivalent :

That night Coraline awake in her bed. The rain had stopped, and she was almost asleep when something went *t-t-t-t-t*. She sat up in bed.

Something went *kreeee...*

...aaaak.

Coraline got out of bed and looked down the hall, but saw nothing strange. [...] Coraline wondered if she dreamed it, whatever it was.

Something moved. [...]

The black shape went into the drawing room and Coraline followed it, a little nervously.

The room was dark. The only light came from the hall, and Coraline, who was standing in the doorway, cast a huge and distorted shadow on to the drawing-room carpet: she looked like a thin giant woman. [...]

Coraline turned on the light.

There was nothing in the corner. Nothing but the old door that opened on to the brick wall.

She was sure that her mother had shut the door but now it was ever so slightly open. Just a crack.

Coraline went over to it and looked in. There was nothing there – just a wall, built of red bricks.

Coraline closed the old wooden door, turned out the light, and went back to bed.

(Gaiman, 2003: 19-20)

La petite fille s'est presque endormie, quand elle croit voir des ombres et entendre des bruits. La porte du salon que sa mère avait fermée est maintenant ouverte : c'est par cette porte que, plus tard, Coraline va visiter en rêve l'Autre Maison. Toutefois, pour l'instant la porte n'ouvre que sur une paroi de briques. L'ombre qu'elle voit ressemble à une femme grande et maigre : il s'agit de l'Autre Mère qui l'attend dans l'autre maison. Bref, tout comme Gaspard, Coraline a des signes avant-coureurs de l'expérience initiatique qu'elle va bientôt vivre. Immédiatement après, elle fait un rêve prémonitoire :

She dreamed of black shapes that slid from place to place, avoiding the light, until they were all gathered together under the moon. Little black shapes with little red eyes and sharp yellow teeth. They started to sing:

We are small but we are many

We are many, we are small

We were here before you rose

We will be here when you fall.

Their voices were high and whispery and slightly whiny. They made Coraline feel uncomfortable. (*Ibid.* : 20-21)

Contrairement aux exemples précédents, ce rêve ne précède pas immédiatement l'aventure initiatique, qui survient quelques jours après. Lors de son rêve initiatique, Coraline va découvrir que les petites créatures qui chantent sont des rats, et elle va écouter aussi la suite de cette bouleversante chanson :

The rats began to sing, in high, whispery voices,

We have teeth and we have tails

We have tails, we have eyes

We were here before you fell

You will be here when we rise.

It wasn't a pretty song. Coraline was sure she'd heard it before, or something like it, although she was unable to remember exactly where. (*Ibid.* : 42)

Par leur chanson, les rats révèlent à la fille qu'ils existent depuis longtemps, et qu'ils existeront encore pour longtemps :

We were here before you rose

We will be here when you fall. [...]

We were here before you fell

You will be here when we rise

Ces souris se posent donc comme une présence perpétuelle, ancestrale ; cela n'est guère surprenant si l'on pense que ces animaux « représentent généralement l'inconscient de l'être humain. [...] La souris représente donc une de ces pensées nocturnes qui vous mordent chaque fois que vous vous endormez [...], n'importe quelle obsession qui ronge notre esprit conscient » (von Franz, 1995 : 111). Ces animaux reviennent effectivement aussi dans d'autres textes, à symboliser les inquiétudes qui hantent les protagonistes : c'est par exemple le cas de *Jessie des ténèbres*, où la protagoniste, au cours de ses premiers rêves, entre dans une maison infestée par les rats : pour entreprendre sa quête onirique à l'intérieur de cette maison elle devra avant tout se défaire de ces obsédants

rongeurs⁵¹. Parallèlement, dans la veille, Jessie est victime d'un pou qui lui cause des insupportables démangeaisons à la tête. Tant les rongeurs, comme les parasites symbolisent les inquiétudes des protagonistes qui demandent à être écoutées ; leur appel est si pressant qu'elles ne les peuvent plus ignorer ; comme les chantent les souris de Coraline, « You will be here when we rise ».

Dans *The Book of Lost Things*, David a plusieurs rêves et visions de l'Autre Monde qu'il va visiter en rêve⁵². Il s'agit d'un parcours qui dure des semaines, et même des mois, avant qu'il n'entreprenne son voyage dans le monde des rêves. Après la mort de sa mère le protagoniste de ce roman est victime de plusieurs troubles dissociatifs. Tout commence par un évanouissement, après lequel le garçon commence à entendre des voix et il a l'impression de se souvenir d'une forêt et des hurlements de loups :

His father told him that he had fainted, and David supposed that he must have been right, except there were now voices and whispers in his head where no voices and whispers had been before, and he had a fading memory of a wooded landscape and the howling of the wolves. (Connolly, 2011 : 16)

À partir de ce premier épisode, David commence à entendre murmurer les livres, et à souffrir d'attaques qui produisent en lui de véritables *blackouts*. Durant ces moments d'inconscience, il voit toujours un « Homme Tordu » (The Crooked Man⁵³), et il lui semble reconnaître la voix de sa mère :

He fell on the floor, and a white light flashed in his head as he began to tremble. [...] Everything went dark for what seemed like only seconds but was in fact a very long time indeed.

And David heard a woman's voice in the darkness. And it thought it sounded like his mother. A figure approached, but it was not a woman. It was a man, a crooked man with a long face, emerging at last from the shadows of his world. And he was smiling. (Connolly, 2011 : 20-21)

⁵¹ Aussi, on peut signaler la présence des rats dans le rêve de Michele dans *Pan* de Francesco Dimitri (2008), sauf que dans ce cas le garçon devra succomber aux rats car ils seront les agents du procédé de démembrement et reconstitution qui lui permettra de devenir un chaman urbain. De fait, les rêves initiatiques des chamans incluaient une phase où le corps du novice était ouvert ou bien coupé par les esprits des ancêtres, qui s'occupaient ensuite de lui fournir des nouveaux arts organes (voir Eliade, 1959 et 2015).

⁵² David a perdu sa mère, qui est morte après une longue et épuisante maladie. Sa psyché est donc fortement troublée par la douleur et par le sentiment de culpabilité pour n'avoir pas réussi à la sauver. De plus, quelque temps après la mort de son épouse, le père du protagoniste connaît une autre femme avec laquelle il commence à construire une nouvelle famille. David se sent ainsi complètement seul face au deuil, et un grand travail psychique sera nécessaire pour qu'il arrive à concevoir une nouvelle modalité d'être au monde.

⁵³ Ce personnage apparaît aussi dans des berceuses anglaises traditionnelles ; pour son analyse on renvoie au chapitre 3.

Le Crooked Man, cet inquiétant héraut qui commence à hanter régulièrement les rêves du garçon, lui révèle l'existence d'un monde où il est attendu. Ce monde l'appelle, et le réclame comme son roi.

When he slept he dreamed more often of the creature he had named the Crooked Man, who walked through forests very like the one beyond David's window. The Crooked Man would advance to the edge of the tree line [...]. He would speak to David in his dreams. His smile was mocking, and his words made no sense to David. "We are waiting," he would say. "Welcome, Your Majesty. All hail the new king !"
(*Ibid* : 34)

Ce monde inconnu invite David de façon de plus en plus insistante, et lui donne même des aperçus de sa morphologie. Mais l'appel auquel il ne pourra résister, c'est celui de sa mère, qui déclare être bien vivante et lui demande de venir la sauver :

A great fissure appeared in his room, ripping apart the fabric of this world, and he saw another realm beyond. There was a castle, with banners waving from its battlements and soldiers marching in columns through its gates. Then a castle was gone and another took its place, this one surrounded by fallen trees. [...] It was at once both strange and familiar. It called to him in his mother's voice. It said:
David, I am not dead. Come to me, and save me. (Ibid. : 60-61)

C'est en suivant cet appel que David se rend dans le jardin de la maison. L'appel déclenche donc toute la narration qui s'ensuit, et témoigne d'une nécessité de changement qui s'impose dans la vie des protagonistes :

the call rings up the curtain, always, on a mystery of transfiguration – a rite, or moment, of spiritual passage, which, when complete, amounts to a dying and a birth. The familiar life horizon has been outgrown; the old concepts, ideals, and emotional patterns no longer fit; the time for the passing of a threshold is at hand. (Campbell, 1993: 51)

Dans *El Hombre de Arena*, avant que le rêve ne commence, Pablo sent une présence dans sa chambre qui lui parle. Il s'agit du Monstruo del Armario (le Monstre du Placard), une créature qu'il imagine vivre dans son armoire :

Entonces, inesperadamente, una voz grave y profunda surgió del interior del armario:
- Bueno, jovencito, tus padres ya están dormidos. Ha llegado el momento de que hablémos tu y yo. (Mallorquí, 2008)⁵⁴

⁵⁴ « Eh bien, mon garçon, maintenant que tes parents dorment, on va causer un peu, toi et moi », je traduis.

Effrayé, Pablo court chez ses parents pour leur dire qu'il y a un monstre dans sa chambre, mais quand le père vient contrôler, l'armoire est vide. Plus tard, ce seront les deux monstres créés par son imagination, le *Monstruo del Armario* et l'*Agarrador* (l'"Attrappeur", le monstre qui vit sous son lit dans l'attente de l'attraper par le bras) qui emmèneront Pablo dans le monde onirique pour récupérer un rêve qui lui a été volé. Dans d'autres cas, l'annonce de la mission a lieu juste après l'arrivée du protagoniste dans l'Autre Monde, comme arrive à Malo dans *La petite marchande de rêves* :

– Je suis au regret de t'annoncer que tu viens de disparaître du monde réel. [...] Le Royaume des Ombres est une contrée où vivent les ombres et les spectres. Les ombres, tout comme toi, ne sont que de passage. Tandis que les spectres ne partiront jamais d'ici. [...] Tu es en train de rêver. [...] Le principal, c'est que tu acceptes ce passage dans le Royaume des Ombres avant de retourner un jour dans le monde réel. (Fermine, 2012 : 44-48)

C'est par ces phrases du chat Mercator que le garçon apprend ce qui l'attend dans son premier voyage au Royaume des Ombres. De même, dans *MirrorMask*, c'est le *Prime Minister* du monde rêvé par Helena qui lui explique ce qui est en train de se passer :

The world was divided into two. The city of light (where we were) and the land of shadows (which was where the shadow clouds came from).

Each place had a queen. One day a girl who said she was a princess had come from the Dark Lands to the Palace of Light. She asked for shelter and said she was looking for the Charm (whatever that was). The Queen took her in. They had a party...

The next day the girl was gone, and nobody could wake the Queen. Since then, black birds and dangerous shadow clouds had started coming out of the shadow lands, tearing the White City apart. And without the Charm, the Queen would sleep on, until the city was destroyed.

When you're in a dream, and you know it's a dream, things can seem very simple. "I'll wake her up", I said.

I thought the Prime Minister would be happy about this, but he didn't seem very impressed. This was, he explained, because finding the Charm (whatever that was) was, as propositions go, completely, utterly, unarguably, quintessentially hopeless.

He had just finished explaining this to me when the white rosebud on the Queen's chest blossomed into a perfect white rose. "What does that mean?" I asked.

"Well," he conceded, "maybe it's not *quintessentially* hopeless." (Gaiman-McKean, 2008)

Si la reine endormie a le même aspect que la mère d'Helena, le Premier Ministre lui rappelle aussi quelqu'un qu'elle connaît, même si elle ne sait pas dire qui. Dans le film, l'acteur qui joue le rôle du Premier Ministre est aussi celui qui incarne le père d'Helena,

mais comme tout habitant du monde rêvé, à l'exception des reines, porte un masque, la fille ne le reconnaît pas. En l'occurrence, il suffit que le héraut raconte l'histoire pour inciter l'héroïne à se charger spontanément de la mission de sauver la reine. On peut trouver un mécanisme identique dans *Corazón de Hierro (El Bosque de los sueños*, Rodriguez-Almodóvar, 2011) : ici, Juan Zacarías décide de par lui-même de chercher la Ciudad de Oro après avoir écouté le conte de l'Anciano Joven, lequel joue, avec d'autres, le rôle du héraut.

Dans tous ces cas, l'on assiste donc à un glissement, une pénétration du monde de l'inconscient et des rêves dans le quotidien des protagonistes, ce qui signifie un affaiblissement des frontières internes à leur psyché. Les barrières créées par la conscience ne sont pas si inexpugnables qu'on les croyait, et l'appel de l'inconscient ouvre un brèche, déclenche une communication.

Néanmoins, l'appel marque aussi une ligne de séparation entre un "avant" et un "après" : « la chiamata rappresenta un momento cruciale nella vita, a partire dal quale la continuità del soggetto con il proprio passato è compromessa e si ha invece un'apertura verso l'ignoto⁵⁵ » (Di Salvo, 1996: 56). Une fois que le héros reçoit l'appel, il ne peut trop longtemps l'ignorer, car à partir de ce moment rien ne peut plus être comme avant. La nécessité d'une transformation s'impose, et cette transformation ne pourra avoir lieu qu'au but d'un parcours, un voyage initiatique. Le détachement officiel du héros de sa situation de départ sera alors symbolisé par le franchissement d'un seuil.

2.2 Les Seuils

La phase des rites de passage que Van Gennep qualifie de « préliminaire » représente une séparation par rapport à la situation de départ ; ce qui correspond, dans l'initiation, à l'abandon du stade enfantin. Cette séparation est symboliquement et physiquement marquée par le franchissement d'un seuil, qui sépare le monde connu de l'Autre Monde, l'Inconnu, l'Au-delà : « the adventure is always and everywhere a passage beyond the veil of the known into the unknown » (Campbell, 1993 : 82). Un tel seuil correspond dans les textes analysés au moment de l'endormissement, où le personnage prend congé de la vie de la veille pour entreprendre sa catabase dans les Enfers du rêve. Les auteurs décrivent ce moment par des images très variées ; néanmoins, certains éléments

⁵⁵ « L'appel représente un moment crucial de la vie, après lequel la continuité du sujet avec son passé est compromise et il y a une ouverture vers l'inconnu », je traduis.

reviennent dans plus d'un cas. En premier lieu, il faut distinguer entre les textes où le statut du rêve est explicitement déclaré, et ceux où il reste, au contraire, implicite⁵⁶.

	Rêve implicite	Rêve explicite
Rêve initiatique continu	<i>Coraline</i> <i>Corazón de hierro</i> <i>Mirror Mask</i> <i>La petite marchande de rêves-</i> <i>La poupée de porcelaine-</i> <i>La Fée des glaces</i> <i>The Book of Lost Things</i> <i>La fe de Oimiuq</i> <i>Il mio cuore e una piuma di struzzo</i> <i>El sueño de Rudy</i> (Tot. 8)	<i>L'île du sommeil</i> <i>Leo, Dino e Dreamy</i> <i>El Hombre de Arena</i> <i>Les Enfants d'Evernight</i> (Tot. 4)
Alternance veille/rêve	<i>La cabeza del durmiente</i> <i>ClaudiTam e il sentiero dei sogni</i> <i>A Monster Calls</i> (Tot. 3)	<i>Elodie et le maître des rêves</i> <i>Varjak Paw-The Outlaw</i> <i>Varjak Paw</i> <i>Il Mondo di Orfeo</i> <i>La macchina dei sogni</i> <i>La Faiseuse de rêves</i> <i>Sal de mis sueños</i> <i>Gaspard des Profondeurs-</i> <i>Jessie des ténèbres</i> <i>La casa de los sueños olvidados</i> <i>Oniria</i> (Tot. 8)

Tableau 1 - Statut du rêve: implicite ou explicite

2.2.1 Rêves explicites : le seuil de l'endormissement

Le statut de rêve est rendu explicite par l'auteur dans la majorité des romans où l'initiation des protagonistes se déroule à travers l'alternance rêves-veilles. Cela s'explique assez facilement : dans tous ces textes, le protagoniste, au cours de ses aventures, franchit la frontière entre les deux mondes à plusieurs reprises et dans les deux

⁵⁶ Dans *La fe de Oimiuq* (Cernuda, 2013) le seuil de l'endormissement est absent car l'histoire commence quand les personnage est déjà dans le monde du rêve : Oimiuq ne sait pas qu'il est en train de rêver et n'a que des souvenirs très vagues de son passé. Quand il dort, ils rêve de la salle d'hôpital où ils est soignés, et des gens qui se trouvent à son chevet, ce qui suggère que monde de la veille et monde du rêve sont complémentaires, comme on le verra plus en détail dans le chapitre 3.1.

sens. Comme l'initiation a lieu à travers le dialogue entre rêve et veille, il faut qu'il soit possible de distinguer les deux plans⁵⁷.

Dans ces romans, le seuil à franchir coïncide explicitement avec le moment de l'endormissement : c'est simplement en plongeant dans le sommeil que les personnages passent de la veille dans l'Au-delà rêvé, et c'est en se réveillant qu'ils reviennent à leur monde habituel.

Dans *Sal de mis sueños* (Trujillo Sanz, 2013), chaque rêve est annoncé par un titre : « Primer sueño », « Segundo sueño », etcetera, Également, dans *Varjak Paw* (Said, 2005) – et dans sa suite *The Outlaw Varjak Paw* (Said, 2014) –, le passage de la veille au rêve est explicitement déclaré, et non seulement par les mots de l'auteur, qui annonce toujours les scènes rêvées par une phrase comme « Varjak dreamed⁵⁸ ». Dans cette saga, le seuil entre les deux mondes est marqué aussi par le biais du support graphique et visuel du livre : veille et rêve ne partagent jamais la même page, et les pages dédiées aux rêves ne sont pas numérotées, symbolisant la suspension temporelle propre à l'état du rêve. En outre, l'usage des couleurs contribue également à différencier les deux mondes. Les scènes qui se déroulent pendant la veille, sont caractérisées par une opposition chromatique très forte, avec des illustrations en noir sur fond blanc ou vice-versa. En revanche, dans les pages où on raconte les rêves du chaton on trouve des illustrations de couleur grise clair sur fond blanc (ou vice versa), qui symbolisent efficacement le passage à une dimension aux contours flous, où les contraires se fondent et les limites s'estompent⁵⁹. D'autres auteurs utilisent également le langage graphique pour signaler le passage d'un monde à l'autre : dans *La Faiseuse de rêves* (Deroo, 2012) les rêves sont précédés d'une ligne occupée par trois astérisques (***) , tandis que dans *La casa de los sueños olvidados* (Delam, 2015) toutes les scènes qui se passent en rêve sont écrites en italique, et aussi dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008) le passage du seuil est souligné aussi par le changement de la police d'écriture utilisée.

Cependant, on ne doit pas penser que le passage se produit de façon abrupte, comme un saut d'un côté à l'autre. L'endormissement est au contraire un seuil flou, liquide, sans

⁵⁷ Il y a quand même des exceptions, où veille et rêve en viennent à se confondre, comme dans *A Monster Calls*, *Gaspard des Profondeurs*.

⁵⁸ L'énoncé « Varjak dreamed » annonce le début d'un rêve dans *Varjak Paw* à page 54, 76, 104, 160, 216 et dans *The Outlaw Varjak Paw* à page 38, 77, 108, 131, 169, 202. Les deux variantes sont: « In his dreams that night » (VP, p. 127); « Whatever happened in the real world, there was always Mesopotamia in his dreams » (VP, p. 177).

⁵⁹ Ces caractéristiques renvoient aux conceptions de l'espace et du temps oniriques, sur lesquelles on reviendra dans le deuxième partie de ce travail.

solution de continuité. Ce passage graduel est efficacement représenté dans *Gaspard des Profondeurs* et dans *Jessie des Ténèbres*, où les protagonistes glissent lentement de la veille au rêve accompagnés par une mélodie :

Et au moment où il glissa dans le sommeil, une petite mélodie candide envahit tout l'espace.

Elle était douce mais bien distincte, tel le message secret permettant l'ouverture d'une porte dérobée. (Rimbaud, 2014 : 26)

Mille pensées virevoltèrent dans son esprit, si bien qu'il lui fallut encore une heure avant de trouver le sommeil, et quand celui-ci apparut enfin, une petite mélodie l'accompagnait. Discrète mais bien distincte, tel un code secret permettant l'ouverture d'une porte dérobée. (Rimbaud, 2016 : 86)

L'auteur ne se limite pas à proposer pour Jessie le même endormissement magique que pour Gaspard, mais il utilise les mêmes mots pour en décrire le processus, ce qui renforce la liaison qu'il établit entre les expériences initiatiques de ses deux protagonistes : ainsi, tant le garçon que la fille sont transportés dans le monde du rêve par l'un de leurs sens, ce qui rappelle l'important rôle joué par la musique dans les rêves et dans les trances rituelles des chamans, comme l'a souligné Gilbert Rouget dans *La musique et la transe* (1990), mais aussi une volonté des rêves d'être pris en considération : « When music does sound in a dream, first of all the dream is stating it can be heard. Let us say, it wants to be listened to » (Hillman, 1979 : 175). Rimbaud nous informe que ce moment coïncide avec l'ouverture d'une porte symbolique. Le seuil en question apparaît aussi visuellement dans le texte, où chaque passage de la veille au rêve et vice-versa est marqué par une ligne au centre de laquelle figurent des notes musicales. D'ailleurs, depuis toujours on utilise des chansons pour faciliter l'endormissement, comme la tradition des berceuses le démontre. Néanmoins, elles sont à employer avec attention, comme Maîtresse Symphonia explique à Élodie : « Certaines de ces chansons sont si puissantes qu'elles peuvent provoquer la mort chez celui qui les entend. [...] Si on les chante trop longtemps, on passe du sommeil à la mort sans même s'en apercevoir » (Brussolo, 2004 : 89).

2.2.1a Rêve explicite et rêve lucide

Dans tous les exemples listés ci-dessus qui précède, le lecteur est prévenu par le narrateur : il sait presque toujours quand le protagoniste rêve et quand, au contraire, il est

éveillé⁶⁰. Pour ce qui est des personnages, même si parfois ils ne s'aperçoivent pas tout de suite qu'ils sont en train de rêver (ce qui n'arrive que très rarement⁶¹), ils le découvrent presque toujours : la plupart des protagonistes de ces textes sont ainsi des rêveurs lucides. D'après Jouvét,

Un rêve est appelé « rêve lucide » quand le sujet, au moment où il rêve, a conscience qu'il est en train de rêver. Cet état particulier donne au rêveur une certaine capacité de contrôle sur le déroulement même du rêve, ainsi qu'une sensation de liberté car le sujet a la possibilité d'explorer, selon sa propre fantaisie, son monde onirique. (1992 : 113)

Gaspard démontre très vite cette lucidité : « en ce moment même, je suis en train de rêver », dit-il aux personnages rencontrés de l'« autre côté » ; et à son réveil on lit que « jamais [...] ses rêves n'avaient été si palpables, si prégnants » (Rimbaud, 2014 : 30). Aussi Helena, dans *Mirromask*, comprend bientôt être dans un rêve :

I realized two things. (First) not to look sense in this place, because (second) I was asleep and this was just a dream. I'd suspected it already, but [...] I look through a window and saw a bedroom – my bedroom, actually – and saw me there, fast asleep, in my bed.

And suddenly I stopped being worried. If you're in a dream, and you know it's a dream, then nothing in the dream can hurt you. Right? Well, that's what I thought at that time. (Gaiman-McKean, 2008, n. p.)

Contrairement à ses convictions de départ, Helena (et beaucoup d'autres protagonistes avec elle) comprendra bientôt qu'il ne suffit pas de reconnaître le rêve comme tel pour le rendre inoffensif : Elliot (Parry, 2014-2014) et Jessie (Rimbaud, 2016) ramènent des blessures subies en rêve dans la vie de la veille, et plusieurs personnages risquent de rester bloqués dans le monde des rêves sans plus pouvoir se réveiller (ce qui équivaut à mourir). Même quand les rêveurs sont lucides, ils peuvent faire face à de grands dangers, et le risque de la mort demeure bien réel.

Dans la saga d'*Oniria* Elliott s'endort en portant sur lui le sablier hérité de sa grand-mère, qui lui permet de rester lucide au cours du rêve. De fait, qui porte ce sablier en dormant peut voyager à Oniria, le monde des rêves, non seulement avec son imagination

⁶⁰ Cela n'empêche pas que des événements surnaturels se produisent, surtout au niveau du passage d'objets et de personnages d'un monde à l'autre. On reviendra sur ce point dans le chapitre dédié aux objets/personnages-ponts et aux objets-preuves.

⁶¹ Cela se produit surtout lors du premier rêve de la série ; à partir du deuxième, généralement le personnage est conscient qu'il est en train de rêver.

(ce que peut faire tout Mage, c'est-à-dire tout rêveur), mais avec son esprit tout entier, devenant un Créateur :

Une fois libre, l'esprit se rend à Oniria. Là-bas, il se matérialise sous une forme physique qu'on appelle un Créateur. Un Créateur est très différent d'un Mage car il est constitué d'un esprit entier, avec son imagination bien sûr, mais aussi sa volonté, son intelligence, sa mémoire... [...] Mais surtout, les Créateurs maîtrisent ce qu'ils font, contrairement aux Mages qui ne contrôlent rien. (Parry, 2014 : 72)

Le choix du sablier en tant qu'amulette est intéressant puisqu'il emmène dans le rêve quelque chose qui ne lui appartient pas : le temps. En introduisant le temps dans le rêve, l'homme parvient à le maîtriser⁶².

Parfois (*Oniria, La casa de los sueños olvidados*), la référence au rêve lucide est explicite, et le personnage suit un véritable entraînement qui lui permet de s'apercevoir qu'il est en train de rêver et de rester conscient pour le reste du rêve. Comme l'explique Sophie, la jeune fille qui apprend à Fernando le contrôle des rêves dans *La casa de los sueños olvidados* : « Simplemente te darás cuenta de que estás soñando y a partir de ese instante podrás hacer lo que quieras: te convertirás en un *onironauta* [...] »⁶³ (Delam, 2015 : 33). Dans ce roman une référence explicite est faite aux études sur le rêve, et notamment sur le rêve lucide : ayant appris à maîtriser ses rêves grâce à un savant qui leur a dédié ses études, le professeur Jacques Gagnard, Sophie prête à Fernando une copie du livre *Les rêves et les moyens de les diriger* par Hervey de Saint Denis (1867).

2.2.2 Le rêve implicite

Dans d'autres cas, le lecteur et le personnage découvrent ensemble et progressivement le statut onirique de l'aventure. À travers cette deuxième modalité narrative, les auteurs simulent la confusion entre les deux mondes (veille et rêve) qui est typique de l'expérience du rêveur. L'on peut donc reconnaître ici le dispositif de l'échiquier, qui d'après Chelebourg (2013) structure les textes qui présentent une pareille fusion/confusion entre de différents plans de l'existence. En outre, en cohérence avec les modèles fournis par Alice et de Dorothy, qui n'apprennent avoir rêvé qu'à leur réveil, la majorité des auteurs qui utilisent la modalité du rêve initiatique continuent à préférer garder le rêve implicite jusqu'au réveil final.

⁶² L'analyse reviendra sur ce point dans le chapitre dédié au temps onirique, 2.1.2.

⁶³ « Tout simplement, tu vas t'apercevoir que tu es en train de rêver, et à partir de cet instant, tu vas être capable de faire ce que tu veux ; tu vas devenir un onironaute [...] » (je traduis).

Dans les textes qui adoptent cette option narrative, le seuil entre veille et rêve se manifeste de forme symbolique, à travers une vaste gamme d'images dont on trouvera quelques exemples dans les sous-sections qui suivent.

2.2.2a Le conte

Corazón de Hierro (Rodríguez Almodóvar, 2011) commence avec la scène d'une famille qui se trouve le soir autour d'un feu de camp. L'action est déclenchée par l'arrivée de l'Anciano Joven⁶⁴ : en écoutant des histoires qu'il lit dans le livre *El Bosque de los Sueños*, toute la famille s'endort, sauf un garçon, Juan Zacarías. L'Anciano Joven lui lit alors le conte de la *Ciudad de Oro* (la Ville d'Or), et Juan Zacarías décide de s'y rendre.⁶⁵ Ici, conte et rêve se fondent sans qu'on puisse distinguer le moment où l'un plonge dans l'autre, et c'est le fait même d'écouter l'histoire contée par l'Anciano Joven qui accompagne Juan Zacarías à travers le seuil entre l'histoire écoutée dans la veille et l'histoire vécue dans le rêve. Aussi dans *La Cabeza del Durmiente* (Guelbenzu, 2006) l'on observe une liaison très étroite entre rêve et conte : les rêves de l'adolescent Pedro deviennent le théâtre d'un conte où un jeune noble – qui s'appelle aussi Pedro – part dans un territoire interdit pour démontrer au roi, son père, qu'il est désormais un homme.

L'univers des contes revient également dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011), *A Monster Calls* (Ness, 2012), *Il Mondo di Orfeo* (Mariani, 2011). Ce phénomène s'explique facilement si l'on pense que, d'après Propp (1983), le conte merveilleux plonge ses origines dans la réélaboration collective des rites initiatiques, et qu'il parle très souvent de jeunes en train de devenir adultes. Les contes fournissent ainsi autant d'exemples pour les protagonistes des initiations rêvées. En outre, comme le remarque Campbell, le conte, le mythe et le rêve jouissent du même statut de « spontaneous productions of the psyche » (1993 : 4)⁶⁶.

2.2.2b Portes, portails, hublots

La porte est parmi les symboles du passage les plus répandus, en tant que frontière physique nette entre l'En-deçà et l'Au-delà. D'après Van Gennep, « la porte est la limite entre le monde étranger et le monde domestique, s'il s'agit d'une habitation ordinaire ;

⁶⁴ L'Anciano Joven (abrégé en AJ), véritable *senex puer*, est le personnage pivot des 5 histoires qui composent le recueil *El Bosque de los Sueños*. Ce personnage sera analysé dans le chapitre dédié aux mentors.

⁶⁵ Pour arriver dans cette Ville, Juan Zacarías devra traverser trois seuils supplémentaires (un fleuve, une gorge et la porte de la ville) et chaque passage comportera un prix à payer.

⁶⁶ Le rapport entre rêve et conte sera plus longuement traité dans le chapitre dédié aux mondes rêvés.

entre le monde profane et le monde sacré, s'il s'agit d'un temple. Ainsi "passer le seuil" signifie s'agréger à un monde nouveau » (1969 : 26-27). En particulier, dans les rites qui célébraient l'entrée dans l'adolescence, la porte marquait explicitement ce passage sans possibilité de retour : ici la porte est « la limite entre deux périodes de l'existence, en sorte que passer sous elle c'est sortir du monde de l'enfance pour entrer dans celui de l'adolescence » (*Ibid* : 85).

Le rêve même peut d'ailleurs représenter une porte : « Dreams are portals, entrances, preparations, and practices for the next step in consciousness, the "next day" in the individuation process » (Pinkola Estés, 1997: 68). De plus, maintes études psychanalytiques (voir Freud, 2012) et anthropologiques (voir Róheim, 1973) ont souligné que rêver le passage à travers une porte symbolise l'action même de l'endormissement⁶⁷, l'entrée dans le monde des rêves. James Hillman le confirme aussi :

Doors and gates are the places of "going through", of "passing over" [...]. They are the structures that make possible a rite of passage. The underworld perspective begins at the gates of entry, where entry signifies initiation. [...] The gates make possible the underworld perception. (1979 : 181)

Portes à l'intérieur d'une maison

C'est par le biais d'une porte que Coraline, dans le roman homonyme, rejoint l'Autre Maison où se déroule son aventure. En explorant la maison où elle vient d'emménager, la protagoniste découvre une porte qui autrefois conduisait à un appartement en tout point identique au sien ; sauf qu'à présent cet appartement est inhabité et la porte s'ouvre donc sur une paroi de briques. Toutefois, une nuit les briques disparaissent et Coraline s'aventure au-delà du seuil où elle découvre un véritable autre monde :

The old black key felt colder than any of the others. She pushed it into the keyhole. It turned smoothly, with a satisfying clunk. [...] Then Coraline put her hand on the doorknob and turned it; and, finally, she opened the door. It opened on to a dark hallway. The bricks had gone as if they'd never been there. There was a cold, musty smell coming through the open doorway: it smelled like something very old and very slow. Coraline went through the door. (Gaiman, 2003 : 36-37)

Cette porte, comme dans le conte de fée de la Barbe Bleue, représente une barrière psychique (voir Pinkola Estés, 1997 : 52), au-delà de laquelle se cachent des troublants secrets. Les briques qui bloquaient l'accès à l'inconscient pendant le jour disparaissent la

⁶⁷ Mais aussi celle du réveil, comme le soulignent Freud (2012) et Hillman : « We meet the gates less in dreams than at the moment of awakening from them » (1979: 181).

nuit, car c'est seulement à la faveur des ténèbres que l'inconnu peut se révéler, et qu'on peut faire face à ce qu'il y a « behind the visible » (*Ibid.*). Par ailleurs, la froideur de la clé révèle son appartenance au monde de la psyché : « the basic form *psychō* means something like “blowing cold” or “cooling breath”. Indeed there is an ancient connection between the dimension of coldness and the soul (*anima, psyche*) » (Hillman, 1979 : 171). Grâce à la clé, la fille peut accéder aux profondeurs d'où cet objet si froid procède : « The key represents permission to know the deepest, darkest secrets of the psyche » (*Ibid.* : 50).

Aussi Helena dans *Mirrormask* (écrit d'ailleurs par le même auteur, Neil Gaiman), entre dans son monde rêvé en franchissant une porte. Tout commence par un rêve :

In my dream, my reflection was laughing at me. In my dream, I was two different girls. In my dream, Mum was on her way to be operated on, and when she opened her eyes they were as black as glass... I woke up. (Gaiman, McKean, 2008, n. p.)⁶⁸

Helena rêve d'un miroir, d'un double d'elle-même, et de sa mère qui est sur le point d'être opérée. À son réveil, elle entend sonner un violon et, en suivant cette musique, elle se rend sur le toit de sa maison⁶⁹ où elle trouve le violoniste avec des jongleurs. Comme pour Gaspard et Jessie (Rimbaud, 2014 et 2016), le glissement de la veille au rêve est accompagné par la musique :

Eric started to play something, and then it happened. Above him a black cloud moved and shifted, so dark it swirled like a shadow against the night sky, and then the cloud reached down and – touched him – and Eric went black as carbon, as if he'd been burned. [...] The dark cloud hesitated. That was when the other juggler pulled open a door and pushed me through it. I looked back and saw the darkness coming at us like a cloud, turning the tall juggler into a pillar of ash at it came. The door slammed. We were safe: a little darkness oozed under the door, like a sooty porridge, but we were safe. (Gaiman, McKean, 2008, n. p.)

Quand un nuage menaçant se présente sur le toit, l'un des jongleurs pousse Helena à travers une porte pour lui permettre d'échapper. Au-delà de cette porte, Helena trouvera son Au-delà rêvé.

En revanche, dans d'autres textes, les personnages traversent des portails à l'état de la veille ; néanmoins, franchir le seuil entraîne comme conséquence le début de la série de rêves initiatiques.

⁶⁸ L'italique est des auteurs.

⁶⁹ Helena se réveille pour suivre la musique, et c'est bien sur le toit que son père la trouvera endormie le matin suivant ; on peut ainsi supposer qu'elle ait dormi sur le toit pour toute la durée de son aventure onirique.

Portes qui conduisent hors de la maison

Tant pour Varjak comme pour Gaspard, le début des rêves initiatiques coïncide avec le début de leur quête dans le monde éveillé, qui commence par le franchissement du seuil de leurs maisons. Ces exemples appartiennent à ceux que Van Gennep appelle « rites de sortie » (1969 : 32). Dans le cas de Varjak, la frontière est représentée par le mur d'enceinte de la Villa où il habite avec sa famille de chats domestiqués.

[...] Varjak Paw flew up the face of the wall, up, [...] grip after grip, paw, after paw, slipping... [...] And made it to the top of the wall. Outside! For the first time since Jalal, a Paw stood on the edge of the world. (Said, 2005 : 45-47)

Le chaton, qui jusqu'à ce moment n'avait connu que la réalité de la Villa et de son jardin, se trouve ainsi sur la limite du monde, « the edge of the world ». Ce n'est peut-être pas une coïncidence si Said a choisi ces mots car dans beaucoup de mythes et de contes de fées le protagoniste part pour un voyage au « bout du monde », ce qui signifie, selon Propp (1983), partir dans l'au-delà. De fait, Varjak faillit mourir en franchissant ce seuil : une fois sur le mur, il veut s'aventurer dans le monde extérieur, mais la branche sur laquelle il saute se casse sous son poids, ainsi il tombe au sol de l'autre côté du mur et s'évanouit.

Varjak walked the wall like he'd been walking walls all his life. [...] Now he just had to step into the tree, and he could climb down easily. [...] Varjak grinned, and pounced onto the nearest branch. CRACK! Falling... Didn't test it ? Stupid ! The wind whipped to his face as he fell towards the ground. He closed his eyes – and everything went black. (Said, 2005 : 52-53)

Pendant qu'il reste évanoui, Varjak fait son premier rêve dans la série de ses rêves initiatiques : en franchissant le seuil de sa maison, il entre en même temps dans l'Autre Monde et dans le monde de l'Au-delà.

Portes qui conduisent dans une maison

Les rites de sortie trouvent une correspondance dans des rites de signe opposé, mais dont l'effet est identique : les rites d'entrée (Van Gennep, 1969 : 32)⁷⁰. Par exemple, les aventures rêvées de Marta (*La Macchina dei Sogni*, Capriolo, 2009) vont commencer en

⁷⁰ Il faut remarquer que le même geste de passer à travers une porte ou de franchir n'importe quel seuil peut représenter, selon le moment, un rite de séparation ou d'agrégation (voir *Ibid.*) ; on trouvera ainsi d'autres seuils quand les protagonistes vont rentrer dans le monde de la veille, ou bien quand ils auront atteint un nouvel équilibre suite à la série des rêves initiatiques.

franchissant le seuil d'entrée de la *Villa dei Sogni* (la Villa des Rêves) où la famille Paolini va passer une période de vacances. À leur arrivée, une inscription sur le portail d'entrée les accueille :

LA VILLA DEI SOGNI
Residenza del Chiarissimo Professore Aristide Miosotis. [...]
Benvenuti, signori Paolini!⁷¹
(Capriolo, 2009 : 16)

Ici, on se trouve face à un seuil parlant qui informe tant le personnage que le lecteur qu'un monde différent commence au-delà du portail : un monde qui a à voir aux rêves⁷².

Quant à Malo, dans ses deux premiers voyages il accède au Royaume des Ombres à travers un hublot reliant les mondes du rêve et de la veille :

L'enfant [...] découvrit alors [...] un hublot fixé au sol. Soulevant le couvercle de verre, Malo fut happé par un tourbillon et glissa le long d'un toboggan qui paraissait ne pas avoir de fin.
(Fermine, 2012 : 25)

Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir [...] un hublot fixé au sol. Sur le hublot, on avait écrit ces quelques mots : Bienvenue au Royaume des Ombres... Malo en souleva le couvercle et entra dans le passage secret [...] (Fermine, 2013a : 36)

Le hublot fixé au sol, avec sa forme circulaire et sa fonction de mettre en communication un lieu avec l'espace qui est au-dessous, fait le trait d'union entre la porte et le trou, dont le modèle est le terrier du lapin d'Alice.

2.2.2c Trous

Pour David (*The Book of Lost Things*), le passage d'un monde à l'autre se produit dans un premier temps grâce à un trou dans un mur. Suivant l'appel de sa mère, il se rend dans le jardin de la maison où il habite avec son père et sa nouvelle famille. On est dans l'Angleterre du début du XX^e siècle, la Grande Guerre a commencé et un avion allemand précipite dans le jardin. Pour se sauver, David saute à travers un trou dans un mur : « He forced himself through the gap in the wall and into the darkness just as the world that he had left behind became an inferno » (Connolly, 2011 : 63). Ensuite, sans savoir comment,

⁷¹ « LA VILLA DES RÊVES – Résidence de l'illustre Professeur Aristide Miosotis. [...] Bienvenue, Famille Paolini ! » (je traduis).

⁷² À cette série de portes il faut ajouter aussi celle de la *Ciudad de Oro*, véritable Ville des Morts dans le récit *Corazón de Hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011) Voir chap. 2: L'Autre Monde du Rêve.

le garçon se retrouve dans le creux d'un arbre et, avant de s'aventurer dans l'Autre Monde, il attend un moment à l'intérieur de l'arbre, tel un fœtus dans l'attente de naître : « He was inside the trunk of a tree, before him and arched hole, beyond which lay shadowy woods. [...] David stayed in the darkness of the trunk, unmoving » (*Ibid.* : 65)⁷³.

Dans *El sueño de Rudy* (Soler, 2014), le protagoniste est en train de sommeiller pendant une leçon de mathématiques, quand il perçoit une sensation bizarre au niveau de sa poitrine et en regardant il y découvre un trou noir. Comme il n'arrive pas à voir ce qu'il y a dedans, il décide d'entrer dans le trou pour mieux regarder et il finit par en être aspiré. Voilà donc que Rudy commence un véritable voyage à l'intérieur de lui-même.

On a pu observer, jusqu'ici, des seuils qui se présentent comme autant d'ouvertures qui mettent en communication deux dimensions ; soient-ils des portes, des hublots ou des trous. Néanmoins, cette fonction peut également être déployée par des éléments naturels, qui avalent le protagoniste et le transportent dans l'Autre Monde.

2.2.2d Éléments naturels : Eau, Terre, Feu, Air

Chacun des quatre éléments naturels peut jouer un rôle dans les initiations. Toutefois, c'est l'eau, soit-elle stagnante ou animée, l'élément qui le plus souvent permet le passage au monde rêvé. D'ailleurs, cette affinité élective date depuis longtemps, comme Bachelard le montre dans *L'eau et les rêves* (1942). Dans le roman de Brussolo, lorsque Élodie est sur le point de prendre un bain, elle est happée par la baignoire et se trouve transportée par un courant d'eau froide :

Décidément, Élodie ne comprenait rien à ce qui lui arrivait. D'abord, elle s'était penchée sur la baignoire pour prendre son bain... puis elle avait basculé dedans, aspirée comme par une force mystérieuse. [...] Le plus curieux, c'était que cette fichue baignoire semblait dépourvue de fond ! [...]

[...] Soudain, une lumière apparut au fond du puits, et, dans la seconde qui suivit, l'adolescente émergea à la surface d'un lac.

“ C'est absurde, pensa-t-elle, puisque je descendais, le ciel ne devrait pas se trouver dans ce sens... ou alors j'ai traversé la terre dans toute son épaisseur et je me trouve à présent aux antipodes ? ”

[...] Elle avisa une pancarte plantée au bord du lac. On lisait une inscription bizarrement orthographiée :

BonobO bOnobo bonoBo boNobo

⁷³ C'est par le même arbre creux que David fera retour à la veille. La combinaison du symbole fallique de l'arbre avec la cavité prénatale (*Oniria, La Fe de Oimiuq*) reviendra aussi dans d'autres romans et semble préconiser une initiation qui, contrairement aux initiations traditionnelles, se fait en même temps sous le signe du père et sous celui de la mère ; il s'agit d'une initiation hermaphrodite qui dépasse la rigidité des rôles de genre, préférant sommer et faire dialoguer les différences.

Sans savoir d'où elle tirait cette science, Élodie sut d'instinct que cela signifiait :
Lac des Rêves. Baignade interdite. (Brussolo, 2004 : 7-9)

Si Varjak se trouve à basculer métaphoriquement sur « the edge of the world » (Said, 2005), à la fin de sa chute Élodie se surprend à émerger d'un lac : la seule explication possible est qu'elle ait traversé toute la terre et qu'elle se trouve à présent à l'autre bout du monde. La présence de l'eau au moment du passage du seuil n'est pas un cas isolé : dans *La petite marchande de rêves*, le taxi qui est en train d'amener Malo à son goûter d'anniversaire tombe dans la Seine, et c'est sur le fond du fleuve que l'enfant trouvera le hublot qui conduit au Royaume des Ombres.

La voiture, sous la violence de l'impact, franchit le parapet et tomba dans la Seine où elle s'enfonça lentement. Le pare-brise explosa en mille éclats et l'eau envahit aussitôt l'habitacle. [...] Dès que le taxi se fut couché dans le lit du fleuve, une bulle d'air de la taille d'un ballon de baudruche s'approcha de lui et se colla sur ses lèvres, lui permettant de continuer à respirer. (Fermine, 2012 : 25)

D'après Marie Louise von Franz, « le bain, l'immersion, l'inondation, le baptême et la noyade sont tous des synonymes alchimiques symbolisant une profonde plongée dans l'inconscient » (2000 : 178). Si toute initiation commence par une mort, l'eau apparaît souvent pour « offrir une tombe quotidienne à tout ce qui, chaque jour, meurt en nous. L'eau est ainsi une invitation à mourir » (Bachelard, 1942 : 77). Pour Bachelard, les eaux immobiles en particulier représenteraient le sommeil et la mort :

les eaux immobiles évoquent les morts parce que les eaux mortes sont des eaux dormantes. En effet, les nouvelles psychologies de l'inconscient nous enseignent que les morts, tant qu'ils restent encore parmi nous, sont, pour notre inconscient, des dormeurs. Ils reposent. [...] Le lac aux eaux dormantes est le symbole de ce sommeil total, de ce sommeil dont on ne veut pas se réveiller, de ce sommeil gardé par l'amour des vivants, bercé par les litanies du souvenir [...]. (1942 : 90- 91)

Une distinction se pose alors entre les eaux courantes, métaphores d'une temporalité inéluctable et porteuses d'une « mort héraclitéenne, d'une mort qui nous emporte au loin » (*Ibid.* : 96), et les eaux immobiles et dormantes, qui offrent « la leçon d'une mort immobile, d'une mort en profondeur, d'une mort qui demeure avec nous, près de nous, en nous » (*Ibid.*). Il s'agit donc d'une mort contemplative, et ce n'est donc guère étonnant de voir, à côté du symbole du lac, celui du miroir, car les deux permettent au protagoniste de se trouver face à son propre reflet. Dans *La Poupée de Porcelaine* (Fermine, 2013a), Malo trouve le deuxième hublot conduisant au Royaume des Ombres, dans le Palais de

Glaces qu'il visite à l'intérieur d'une fête foraine. Le renvoi aux aventures d'Alice *Through the Looking Glass* est ici assez explicite, et il est aussi confirmé par la présence de deux nains jumeaux qui rappellent Tweedledee et Tweedledum⁷⁴. Chez Alice, grâce au pouvoir du rêve, la surface de glace devient perméable et révèle une profondeur, une troisième dimension :

'[...] Oh, Kitty ! how nice it would be if we could only get through into the Looking-glass House ! [...] Let's pretend the glass has got all soft like gauze, so that we can get through. Why, it's turning into a sort of mist now, I declare ! It'll be easy enough to get through -' [...] And certainly the glass was beginning to melt away, just like a bright silvery mist.

In another moment Alice was through the glass, and had jumped lightly down into the Looking-glass room. (Carroll, 1994 : 21)

En songe, on peut plonger dans un miroir tout comme on le fait dans un lac. Ces deux surfaces réfléchissantes représentent donc autant d'invitations à contempler, à regarder dedans soi.

Pourtant, l'eau c'est aussi l'une des images aux constellations les plus multiples et ambiguës : à côté de la mort, elle peut aussi symboliser le mouvement, la vie, et la situation de marge, voire de seuil, qui est vécue par le fœtus plongé dans le liquide amniotique : « La primordiale et suprême avaleuse est bien la mer [...]. C'est l'abysse féminin et maternel qui pour de nombreuses cultures est l'archétype de la descente et du retour aux sources originelles du bonheur » (Durand, 1992 : 256). Une initiation qui commence dans le signe de l'eau conjugue ainsi l'idée du retour aux origines avec celle d'un renouvellement incessant, structurant dès le début des aventures une dialectique de contraires qui se révélera essentielle, comme on le verra plus loin⁷⁵, pour l'achèvement des processus d'individuation des protagonistes.

La présence de l'eau au moment du passage revient aussi dans le troisième tome de la saga de Fermine (*La Fée de Glaces*, Fermine, 2013b), sauf que cette fois elle se présente sous forme de neige. Durant une sortie au ski, Malo est surpris par une avalanche qui l'emporte. À travers une crevasse dans la montagne, qui substitue le hublot présent dans les deux premiers épisodes de la saga, il arrive au Royaume des Ombres d'Hiver. Un autre exemple est offert par ClaudiTam, qui dans son premier voyage au monde des rêves, doit entrer dans des grottes marines, à l'aide d'un canoë : « ClaudiTam lasciò cadere la

⁷⁴ D'ailleurs, c'est en suivant ces deux personnages que Malo va entreprendre son deuxième voyage au monde des rêves, de la même manière qu'Alice arrive au Pays des Merveilles en suivant le Lapin Blanc.

⁷⁵ Notamment dans la deuxième partie de cette thèse.

pagaia in mare, e fece una gran fatica a recuperarla, muovendo con abilità la canoa con le mani. Si accorse allora che la corrente l'aveva trasportata dentro la cava marina⁷⁶ » (Luisi, 2008 : 34-35). Dans ce lieu, comme dans la montagne de glace où Malo arrive, le symbole de l'eau et celui de la caverne, ventre de la terre, se combinent. Déjà Bachelard avait remarqué l'« aptitude de l'eau de se composer avec d'autres éléments » (1942 : 19) ; dans le cas présent, cette combinaison sert à amplifier la métaphore prénatale, car « le culte de la Grande Mère [...] oscille entre un symbolisme aquatique et un symbolisme tellurique » (Durand, 1992 : 261)⁷⁷. Si Malo se trouve dedans une montagne, Corinna se voit sur la sommité d'un volcan : « Sembrava la cima dell'Etna. Ma cosa ci faccio, da morta, sull'Etna ? mi sono chiesta. E poi mi è tornata in mente una cosa: [...] secondo gli antichi l'Etna era uno degli ingressi dell'Oltretomba⁷⁸ » (Buongiorno, 2008: 14). Dans l'image du volcan, les constellations symboliques de la terre et celles du feu se fondent. Toutefois, avant d'arriver au volcan, Corinna marche dans un couloir de lumière qui s'avère de nature ignée :

Che quella luce bianca fosse fuoco e fiamme me ne accorsi soltanto quando ne fui fuori. Strano: avevo sempre pensato che il fuoco dovesse essere rosso, necessariamente. Invece, per chi ci sta dentro, è bianco. Abbagliante. [...] Non ho più un corpo! mi son detta. Di fatto, il fuoco attraverso cui ero passata non mi aveva bruciato.⁷⁹ (*Ibid.* : 13)

Le feu qui ne brûle pas est un symbole de purification et de renouvellement employé depuis toujours dans les rites funéraires pour permettre à l'âme du défunt de rejoindre l'Autre Monde :

En alchimie, le feu sert [...] à « brûler tout ce qui est superflu » d'un corps, de sorte que seul le noyau indestructible demeure. [...] Ce qui résiste au feu était considéré comme un symbole d'immortalité. Le feu est, par conséquent, le grand agent de transformation. (von Franz, 1995 : 131)

⁷⁶ « Claudi Tam lascia tomber sa pagaia dans l'eau, et cela lui coûta beaucoup de fatigue de la récupérer, en déplaçant habilement la canoë de ses mains. Elle s'aperçut alors que le courant l'avait transportée dedans la caverne marine » (je traduis).

⁷⁷ Néanmoins, il y aurait une différence : comme l'eau précède la terre dans la création, cette dernière serait la véritable mère de la vie, tandis que l'eau serait plutôt une mère du cosmos : « les eaux seraient donc les mères du monde, tandis que la terre serait la mère des vivants et des hommes », *Ibid.*

⁷⁸ « Cela rassemblait au sommet de l'Etna. Mais qu'est-ce que je fais, morte, sur l'Etna ? je me suis demandée. Et alors une chose me revint à l'esprit : [...] d'après les anciens, l'Etna était l'une des portes d'entrée de l'Au-delà » (je traduis).

⁷⁹ « Je ne me suis aperçue que cette lumière blanche était faite de feu et de flammes que quand j'en suis sortie. C'est bizarre : j'avais toujours pensé que le feu était rouge, forcément. En revanche, pour qui y est dedans, il est blanc. Éblouissant. [...] Je n'ai plus de corps ! Je me suis dite. En fait, le feu par lequel j'étais passé ne m'avait pas brûlé. » (je traduis).

Le pouvoir de sublimation du feu revient dans cet extrait, où la fille constate que son âme s'est détachée du corps : ce qui l'attend sera alors un voyage animique, un voyage psychique.

Après avoir rencontré des seuils d'eau et des seuils de feu, ce catalogue se ferme sur la frontière aérienne représentée par le brouillard qui, dans *La Macchina dei Sogni*, marque le passage d'un monde à l'autre :

poco a poco, una nebbiolina rosata si sprigionò dalla macchina avvolgendo i due viaggiatori in una coltre sempre più densa : ora non potevano più vedere intorno a sé le pareti della soffitta, i bauli e le casse accatastate ; persino la macchina era scomparsa, e Marta capì che quando quella nebbia si fosse diradata lei e il suo gatto si sarebbero ritrovati a destinazione, nell'ignoto, avventuroso mondo dei sogni.⁸⁰
(Capriolo, 2009 : 80)

Ce seuil impalpable est souvent utilisé pour simuler la limite floue entre réalité et rêve et la sensation brumeuse qui caractérise l'instant de l'endormissement : comme Steiner le confirme, « We feel that, while we saw things with definite outlines during the day, at the moment of falling asleep it is as if we were enclosed within a kind of fog » (2003 : 5) ; en outre, cette fluidité contribue à la fusion/confusion entre les mondes qui est typique des textes employant le dispositif de l'échiquier (Chelebourg, 2013).

2.2.3 Couloirs, Tunnels, Toboggans, Ponts : prolongements des seuils

Un seuil est en principe linéaire et précis : les portes, les trous, les hublots représentent des lignes de séparation physique très nettes entre les deux mondes. Toutefois, les exemples fournis par nos textes montrent que le seuil entre la veille et le rêve n'a rien de net, ni de drastique. Au contraire, l'endormissement se caractérise par une contamination entre les deux mondes : le rêveur ne saute pas, mais glisse lentement d'un côté à l'autre. Les romans d'aventures oniriques reproduisent souvent ce glissement faisant passer les protagonistes à travers une zone frontalière neutre, un espace tiers qui n'appartient plus à la veille, mais qui en même temps n'est pas encore du domaine du rêve. Ces zones neutres prolongent les seuils, atténuant leur caractère antithétique pour mieux les adapter à la nature lisse du rêve.

⁸⁰ « Peu à peu, un léger brouillard rosé se leva de la machine, enveloppant les deux voyageurs dans une couche de plus en plus dense : maintenant, ils n'arrivaient plus à voir ni les murs du grenier, ni les malles et les caisses empilées qui les entouraient ; la même machine avait disparu, et Marta comprit que, tant que le brouillard aurait disparu, elle et son chat seraient arrivés à destination, dans le mystérieux et aventureux monde des songes » (je traduis).

Si Coraline (Gaiman, 2003) doit traverser un long couloir avant d'arriver dans l'Autre Maison, Élodie, happée par la baignoire, commence une longue chute dans un grand tuyau d'eau froide :

“ J'ai l'impression de sombrer dans un puits, songea l'adolescente en esquissant des mouvements de brasse. Ce n'est pas possible, aucune baignoire ne peut être aussi profonde ! ”

Elle avait beau dire, elle n'en continuait pas moins de couler à pic dans une eau incroyablement bleue. [...]

“ Une chose est sûre, je n'arrête pas de descendre et l'eau est de plus en plus froide. Si ça continue, je vais mourir gelée.” (Brussolo, 2004 : 7-8)

Ce n'est pas difficile de retrouver dans cette chute la lente descente d'Alice dans le terrier du lapin. Tant chez Alice, comme chez Élodie on peut reconnaître à l'œuvre un mécanisme caractéristique du passage du régime diurne au régime nocturne de l'imaginaire : la chute qui menace le héros antithétique se transforme en une lente descente mystique, qui représente la catabase propédeutique à toute initiation (voir Durand, 1992). Quant à Malo, à chaque fois qu'il voyage au Royaume des Ombres il passe à travers un toboggan tourbillonnant :

Soulevant le couvercle de verre, Malo fut happé par un tourbillon et glissa le long d'un toboggan qui paraissait ne pas avoir de fin. [...] Tout se mit à tourner à une vitesse folle autour de lui. Son esprit dansa quelques secondes au milieu d'un halo d'étoiles. Puis l'enfant atterrit dans un endroit calme et blanc où régnait le silence le plus absolu.

Malo devait se rendre à l'évidence : il était passé dans un autre univers. (Fermine, 2012 : 25)

Il y avait là un toboggan qui semblait infini.

Pour la seconde fois de son existence, il emprunta le toboggan et perdit connaissance. (Fermine, 2013a : 36)

Son corps traversa un mince bouchon de neige qui recouvrait l'entrée d'une crevasse et glissa sur un long toboggan de glace. (Fermine, 2013b : 18)

Tout tourbillonnait autour de lui à une vitesse folle, dans un halo de lumière blanche.
(*Ibid.* : 41)⁸¹

Couloirs, tubes, tourbillon ; tous ces prolongements de seuil renvoient facilement à l'image de l'avalement et du parcours dans l'œsophage d'un l'animal, qui représente un moment crucial dans maints contes et dans nombreuses cérémonies initiatiques. Cet

⁸¹ La lumière blanche est une autre constante des voyages de Malo.

avalement symbolise le voyage dans l’Au-delà (d’autant plus que le tunnel est aussi une image récurrente dans les expériences de mort imminente), mais aussi la régression dans le ventre maternel et la répétition de l’expérience de la naissance⁸². Aussi dans *ClaudiTam e il sentiero dei sogni*, après avoir franchi le seuil des grottes marines, la protagoniste semble revivre une expérience intra-utérine :

L’ingresso nella grotta era così basso che per entrare dovette adagiarsi sulla canoa. Era un tunnel stretto e umido, e ClaudiTam, lottando di nuovo contro la paura, si mosse in avanti spingendosi con le mani contro le rocce. Dopo qualche minuto, il tunnel si fece più ampio e sboccò in una caverna piena di luce.⁸³ (Luisi, 2008 : 35)

D’ailleurs, d’après Campbell, l’Autre Monde visité par le héros, par l’initié et par le rêveur se pose en même temps en tant que ventre et tombe : « Full circle, from the tomb of the womb to the womb of the tomb » (1993 : 12).

Un autre élément qui est souvent associé aux prolongements du seuil est la lumière. Dans le tunnel qui mène au monde des rêves, ClaudiTam traverse un tunnel au bout duquel elle voit une lumière, d’abord très faible, puis de plus en plus intense :

Era buio, ma si scorgeva un fioco bagliore in lontananza. Dopo qualche minuto, il tunnel si fece più ampio e sboccò in una caverna piena di luce. La luce proveniva da delle pietre preziose – rubini e smeraldi – che erano incastonate nelle pareti della caverna. Era una luce rossa e azzurra, molto calda, e ClaudiTam si sentì felice. Si guardò a lungo intorno, ed era adesso quasi contenta di essere venuta, di aver cominciato quel viaggio. Sorrise e le venne da sbadigliare. Sbadigliò a lungo, di contentezza.⁸⁴ (Luisi, 2008 : 35)

Élodie aussi, une fois happée par sa baignoire, voyage vers la lumière qui apparaît au fond du puits dans lequel elle tombe (Brussolo, 2004 : 9) ; et également dans la forêt rêvée par Pedro apparaît « un tubo de luz a cuyo extremo el joven descubrió el sol⁸⁵ » (Guelbenzu, 2006 : 50). Cette lumière vers laquelle les protagonistes avancent évoque

⁸² Si le seuil, marquant une différence nette entre deux territoires, appartenait encore aux structures antithétiques, ses prolongements obéissent déjà à la dominante digestive et prénatale qui est propre des structures mystiques.

⁸³ « L’entrée de la caverne était si basse que la fille dut s’allonger sur la canoë pour entrer. C’était un tunnel étroit et humide, et ClaudiTam, luttant encore une fois contre la peur, avança sur les rochers en s’aidant de ses mains. Quelques minutes après, le tunnel se fit plus large et s’ouvrit sur une caverne pleine de lumière » (je traduis).

⁸⁴ « Il faisait noir, mais une faible lueur se laissait deviner au loin. Cette lumière venait des pierres précieuses – des rubis et des émeraudes – qui étaient encastrées dans les parois de la caverne. C’était une lumière très chaude, rouge et bleue, et ClaudiTam se sentit heureuse. La fille regarda longtemps tout autour d’elle, et maintenant elle était presque contente d’être là, d’avoir entrepris ce voyage. Elle sourit, et ne peut pas s’empêcher de bailler. Elle bailla longtemps, de joie » (je traduis).

⁸⁵ « Un tuyaux de lumière au but duquel le jeune aperçut le soleil », je traduis.

tant la lumière éblouissante du monde qui attend le fœtus, comme la lumière au bout du tunnel, souvent présente dans les récits des expériences de mort imminente. En d'autres occasions, c'est plutôt la lumière qui s'approche du personnage, comme il arrive à Corinna : « C'era una luce, che si faceva sempre più intensa : come se ci fosse una porta lontana, che si stava aprendo. E in quella luce, che mi raggiungeva, tracciando una strada, c'era un cane lupo che veniva verso di me, a grandi balzi⁸⁶ » (Buongiorno, 2008 : 11). Ici, la lumière trace un chemin qui avance vers la fille pour lui permettre d'atteindre le seuil (une porte qui s'ouvre au loin). Corinna suit le chien-loup dans ce chemin de lumière, qui représente encore une fois un seuil prolongé : « Abbiamo camminato per un poco nella luce. Io e il cane lupo⁸⁷ » (*Ibid.* : 13).

Quant à Malo, à chaque fois qu'il s'apprête à voyager vers le Royaume des Ombres il voit une lumière bleue provenir des hublots qui permettent le passage:

Son égard fut attiré par une lumière bleue d'une intensité incroyable. L'enfant nagea vers elle et découvrit alors que l'étrange lumière provenait d'un hublot fixé au sol. (Fermine, 2012 : 25)

Il erra de longues minutes dans le labyrinthe, égaré par ses propres reflets⁸⁸. Il finit même par croire qu'il était définitivement prisonnier du Palais des Glaces, quand il aperçut une étrange lumière bleue à quelques pas de lui. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir, à l'origine de cette lumière, un hublot fixé au sol. (Fermine, 2013a : 36)

Si la lumière qui provient des hublots est bleue, celle qui caractérise le tunnel tourbillonnant est blanche :

Puis, l'enfant atterrit dans un endroit calme et blanc où régnait le silence le plus absolu. (Fermine, 2012 : 25)

Tout tourbillonnait autour de lui à une vitesse folle, dans un halo de lumière blanche. (Fermine, 2013b : 41)

On sait grâce à Propp (1983) que la couleur blanche était l'un des traits qui caractérisaient le royaume des morts ; c'est la raison pour laquelle le visage et le corps du novice était parfois peint avec cette couleur à l'occasion des rites initiatiques. Ici, cette

⁸⁶ « Il y avait une lumière, de plus en plus intense : comme s'il y avait une porte, au loin, en train de s'ouvrir. Et dans cette lumière, qui s'approchait de moi, en traçant un chemin, il y avait un chien-loup qui venait vers moi, en sautant » (je traduis).

⁸⁷ « On a marché quelque temps dans cette lumière. Le chien-loup et moi. » (je traduis).

⁸⁸ Le labyrinthe des glaces peut à son tour représenter un ultérieur prolongement du seuil entre les deux mondes.

couleur se pose en tant qu'annonce de mort et promesse de résurrection : « White is the color of the deathland, and also the color of the alchemical *albedo*, the resurrection of the soul from the underworld. The color is the harbinger of the cycle of descent and return » (Pinkola Estés, 1997 : 445).

Quant au tourbillon, il renvoie de près au dispositif du Cyclone théorisé par Chelebourg (lequel se façonne, on l'a vu, sur le modèle du Cyclone qui emporte Dorothy et sa maison dans *The Wizard of Oz*), produisant un bouleversement complet de la situation de départ, et rendant nécessaire une mise à jour totale de l'existence du protagoniste. Voici comment L. F. Baum décrit le cyclone :

When she [Dorothy] was halfway across the room there came a great shriek from the wind, and the house shook so hard that she lost her footing and sat down suddenly upon the floor.

Then a strange thing happened.

The house whirled around two or three times and rose slowly through the air. Dorothy felt as if she were going up in a balloon.

The north and south winds met where the house stood, and made it the exact center of the cyclone. In the middle of a cyclone the air is generally still, but the great pressure of the wind on every side of the house raised it up higher and higher, until it was at the very top of the cyclone; and there it remained and was carried miles and miles away as easily as you could carry a feather. (Baum, 2013 : 3)

Propp justifie ainsi la rotation de la hutte : « Pourquoi faut-il faire tourner la petite isba ? [...] Il est clair que la petite isba se tient sur une frontière, visible ou invisible, qu'Ivan-Tsariévitch ne peut en aucune façon transgresser. Pour passer cette frontière, il faut traverser la petite isba et il faut la faire tourner "pour pouvoir y entrer et ressortir" » (1983 : 72). Mais le tourbillon, et la maison tourbillonnante, reviennent aussi dans les théories formulées par Geza Róheim dans *The Gates of the Dream* : c'est la hutte de la Baba Yaga qui tourne sur elle-même, qui, par le mouvement de la rotation, reproduit la sensation de l'endormissement : « the patients report this whirling sensation as the transition from the waking state to sleep, i.e., the journey to the other world » (Róheim, 1970 : 257). Encore, Róheim souligne la façon dont les chamans obtenaient l'état de transe nécessaire à certains rituels, et remarque que le même mécanisme de la transe est étroitement lié à l'endormissement. Dans son interprétation, ce n'est pas l'univers qui tourne, mais c'est plutôt le chaman :

What revolves is not so much the universe as the shaman himself. The dance of the Buryat shaman is circular, clockwise. [...] The Yakut call a humming top a wooden

shaman – obviously it suggest to them what the shaman does. The Kirgiz Baksha revolve around themselves to get into a trance. [...] The ascent of the Carib shaman to the sky is symbolized by his rapid dance. [...] It is therefore obvious that the whirling movement is used by the shaman in his journey to the other world, that is, it is a means of falling into a trance. [...] We contend that the trance pattern is unconsciously based on the sleep pattern. [...] The environment in the dream is made out of the dreamer's body – the dreamer at the same time as he enters the mother enters into himself – and the revolving dreamer becomes a revolving hut, a revolving woman, a shaking tent. (*Ibid.* : 256-257)

La danse chamanique de l'endormissement transporte ainsi le rêveur d'un monde à l'autre.

Près du seuil, l'on rencontre souvent des personnages qui se chargent de conduire les protagonistes au-delà de la frontière qui sépare les deux mondes : il s'agit des passeurs.

2.3 *Les passeurs*

Les passeurs sont des personnages qui permettent ou facilitent le passage des protagonistes d'un monde à l'autre, ce qui veut dire, dans le roman d'aventures oniriques, de la veille au rêve. Il s'agit de figures liminales qui appartiennent en même temps à deux plans d'existence différents ou bien d'habitants de l'Autre Monde qui viennent chercher les protagonistes pour les conduire avec eux. Le passeur par antonomase dans la littérature de jeunesse est, comme le remarque Chelebourg, le Lapin Blanc d'Alice ; et comme on a vu, le « Dispositif du Lapin Blanc » revient très souvent dans les récits initiatiques :

Parce qu'il oppose l'opportunité de l'aventure individuelle au respect routinier de la vie familiale, le dispositif du Lapin Blanc est toujours l'occasion d'un apprentissage de l'autonomie. Peter Pan, Willy Wonka ou l'insecte-fée [dans *El Laberinto del Fauno*] entraînent ceux qui les suivent dans une expérience proprement initiatique. (Chelebourg, 2013 : 57)

À travers la figure du passeur, l'Autre Monde fait irruption dans le quotidien du protagoniste pour l'inviter à découvrir ce qui l'attend de l'autre côté de la frontière antithétique. Par ailleurs, il ne faut pas oublier qu'en littérature tout passeur est chargé de transporter le héros au royaume des morts, participant à ce topos que Bachelard appelle le « complexe de Caron » (1942 : 107). On peut donc voir les passeurs comme des envoyés du régime nocturne qui rendent la frontière perméable et déclenchent l'opération mystique de fusion des contraires ; néanmoins, au moment où ils apparaissent, l'attitude antithétique est encore prépondérante. Les sous-sections qui suivent seront consacrés à

l'analyse des caractéristiques des passeurs oniriques que l'on peut trouver dans notre corpus.

2.3.1 Passeurs appartenant au monde animal

Dans les romans d'aventures oniriques les animaux remplissent beaucoup de fonctions : des passeurs, aux gardiens, des messagers aux mentors. On verra dans la deuxième partie les raisons pour une présence animale si forte ; pour l'instant, on se contentera d'analyser chaque animal selon la fonction (ou les fonctions) qu'il recouvre dans nos textes.

D'après Mircea Eliade, « dans un nombre considérable de mythes et de légendes du monde entier, le héros est transporté dans l'au-delà par un animal » (2015 : 103). Il n'est donc pas étonnant que les personnages chargés de conduire les protagonistes dans l'Autre Monde soient des animaux, dont la présence renvoie en même temps aux croyances totémiques et aux cérémonies initiatiques. Un premier exemple nous est offert dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo* : après avoir perdu conscience au Musée Égyptien de Turin, Corinna voit un chien noir qui s'approche d'elle en avançant sur un sentier de lumière blanche :

E in quella luce, che mi raggiungeva, tracciando una strada, c'era un cane lupo che veniva verso di me, a grandi balzi.

« Maciste » ho sussurrato, e mi si è allargato il cuore.

Maciste era uno dei due pastori tedeschi di mio padre. [...] Dopo la sua morte, se pensavo a lui, lo immaginavo correre nei prati celesti con i due lupi che gli saltavano intorno.

« Maciste, dov'è papà? »

Mi aspettavo di vederlo arrivare : avrebbe aperto le braccia e io mi sarei rifugiata contro il suo cuore, sollevata. Ma mio padre non comparve, in quella luce. E Maciste... Mi guardava e gli mancava la parola, pareva volesse dirmi: vieni, seguimi, ti porto io. (Buongiorno, 2008: 11-12)⁸⁹

Le chien fait souvent office de passeur : « In the world of archetypes, the dog nature is both psychopomp – messenger between the topside world and the dark-lit world – and chthonic – that of the darker or farther back regions of the psyche, that which has been

⁸⁹ « Et dans cette lumière, qui s'approchait de moi, en traçant un chemin, il y avait un chien-loup qui venait vers moi, en sautant.

« Maciste » j'ai soufflé, et mon cœur s'est ouvert.

Maciste était un des deux bergers allemands de mon père. [...] Après sa mort, quand je pensais à lui, je l'imaginai courir dans les prairies célestes avec les deux chiens-loups qui sautaient autour de lui.

« Maciste, où est papà ? »

Je m'attendais à le voir arriver : il aurait ouvert ses bras et alors je me serais réfugiée contre son cœur, soulagée. Mais dans cette lumière, mon père m'apparut pas. Et Maciste... Il me regardait et il lui manquait la parole, mais il me semblait qu'il voulait me dire: viens, suis-moi, je t'emmène. » (je traduis).

called the underworld for eons » (Pinkola Estés, 1997 : 130). Par la suite, Corinna va découvrir que ce chien qui lui paraît être Maciste est en réalité Anubis, le dieu égyptien des morts ; c'est pourtant intéressant qu'afin de convaincre la fille de le suivre dans l'Autre-delà, le dieu prend l'aspect familier d'un animal domestique tout en renvoyant au Chien Noir, le spectre canin traditionnel du folklore britannique⁹⁰, ainsi qu'aux chiens qui président souvent l'entrée de l'Autre Monde : « le chaman rencontre le chien funéraire au cours de sa descente aux Enfers, comme le rencontrent les trépassés ou les héros affrontant une épreuve initiatique » (Eliade, 2015 : 410). Il s'agit d'ailleurs d'un mécanisme onirique assez répandu : souvent on a l'impression qu'un personnage rencontré en rêve réunit en soi plusieurs identités, plus ou moins connues au rêveur (Freud, 2012).

Une autre figure de passeur typique est le chat, qui est d'ailleurs l'animal le plus présent dans nos textes. Dans la plupart des cas, il agit en tant que mentor des protagonistes mais, de temps en temps, il remplit aussi l'office de passeur. Comme on déjà pu remarquer, les rêves initiatiques de Gaspard commencent quand il rencontre un chat et qu'il trébuche dans son regard ; dans ce cas, le félin se présente comme moyen permettant de passer de la réalité à la forêt rêvée. La rencontre avec le chat se produit lorsque Gaspard part à la recherche de son père, qui a disparu depuis plusieurs semaines, et c'est pendant qu'il attend le bus que le félin fait son apparition.

Soudain un chat surgit de l'autre côté de la chaussée et traversa la route d'une allure pépère, sans se soucier le moins du monde de la circulation.

Son pelage était noir, excepté le bout de ses pattes, tout blanc, comme s'il portait des chaussettes. Ses oreilles étaient anormalement grandes et sa queue formait un point d'interrogation au-dessus de sa tête. [...] Le chat vint se poster juste à côté de Gaspard. [...] Le garçon aimait bien les chats, toutefois celui-là le mit mal à l'aise. Sans doute à cause de son apparence misérable, mais plus encore parce que le félin le fixait d'une manière étrange avec ses yeux jaunes aux pupilles verticales. Une chose incroyable survint alors. Gaspard *trébucha* dans le regard hypnotique du chat. (Rimbaud, 2014 : 19-20)

⁹⁰ En général, le texte de Teresa Buongiorno présente une très forte tendance au syncrétisme : Maciste est en même temps le dieu Anubi et le fantôme inquiétant ; la figure d'Osiris est confondue avec celle du Dieu Père chrétien, les esprits Ka et Ba sont explicitement apparentés respectivement au Sur-Moi et à l'Inconscient.

Ce chat détient aussi la faculté particulière de se déplacer à son gré de la réalité aux rêves du garçon⁹¹ ; ce qui arrive aussi dans *Jessie des ténèbres* (Rambaud, 2016), où le chat blanc aux pattes noires⁹² accompagne souvent la fille dans son passage au monde des rêves. Tous ces exemples rappellent les aventures d’Alice dans *Through the Looking Glass* : ici la protagoniste comprend que son chaton Kitty l’accompagne d’un côté à l’autre, même si, au-delà du miroir, Kitty lui apparaît sous la forme de la Reine Rouge. Par ailleurs, dans le roman *Felgora y la Antesala del Olvido* (2010) de César Gonzáles Bernabé⁹³, le réveil est réglé par un chat fauve nommé Amanecer (Aube), qui fait son apparition en sautant dans les bras du rêveur, ce qui provoque son réveil immédiat. Le chat, animal instinctif et indépendant, remplit efficacement la fonction du passeur car il jouit d’une totale liberté de mouvement entre les deux mondes : « the cat instinct can enter anywhere, [...] human barriers do no exist for it ; it can go to places where we cannot possibly find a way » (Hannah, 2006 : 46)⁹⁴.

Une autre figure qui fait fréquemment office de passeur c’est l’oiseau. D’après Eliade, l’oiseau a toujours la fonction de conduire les protagonistes dans l’Autre Monde, c’est-à-dire, dans le royaume des morts : « Les oiseaux sont psychopompes. Devenir soi-même un oiseau ou être accompagné par un oiseau indique la capacité d’entreprendre, étant encore en vie, le voyage extatique dans le Ciel et l’au-delà » (2015 : 106). Dans *Corazón de Hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011), Juan Zacarías arrive au-delà de la crevasse qui le sépare de la Ciudad de Oro en volant sur le dos d’une aigle, un moyen de transport qui est aussi utilisé par les protagonistes de *Léo, Dino e Dreamy*. D’après le lutin Dreamy, les aigles « sono quegli uccelli che guardano tutto dall’alto con una vista eccezionale e che grazie alla loro saggezza vedono ciò che a noi sfugge e scoprono così anche le soluzioni

⁹¹ Même s’ils ne sont pas proprement des passeurs, Montezuma, le chat persan de Marta (*La Macchina dei Sogni*), et le chat noir qui suit Coraline dans l’Autre Maison, ont eux aussi le pouvoir de se déplacer d’un plan à l’autre avec les protagonistes.

⁹² Ce chat remplit aussi la fonction de gardien du seuil, sauf que cela se passe dans le monde de la veille, où Jessie le trouve à l’entrée d’une forêt. Quand, au bout de quelques visites, elle décide de s’aventurer dans cette forêt, le chat ne la suit pas, mais reste sur le seuil : « Jessie lut dans ses yeux : *Mission accomplie pour moi, car te voilà enfin dans la forêt. Va plus avant à présent. Moi, je reste ici. C’est ma place : à l’entrée. J’attends que tu reviennes...* » (Rambaud, 2016 : 54 ; c’est l’auteur qui souligne).

⁹³ Ce roman ne rentre pas dans notre corpus en raison de l’âge du protagoniste, mais il présente plusieurs points de contact avec nos textes.

⁹⁴ L’analyse reviendra sur ces félins dans le chapitre sur les mentors pour approfondir pourquoi et comment le chat – animal nocturne qui dort beaucoup et rêve plus que tous les animaux (voir Jouvét, 1992) – est souvent choisi pour accompagner les protagonistes des aventures rêvées.

apparentemente più lontane⁹⁵ » (Colò-Carta, 2014 : 38). Mais ce rapace présente aussi une connexion très étroite au chamanisme :

Il faut tenir compte des relations mythiques qui existent entre l'aigle et le chaman. Rappelons-nous que l'aigle est censé être le père du premier chaman, qu'il joue un rôle considérable dans l'initiation du chaman, qu'il se trouve enfin au centre d'un complexe mythique qui englobe l'Arbre du Monde et le voyage extatique du chaman. [...] l'Aigle représente en quelque sorte l'Être suprême, même s'il est fortement solarisé. (Eliade, 2015 : 156)

Dans le roman de Colò et Carta, l'aigle conduit les protagonistes jusqu'à la Mer des Caribes pour chercher la méduse éternelle qui pourra guérir Leo de sa rare maladie et, une fois qu'ils arrivent à destination, l'oiseau plonge dans la mer pour se transformer en une manta. Certes, il s'agit d'un dispositif fonctionnel à la narration : il faut voler pour rejoindre un endroit si loin, et il faut nager pour aller chercher une méduse dans les profondeurs des abysses ; néanmoins, d'après Róheim, cette image de l'oiseau qui vole et qui plonge dans la mer est non seulement très ancienne, étant déjà présente dans les mythes de la création, mais elle est traditionnellement utilisée dans les mythologies tribales comme symbole de l'endormissement, du passage de la veille au sommeil : « The flying, diving bird element is the basic dream, the transition from waking to sleeping » (Róheim, 1970 : 457). À cette aune, on comprend comment l'oiseau est une figure particulièrement indiquée pour remplir la fonction de passeur entre le monde de la veille et du rêve. Aussi dans *Il mondo di Orfeo*, c'est par le biais de Rebecca, une chouette jouet, qu'Ofelia pénètre dans les rêves de son jumeau. Pendant une journée au marché, le garçon est frappé par une chouette en bois et il se n'empare ; malgré les protestations d'Ofelia, l'artisan qui l'a découpée décide de la donner gratuitement à Orfeo, puisqu'il a été appelé et choisi par cet objet. Le même soir Ofelia rencontre Rebecca en rêve, sauf qu'elle n'est plus un jouet, mais un vrai oiseau. La fille apprend qu'elle est arrivée dans le domaine du « Re senz'anima » (Le Roi sans âme, c'est-à-dire le même Orfeo), en touchant la chouette jouet installée sur le chevet de son frère : « – Ti trovi nel Bosco Solitario e, dato che ti sei risvegliata qui dopo avermi toccata, significa che tu sei uno dei Guardiani che dovrà salvare il Re senz'anima⁹⁶ » (Mariani, 2011 : 77). La chouette se

⁹⁵ « [Les aigles] sont ces oiseaux qui regardent tout d'en haut avec une vue exceptionnelle, et grâce à leur sagesse il peuvent voir ce qui nous échappe, et ils trouvent ainsi toutes les solutions, même celles qui semblent très lointaines » (je traduis).

⁹⁶ « Tu es dans la Forêt Solitaire, et comme tu t'es réveillée ici après m'avoir touchée, il faut que tu sois l'un des Gardiens qui devront sauver le Roi sans âme. » (je traduis).

présente explicitement en tant que pont entre les rêves d'Ofelia et ceux d'Orfeo : « – [...] è una sorta di... ponte. Tu sei arrivata qui attraverso me. È questo il mio compito: devo portare qui i Guardiani, perché solo loro possono salvarci⁹⁷ » (*Ibid.* : 86-87). Si les aigles de *Corazón de Hierro* et de *Leo, Dino e Dreamy* transportent physiquement les protagonistes, avec Rebecca on entre dans le domaine des passeurs qui remplissent leur fonction grâce à des pouvoirs magiques ou surnaturels.

2.3.2 Passeurs magiques ou surnaturels

Dans *Corazón de Hierro* (Rodríguez Almodovar, 2005), parmi les passeurs on trouve aussi l'Anciano Joven, qui remplit cet office deux fois : il permet le passage de la veille au rêve par le biais du conte ; mais il permet aussi l'accès à la Ciudad de Oro à travers le portail dont il est le gardien. Également, dans *El sueño de Rudy* (Soler, 2014) la fille magique Chichiu permet au protagoniste de se déplacer dans les sept étages de son monde rêvé, alors que le monstre qui, dans *A Monster Calls* (Ness, 2012), rend visite à Conor toujours sept minutes après minuit, le transporte à chaque fois dans un monde rêvé (ou plutôt, cauchemardesque) fait de contes tant anciens que cruels. Dans *El hombre de arena* (Mallorquí, 2008) les passeurs sont également des monstres : il s'agit du Monstruo del Armario (Le Monstre dans l'Armoire) et de Agarrador (Attrappeur, voir 2.1). Comme la chouette Rebecca, tous ces personnages opèrent le passage d'un monde à l'autre de façon magique.

Dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo* (Buongiorno, 2008), les animaux rencontrés par Corinna s'avèrent des incarnations des divinités égyptiennes. En suivant le Chien Noir, la fille passe à travers le sentier lumineux (qui est un chemin de feu, voir par. 2.2.2d) et arrive sur le sommet d'un volcan. Après quelque temps, un bateau approche, conduit par un bélier : c'est la Barque de Rê⁹⁸, le Dieu Soleil des Égyptiens.

E poi una barca è arrivata davvero. [...] Vi sedeva [...], come su un trono, un Ariete: un vecchissimo, rugoso animale che pareva uscito dallo Zodiaco. [...] Era Ra, il

⁹⁷ «- [...] c'est un peu comme un... pont. Tu es arrivée ici à travers moi. Ma tâche est celle d'amener ici les Gardiens, car eux seulement peuvent nous sauver » (je traduis).

⁹⁸ Rê est traditionnellement représenté comme un homme à tête de faucon, mais dans ce roman il apparaît sous forme de bélier. On peut donc remarquer ici une contamination de Rê avec Khnoum, le dieu-bélier des cascades, protecteur du Nil. Cette assimilation s'explique par le processus de solarisation du panthéon égyptien : « Déjà à l'époque ancienne le dieu-soleil avait absorbé certaines divinités comme Atoum, Horus [...] et le scarabée Khépri [...]. Il semble que cet usage se soit très rapidement généralisé et on constate que de nombreux dieux ont été, par la suite, assimilés au soleil [...] : on ajouta à leur nom celui de Rê et on obtint, de cette manière, un certain nombre de divinités solarisées dont [...] Chnoum-Rê » (Grenier-Vendryes-Tonnelat-Unbegaun, 1944 :149). Cette assimilation syncrétique est bien cohérente avec la poésie de Teresa Buongiorno, qui la repropose donc volontiers.

Sole, che sorgeva ogni mattina a Oriente, solcava il cielo nel pieno della sua forza e poi si spegneva nel bell'Occidente, entrando nel regno dei morti per rigenerarsi. [...]

Ora lo sapevo, ero sulla mitica Barca dei Mille Anni e Il mio Cane Nero non era Maciste: era Anubi, lo sciacallo, custode dei defunti.⁹⁹ (Buongiorno, 2008: 16)

Ainsi, Corinna réalise que le Chien Noir n'est pas Maciste, mais le dieu Anubis, qui lui apparaît maintenant avec un aspect plus anthropomorphe : « Maciste aveva un corpo umano, ora. E testa di cane¹⁰⁰ » (*Ibid.* : 15). Ce passeur lui donne les instruments pour rendre les divinités propices et pour compléter la traversée en arrivant saine et sauve au tribunal divin :

Cane nero mi mise in mano un papiro arrotolato.

Cos'è? Pensai.

Sono le formule magiche per scampare ai rischi della traversata e approdare felicemente al tribunale del giudizio divino, disse lui, nella mia mente. (*Ibid.* : 28-29)¹⁰¹

Pendant que Corinna répète les litanies avec Anubis, Rê ouvre, par l'autorité de sa voix, la longue série de portails qui les sépare du royaume d'Osiris.

[...] il vecchio Ariete aveva ancora abbastanza fiato per aprire i portali che si susseguivano nell'oscurità: era come se ci fosse stata, impressa in circuiti nascosti, l'identificazione della sua voce. Una cosa fantascientifica.

Un ingresso dopo l'altro, le barriere si aprivano e si richiudevano, i serpenti di guardia si agitavano, ma dovevano sottostare alle regole. Il vecchio Ariete risolveva ogni volta nuovi enigmi, ogni volta le forze del buio erano pronte a farlo in pezzi, a farci in pezzi, se si fosse dimenticato qualcosa, un accento, una virgola, che so. (*Ibid.* : 31-32)¹⁰²

⁹⁹ « Et après, un bateau est arrivé pour de vrai. [...] Il y était assis [...], comme si c'était un trône, un Bélier : un animal très vieux et rugueux, qui paraît sorti du Zodiaque. [...] Il était Ra, le Soleil, que chaque matin se lève à Orient, traverse les cieux au sommet de sa force et puis s'éteint au bel Occident, entrant dans le royaume des morts pour se régénérer. [...] Maintenant je savais, j'étais sur la mythique Barque Solaire et mon Chien Noir n'était pas Maciste: c'était Anubi, le chacal, protecteur des défunts» (je traduis).

¹⁰⁰ « Maintenant, Maciste avait le corps d'un homme. Et la tête d'un chien. » (je traduis).

¹⁰¹ « Le Chien Noir posa dans ma main un papyrus enroulé.

Qu'est-ce que c'est ? Je pensai.

Ces sont les formules magiques pour échapper aux risques de la traversée et rejoindre heureusement le tribunal du jugement divin, dit-il dans ma tête » (je traduis).

¹⁰² « [...] le vieux Bélier avait encore assez d'haleine pour ouvrir les portales qui se succédaient dans l'obscurité : c'était comme s'il y avait quelques circuits cachés capables d'identifier sa voix. On l'aurait dit de la science-fiction.

Une entrée après l'autre, les barrières s'ouvraient et se refermaient, les serpents qui étaient de garde s'agitaient, mais ils devaient respecter les règles. Le vieux Bélier résolvait des énigmes toujours nouveaux, et à chaque fois les puissances de l'obscurité étaient prêtes à le réduire en morceaux, à nous réduire en morceaux, si seulement il oubliait quelque-chose, un accent, une virgule, que-sais-je. » (je traduis).

Le passage de Corinna à l'Autre Monde retrace donc de manière assez fidèle le parcours entrepris par les âmes des défunts dans les croyances de l'Égypte ancienne. Ici, la transition d'un monde à l'autre est difficile et dangereuse et, pour l'achever, il faut se poser sous la protection des divinités députées à faire office de passeurs.

Dans *La poupée de porcelaine* (Fermine, 2013a), le protagoniste atteint le Royaume des Ombres d'Écosse en suivant deux étranges jumeaux dans le palais des glaces d'une fête foraine. Malo remarque immédiatement que les jumeaux parlent la même langue que Septimus, le magicien qu'il avait connu lors de son premier voyage au Royaume des Ombres ; en les suivant, le garçon espère ainsi retrouver Lili, la petite marchande de rêves dont il est tombé amoureux. Ces bizarres nains jumeaux peuvent facilement évoquer les Tweedledum et Tweedledee de Carroll, ce qui ne représente qu'une parmi les nombreuses références aux aventures d'Alice qu'on peut retracer dans ce texte. De fait, dès l'entrée du Palais des Glaces : « Malo fut interpellé à l'intérieur de l'attraction par la vision fugace d'un chat qui fumait le cigare et portait une pancarte sur laquelle il crut lire : Suivez-moi. Le temps de cligner les yeux, l'apparition s'évanouit » (Fermine, 2013a : 34). Le chat au cigare est Mercator – que Malo avait déjà connu lors de son premier voyage au Royaume des Ombres – mais son évanescence ne peut que rappeler le Chat du Cheshire, ainsi que la pancarte évoque les directions et les instructions qu'Alice rencontre partout dans le Pays de Merveilles (« Eat me » ; « Drink me », etc. ; voir Carroll, 2015). Tous ces éléments agissent chez le protagoniste comme autant de Lapins Blancs, le conduisant à nouveau dans le Royaume des Ombres.

Il en va de même pour les deux crapauds rencontrés par la protagoniste de *ClaudiTam e il sentiero dei sogni* :

Vide che due luci, più grandi delle altre, si muovevano su uno scoglio che sporgeva dall'acqua e ci si avvicinò. Sorpresa, vide che le due luci non erano pietre preziose, ma due strani animaletti che ballavano. Erano come rospi, ma erano a forma di semicerchio. Solo quando si avvicinavano l'uno all'altro, e si abbracciavano nella loro danza, formavano una palla perfettamente tonda, con due testoline buffe che spuntavano ai lati come due bollicine d'aria. Uno era rosso, l'altro era blu.

– Chi siete? – chiede ClaudiTam. Lei con i rospi aveva sempre avuto una relazione ambigua. Non li amava molto, ma in qualche modo strano ne era attratta. [...]

– Siamo due creature scappate da un sogno – disse l'animaletto rosso – e abbiamo paura di ritornare a casa, perché i demoni dei sogni non ci perdoneranno facilmente. [...]

– [...] Conoscete la strada per andare dai Demoni dei Sogni?

– Se tu ci dai un passaggio in canoa, noi ti mostriamo la via. Ma attenta: ci saranno dei crocevia, e qui non possiamo aiutarti: dovrai decidere da te se andare a destra o a sinistra. Per il resto, ti aiutiamo noi...¹⁰³ (Luisi, 2008 : 35-36)

Ces deux créatures, dont la forme et la relation ne peuvent qu'évoquer l'image platonicienne des androgynes, se sont échappées du rêve d'un démon, et elles vont accompagner ClaudiTam dans sa recherche du rêve interrompu de Grokko, le chef de sa tribu.

2.3.3 Objets qui permettent le passage

Parfois, le passage du protagoniste d'un plan à l'autre se produit par le biais d'un objet ; comme on l'a vu, si dans les rêves d'Orfeo et Ofelia la chouette Rebecca est un animal, dans la vie de la veille elle est aussi un jouet magique (Mariani, 2011). Dans *La macchina dei sogni* (Capriolo, 2009), Marta accède consciemment au Monde des rêves à travers une machine qui permet de franchir la frontière entre les deux mondes. Il s'agit d'une invention du professeur Miosotis, le patron de la villa où Marta se trouve en vacance avec ses parents. La possibilité d'accéder au monde des rêves grâce à une technologie avancée place cette histoire parmi ces textes, de plus en plus nombreux, qui conjuguent *fantasy* et science-fiction (Badiou, 2009 ; Valls de Gomis, 2005).

Si les personnages et les objets qui font office de passeurs servent à faciliter le passage du protagoniste d'un côté à l'autre, néanmoins cette transition n'est pas toujours si simple qu'elle peut apparaître. De fait, souvent franchir le seuil signifie désobéir, transgresser certaines lois pour entrer dans un territoire interdit.

¹⁰³ « Elle vit deux lumières, plus grandes des autres, sur un rocher qui émergeait de l'eau et elle s'approcha. Elle vit, émerveillée, quel ces deux lumières n'étaient pas des pierres précieuses, mais deux bizarres petits animaux qui dansaient. Ils ressemblaient à des crapauds, mais ils étaient en forme de demi-cercle. Seulement, quand ils s'approchaient l'un de l'autre, et qu'ils s'embrassaient dans leur danse, ils formaient une boule parfaitement ronde, avec ces deux petites têtes drôles qui sortaient de côté comme deux petites bulles d'air. L'un était rouge, l'autre bleu.

– Qui êtes-vous ? – demanda ClaudiTam. Elle avait toujours eu une relation ambivalente aux crapauds. Elle ne les aimait pas beaucoup, mais elle était bizarrement attirée par eux. [...]

– Nous sommes deux créatures qui se sont échappées d'un rêve – dit la créature rouge – et nous avons peur de rentrer chez nous, parce que les démons des rêves ne vont pas nous pardonner facilement. [...]

– [...] Est-ce que vous connaissez la rue pour aller chez les Démons des Rêves ?

Si tu nous emmènes sur ta canoë, nous allons te montrer le chemin. Mais attention ! Il y aura des carrefours, et là nous ne pourrons pas t'aider : c'est à toi de décider s'il faut aller à droite ou à gauche. Quant au reste, nous allons t'aider...» (je traduis).

2.4 L'interdiction de franchir le seuil

Parfois, les protagonistes reçoivent, tant en rêve comme à l'état de veille, des interdictions ou des avertissements ayant le but de les garder à l'écart du monde qui s'étend de l'autre côté du seuil. Si les passeurs, par leur statut de voyageurs d'un côté à l'autre des seuils, ouvraient un canal de communication entre les deux mondes du conscient et de l'inconscient, préconisant la fusion mystique des contraires, les prohibitions liées aux seuils affirment à nouveau l'altérité de ce qui se trouve « de l'autre côté », renouvelant la stigmatisation antithétique qui voit l'inconscient comme différent, inconnu et, par conséquent, dangereux. Par exemple, le voisin de Coraline lui apporte un message de la part de ses souris :

'The mice have a message for you', he whispered. [...]

'The message is this: *Don't go through the door.*' He paused. 'Does it mean anything to you?'

'No,' said Coraline. (Gaiman, 2003 : 25)

L'avertissement des souris établit un territoire interdit, où il n'est pas conseillé de s'aventurer. D'ailleurs, la porte se trouve dans le salon où Coraline n'a pas le droit de s'aventurer car c'est là que ses parents gardent les meubles les plus précieux, et quand elle obtient la permission d'y aller, c'est à la condition de ne toucher à rien : « 'Can I go into the drawing room?' [...] Coraline wasn't allowed in there. Nobody went there. It was only for best. [...] 'If you don't make a mess. And you don't touch anything' » (*Ibid.* : 16-17). Ici, on peut facilement reconnaître l'interdiction de toucher les personnes ou les objets tabou (Freud, 2001) : violer le tabou équivaut, de fait, à forcer la frontière entre le monde profane et le monde sacré.

Toutefois, comme Propp le remarque, la transgression d'une interdiction est souvent à l'origine de l'aventure initiatique : « Ces interdictions sont, bien sûr, enfreintes, et cette infraction entraîne, parfois, avec la rapidité d'un éclair, un épouvantable malheur [...]. L'intérêt s'éveille avec la catastrophe, et les événements commencent à se succéder » (1983 : 42). Il n'y aurait pas d'histoire si Coraline avait renoncé à explorer le monde au-delà de la porte, et il en est de même pour Élodie :

Elle se rappela soudain que ses parents lui avaient toujours interdit de prendre des bains. [...] Jusqu'à aujourd'hui, cette interdiction lui avait paru aussi bizarre qu'incompréhensible, et, tout à l'heure, en rentrant du collège, elle avait décidé de passer outre. Elle s'en repentait amèrement en cette minute. (Brussolo, 2004 : 7-8)

Les rêves de Fernando (*La casa de los sueños olvidados*) le conduisent dans un endroit qui lui résulte étrangement familier, où il fait la rencontre d'un homme encapuchonné qui le menace : « Acabas de entrar en un territorio prohibido y pagarás por ello¹⁰⁴ » (Delam, 2015 : 46). *La cabeza del durmiente* présente un cas de transgression similaire. Dans ses rêves, Pedro est un jeune noble qui, par défi, franchit les frontières du domaine gouverné par son père. Il s'aventure ainsi dans un territoire ennemi, séparé de son royaume par un fleuve qui court au fond d'une crevasse; le seul moyen pour passer de l'autre côté, c'est de traverser un pont¹⁰⁵. Ce pont que Pedro exerce une double fonction : d'un côté, celle de passeur, permettant au jeune de franchir la limite du royaume de son père pour atteindre le « Bosque del Rencor » (« Bois de la Rancune ») ; de l'autre, celle de gardien du seuil, puisqu'il contrôle la frontière et essaye à décourager le garçon d'entreprendre ce voyage, lui rappelant l'interdiction paternelle :

– ¿A dónde te diriges, joven Pedro ? [...] Temo por ti, joven Pedro, porque estás infringiendo la ley de tu padre. [...] Nadie cruza sobre mí si no es con intenciones aviesas. [...] Yo soy el ultimo paso y mi deber es advertírtelo. [...] Si me cruzas no podré ayudarte. [...] Son tan pocos los que al cabo de tantos y tantos años han regresado que si vuelves a verme me sentiré mas viejo, pero no menos triste. [...]

Pero el joven Pedro era inconsciente y curioso y la inquietud habia desaparecido de su corazón, así que ya no quiso seguir escuchando las advertencias del puente temeroso, por lo que en dos saltos se plantó al otro lado [...].¹⁰⁶ (Guelbenzu, 2006: 47-48)

Comme Coraline, aussi Pedro ignore les avertissement du pont et rejoint l'autre côté. Traverser un pont est d'ailleurs une action qui symbolise très clairement un passage ; d'autant plus si les terres qui s'étendent de l'autre côté sont inconnues. Le pont conduit le rêveur dans ces régions de son intériorité qu'il ne connaît (ou qu'il ne reconnaît) pas – c'est-à-dire dans son inconscient– et son apparence mystérieuse et dangereuse suffit à évoquer l'interdiction de s'y rendre. Transgresser cette interdiction est pourtant la condition nécessaire pour atteindre le Soi et pour construire une nouvelle identité qui

¹⁰⁴ « Tu viens d'entrer dans un territoire interdit, et cela te coûtera cher » (je traduis).

¹⁰⁵ Aussi Malo (*La Petite marchande de rêves*) se retrouve sur un pont dès qu'il arrive dans le Royaume des Ombres.

¹⁰⁶ « - Où vas-tu, jeune Pedro? [...] Je crains pour toi, jeune Pedro, car tu es en train de transgresser la loi de ton père. [...] Il n'y a personne qui me traverse sans avoir des mauvaises intentions. [...] Je suis le dernier seuil et j'ai le devoir de te prévenir. [...] Si tu me traverses, je ne pourrai plus t'aider. [...] Il y en a tellement peu qui, après des années et des années, ont fait retour... que si un jour tu vas revenir, je me sentirais plus vieux, mais pas moins triste. [...] Mais le jeune Pedro était inconscient et curieux, et la peur avait disparu de son cœur : il n'avait plus envie de rester à écouter les avertissements du pont peureux. Ainsi, en deux bonds, il sauta de l'autre côté » (je traduis).

surgit du dialogue entre le conscient et l'inconscient : « it is only by advancing beyond these bounds [...] that the individual passes, either alive or in death into a new zone of experience » (Campbell, 1993 : 82).

2.5 *Les gardiens du seuil*

Même dans les textes où l'interdiction n'est pas explicite, l'on rencontre souvent un personnage qui exerce la fonction de garde ou qui stationne près du seuil (peu avant ou peu après). Comme Joseph Campbell l'écrit, ces figures contribuent à marquer une différence entre le monde quotidien des protagonistes et la dimension inconnue qui les attend :

such custodians bound the world in the four directions – also up and down – standing for the limits of the hero's present sphere, or life horizon. Beyond them is darkness, the unknown, and danger; just as beyond the parental watch is danger to the infant and beyond the protection of his society is danger to the member of the tribe. (Campbell, 1993: 77-78)

La fonction des gardiens est souvent celle de protéger l'Autre Monde de tous ceux qui veulent y pénétrer, y compris le héros, qui n'est autorisé à entrer qu'après avoir démontré sa valeur : « Threshold Guardians protect the Special World and its secrets from the Hero, and provide essential tests to prove a Hero's commitment and worth » (De Coster, 2010: 10). Ces personnages¹⁰⁷ soumettent parfois les protagonistes à une première épreuve – un test pour se démontrer dignes d'entreprendre l'aventure initiatique – alors que, dans d'autres cas, ils ont simplement la tâche d'accueillir le nouveau venu dans le monde rêvé.

2.5.1 Gardiens humains ou anthropomorphes

Il arrive souvent que les gardiens se présentent comme des êtres humains, ayant parfois des pouvoirs surnaturels. Dans *Corazón de Hierro*, Juan Zacarías passe à travers trois seuils qui ne peuvent être franchis qu'en payant les passeurs (dont le premier est un batelier et le deuxième un aigle) par un tiers de son propre cœur. Le gardien du dernier seuil – la porte de la Ciudad de Oro – est l'Anciano Joven, le mentor du protagoniste, qui lui demande de payer l'entrée en lui donnant le dernier tiers de cœur qui lui reste : « - [Los que viven en la Ciudad de Oro] no permiten que entre nadie que no tenga el corazón como ellos [...]. Estoy autorizado a ponerte un corazón de hierro, a cambio, naturalmente,

¹⁰⁷ Il arrive souvent qu'un même personnage remplisse plusieurs fonctions : les gardiens peuvent être aussi des passeurs et/ou des mentors.

que me entregues el tercio que te queda¹⁰⁸ » (Rodríguez Almodóvar, 2011 : 132). D'un côté, cette privation évoque les mutilations rituelles typiques des initiations et la substitution des organes vitaux de la part des chamans ; de l'autre, il s'agit aussi d'une adaptation au milieu : le protagoniste se conforme à la faute de cœur de la nouvelle communauté pour y être admis. Toutefois, lorsque le gardien – attendri par le garçon – s'apprête à lui implanter le cœur de fer, il décide de lui laisser la racine de son vrai cœur, le noyau intouchable et incorruptible de son identité, qui le sauvera. D'ailleurs, dans plusieurs cultes des morts, le passage dans l'Autre-delà s'impose comme une transition qui doit se payer ; c'est un concept que nos textes récupèrent à travers l'obligation au paiement qui est imposée au protagoniste pour accéder à l'Autre Monde, ou bien pour l'habiter. Dans *Coraline* (Gaiman, 2003), le premier personnage que la protagoniste rencontre au-delà de la porte magique est l'Autre Mère, la créatrice et souveraine de l'Autre Maison qui offre à la petite fille l'enfance qu'elle a toujours désirée : des parents qui passent beaucoup de temps avec elle tout en la laissant libre d'explorer et de jouer, des repas délicieux, des personnages bizarres à découvrir... tout ce que l'Autre Mère lui demande en échange est de se faire coudre des boutons noirs à la place des yeux pour qu'elle puisse habiter pour toujours dans l'Autre Maison. Dans ce personnage, on peut reconnaître l'un des innombrables avatars de la sorcière qui est chargée, dans nombreux contes de fées, de surveiller le seuil de l'Autre Monde pour accueillir, entraver ou tester les héros. Propp confirme que la hutte de la sorcière est « un poste frontière. Le héros ne peut passer la frontière qu'après avoir subi un interrogatoire et une épreuve qui décideront s'il peut ou non poursuivre la route » (1983 : 73). Une pareille fonction d'accueil semble être remplie dans *La Fée des glaces* par Léa, que Malo trouve endormie à l'entrée du Royaume des Ombres d'Hiver, un livre entrouvert sur ses genoux¹⁰⁹. Léa est la troisième des filles rencontrées par Malo dans le monde rêvé, et d'après lesquelles Ferminé donne leurs titres aux romans qui composent la saga ; son office ne se limite pas au rôle de gardienne du seuil mais, comme Lili dans *La Petite Marchande de Rêves* et Louison dans *La Poupée de porcelaine*, elle va accompagner l'adolescent dans son initiation rêvée.

¹⁰⁸ « - [Ce qui vivent dans la Ville d'Or] ne permettent à personne n'ayant pas le cœur comme le leur d'entrer [...]. Je suis autorisé à t'implanter un cœur de fer, en échange du tiers de cœur qui te reste, bien évidemment » (je traduis).

¹⁰⁹ Avant de s'endormir Léa était en train de lire *La Petite Marchande de Rêves*, c'est-à-dire le récit de la première aventure de Malo au Royaume des Ombres. Cette mise en abîme interne à la saga de Malo peut facilement rappeler l'*Histoire sans fin* de Michael Ende, texte qui d'ailleurs apparaît comme source explicite dans *La fe de Oimiuq*, où non seulement le protagoniste est le même Bastian mais aussi d'autres personnages trouvent ses modèles dans le chef-d'œuvre d'Ende.

En ce qui concerne Corinna, à son arrivée dans l’Au-delà Égyptien elle est soumise à l’épreuve de la pesée du cœur. En cohérence avec les croyances égyptiennes sur la vie après la mort, c’est Maat¹¹⁰, la déesse de la justice, qui préside avec Anubis au jugement de l’âme en mettant sur les deux plats de la balance le cœur de l’adolescente et une plume d’autruche : si le poids de son cœur n’excédera pas celui de la plume, Corinna aura droit à la vie éternelle et pourra continuer son voyage initiatique. D’ici le titre du roman, *Il mio cuore e una piuma di struzzo* (« Mon cœur et une plume d’autruche ») : « La bambola era Maat, figlia di Ra. Portava sul capo una piuma di struzzo, il geroglifico del suo nome, che significava verità, giustizia. [...] Ora la bambola, diventata persona, sedeva accanto a Osiride, e sarebbe stata lei a giudicarmi¹¹¹ » (Buongiorno, 2008 : 35). Dans l’iconographie égyptienne, Maat est représentée comme une femme ailée qui porte sur sa couronne une plume d’autruche ; c’est une figure surnaturelle et hybride qui constitue un trait d’union entre les gardiens à l’aspect humain et ceux à l’aspect animal.

2.5.2 Gardiens appartenant au monde animal

La majorité des gardiens qui peuplent nos textes appartiennent au monde animal. Si la toute première fois qu’il se rend à Oniria Eliott se voit attaqué par une panthère (Parry, 2014), la plupart des gardiens-animaux semblent donner la bienvenue aux protagonistes, plutôt que les soumettre à des épreuves. C’est bien le cas du cerf qui accueille le protagoniste de *l’Île du sommeil* en s’exclamant : « Bienvenu chez toi, Eelian » (Colin, 2011 : 10). D’après von Franz, « le cerf symbolise un facteur inconscient et indique le chemin conduisant à un événement crucial : soit au rajeunissement, à la transformation de la personnalité [...], soit à l’Au-delà [...], soit même à la mort » (1995 : 146). Au garçon qui lui demande s’il est en train de rêver, l’animal montre une mare dans laquelle il peut voir ce qui lui est arrivé dans le monde réel : il est tombé dans le coma à la suite d’un accident et maintenant il est allongé dans sa chambre à coucher, ses parents et son grand-père à son chevet. Le cerf lui révèle qu’il se trouve à Noctance, l’île du sommeil, et que sa guérison dépend surtout de lui-même.

¹¹⁰ Dans un premier temps, Maat prend l’aspect d’une poupée, « una piccola Barbie egizia » (Buongiorno, 2008: 35 ; « une petite Barbie égyptienne », je traduis).

¹¹¹ « La poupée était en réalité Maat, fille de Ra. Elle portait sur la tête une plume d’autruche, le hiéroglyphe de son propre nom, qui signifie vérité, justice. [...] Maintenant la poupée, devenue une personne, était assise à côté d’Osiris, et c’était à elle de me juger » (je traduis). Maat affirme ensuite (*ibid.*) : « Non ti lascerò passare se non dici il mio nome », « Je ne te laisserai passer jusqu’à ce que tu ne prononces mon nom » (je traduis). La nomination assume une importance cruciale dans les rites de passage. Les noms ont un pouvoir surnaturel : découvrir, prononcer ou changer un nom a souvent des conséquences décisives pour le parcours des personnages (voir partie 3).

Quant à Élodie et Gaspard, ils trouvent des lapins qui les attendent de l'autre côté. La première est accueillie par trois lapins roses, grands comme des poneys. Leur chef s'appelle Tinki-Pinki et il lui confirme qu'elle vient d'arriver au pays des Rêves, soulignant à quel point le passage d'un tel seuil peut s'avérer dangereux : « Tu viens de traverser le grand tunnel qui relie le monde réel au royaume des Songes. C'est un sacré exploit. La plupart des humains se changent en blocs de glace, ou bien se dissolvent dans l'eau comme un sucre dans une tasse de thé » (Brussolo, 2004 : 10-11). En outre, le lapin révèle à l'adolescente ses vraies origines : « Tes vrais parents sont ici, dans le royaume des Songes. [...] Tu es la princesse Élodie III, on t'a déchu de ton titre avant de t'exiler dans le monde réel. Ici tu es considérée comme une criminelle » (*Ibid.* : 15). Aussi dans le cas de Gaspard, le lapin Katalpakân lui donne l'occasion de vérifier qu'il est en train de rêver :

« Je... Je m'appelle Gaspard.

– Oui, ve fais. » [...]

« Décidément, tout le monde connaît mon nom et pourtant je ne suis jamais venu ici. » [...]

« F'est parce que ze te vois dans mes rêves, Gaspard.

– Alors bienvenu au club, car moi aussi, en ce moment-même, je suis en train de rêver ! » (Rambaud, 2014 : 30)

Les rêves mutuels du garçon et du lapin témoignent d'une réciprocité entre monde éveillé et monde onirique, qui comme le verrons sera un trait caractéristique de tout le roman. Les lapins qui viennent à la rencontre de nos protagonistes pour les accueillir semblent faire de contrepoids au lapin blanc derrière lequel Alice court. Cela s'explique par le fait que la fonction est différente : le lapin d'Alice est, comme on l'a dit, le prototype du passeur dans la littérature de jeunesse, alors que Tinki-Pinki et Katalpakân attendent les protagonistes au-delà du seuil ; néanmoins, l'emploi de cet animal en cette phase du récit peut témoigner une volonté de s'inscrire dans la ligne du roman de Carroll.

Parfois, ce sont des oiseaux qui remplissent la fonction de gardiens. Par exemple, ayant franchi les limites des terres de son père, le jeune Pedro (*La Cabeza del durmiente*) s'aventure dans une forêt nommée Bosque del Rencor (Bois de la Rancune), qui appartient au pire ennemi de son père le roi. Ici, il rencontre un corbeau :

Un cuervo le observaba desde la alta rama de un árbol cercano. El joven, sorprendido y aliviado a la vez, se preguntó: « ¿ Qué hace un cuervo acechando a mediodía por el

bosque? ». Entonces el cuervo, mirando hacia otro lado como si pretendiera ignorar al muchacho, dijo en voz alta:

–¿Qué hará un muchacho imberbe internándose solo y a manos desnudas en el Bosque del Rencor?

El joven Pedro lo observó detenidamente, con el asombro en la cara.

– ¿Quién eres tú? – preguntó desconfiado.

El cuervo aleteó y permaneció en silencio.

– Oh – respondió al fin con displicencia –, tengo tantos nombres interesantes que no sé por cuál decidirme.

El joven frunció el ceño dibujando un gesto hostil hacia el ave.

–¡Ah! ¡Frunces el ceño! ¡Eres de esos! – dijo el cuervo [...] Eres orgulloso, muchacho, pero ¿hasta cuándo resistirás sin gritar pidiendo auxilio?¹¹² (Guelbenzu, 2006 : 51-52)

Lévi-Strauss observe que le corbeau, avec le coyote, remplit souvent un rôle de médiateur entre la vie et la mort (voir 1958 : 248-249). Ce n'est donc guère étonnant de lui voir confié l'office du gardien de l'Autre Monde. En outre, l'oiseau noir évoque bien sûr la figure troublante du *Raven* de Poe (2013), projetant une ombre inquiétante et mortifère sur l'avenir du protagoniste. Il en va de même pour Malo qui, à son arrivée dans le Royaume des Ombres d'Écosse (*La poupée de porcelaine*), est accueilli par un corbeau noir qui le prévient sur ce deuxième voyage qu'il est en train d'entreprendre en lui disant qu'il ne s'agira pas d'un rêve, comme dans les cas précédents, peut-être parce qu'il va tourner au cauchemar.

C'était un corbeau noir, au bec effilé comme un rasoir, et aux yeux sombres comme du charbon. Un corbeau d'une taille gigantesque.

– Bonsouarrrrrrrrr ! croassa soudain une voix dans l'obscurité.

Malo sursauta et découvrit le monstrueux volatile juché sur la branche d'un arbre mort, à quelques pas de lui. La créature semblait ricaner. Elle était si effrayante que l'adolescent se mit à bégayer.

– Bon... bon... bonsoir, monsieur le corbeau, articula-t-il avec difficulté.

L'oiseau battit des ailes, fit tourner son œil droit dans l'orbite et reprit :

¹¹² « Un corbeau l'observait sur la haute branche d'un arbre. Le jeune, surpris et à la fois soulagé, se demanda : "Pourquoi un corbeau me guette à midi dans la forêt ?". Et le corbeau, tout en regardant d'un autre côté comme pour faire semblant d'ignorer le garçon, dit à haute voix :

– Pourquoi un garçon imberbe s'aventure tout seul et désarmé dans le Bois de la Rancune ?

Le jeune Pedro le regarda fixement, avec une expression émerveillée.

– Qui es-tu ? – demanda-t-il méfiant.

Le corbeau battit ses ailes et demeura en silence.

– Oh – dit-il finalement, avec aigreur –, j'ai tellement de nombres intéressants que je ne sais pas lequel choisir.

Le garçon fronça les sourcils, adressant à l'oiseau une expression hostile.

– Ah ! Tu fronces les sourcils ! Tu es de ceux qui font ça ! – dit le corbeau [...] Tu es un garçon orgueilleux, mais jusqu'à quand peux-tu résister dans crier au secours ? » (je traduis).

- Bienvenu au Royaume des Ombres d’Écosse, mon cher Malo !
- Mer... mer... merci. Vous me connaissez ?
- Malo avait beau tenter de se ressaisir, il tremblait comme une feuille.
- Cependant, je dois te mettre en garde, continua le corbeau qui ignore royalement sa question. Ici, rien ne se passe comme tu t’y attends. Le temps n’existe pas, la couleur est rare, quant aux petites marchandes de rêves, elles ne courent pas les rues... Ce nouveau voyage n’est pas un rêve... la deuxième fois on ne rêve plus. (Fermine, 2013a : 39-41)

Un autre type de gardien animal est représenté par les reptiles. Dans ce cas, les gardiens ont pour but celui d’entraver le passage à la protagoniste : pendant la traversée sur la Barque Solaire de Rê, Corinna (*Il mio cuore e una piuma di struzzo*) et ses accompagnateurs doivent faire face au gigantesque serpent divin Apophis et à ses serviteurs : « Da quel mare d’ombra sgusciarono alcuni serpenti, saettando con la lingua biforcuta. [...] Se credevo che nessuno avrebbe capovolto la barca del dio mi sbagliavo: un serpente gigantesco srotolò i suoi anelli, cercando proprio di rovesciarci»¹¹³ (Buongiorno, 2008 : 19). Comme dans l’Éden hébraïque et chrétien, aussi dans le culte égyptien le serpent est l’incarnation du chaos, du mal, de l’obscurité¹¹⁴ ; l’attitude antithétique apparaît encore très forte dans cette phase du récit. Grâce à l’intercession de Rê et à l’intervention d’autres divinités tutélaires, Apophis est vaincu et la voie pour l’Autre Monde est donc libérée.

2.5.3 Gardiens appartenant au monde végétal

À côté du monde animal, aussi le monde végétal fournit des personnages qui exercent le rôle de gardiens. Dans *The Book of Lost Things*, une fois sorti de l’arbre creux dans lequel il se réveille après l’explosion de l’avion allemand dans son jardin, David se trouve dans une forêt. Il explore alors les alentours mais, quand il fait retour à l’arbre, il n’y retrouve pas le trou : le passage entre les deux mondes est désormais fermé. Pendant qu’il essaye désespérément de le rouvrir en l’écorchant à l’aide d’une pierre, une voix à ses épaules le fait arrêter :

“Don’t do that. The trees don’t like it.”

David turned. There was a man standing in the shadows a short distance from him. He was big and tall, with broad shoulders and short, dark hair. He wore brown

¹¹³ « De cette mer sombre sortirent des serpents, qui dardaient avec leurs langues fourchues. [...] Je m’étais équivoquée en pensant que personne n’aurait renversée le bateau du dieu : un serpent gigantesque déroula ses anneaux, en essayant justement de nous renverser » (je traduis).

¹¹⁴ Néanmoins, dans le pahtéon égyptien il y a aussi un dieu-serpent bienveillant : il s’agit de Mehen, qui combat à côté de Rê contre Apophis (voir Tosi, 2006).

boots of leather that came almost to his knees and a short coat made from skins and hides. His eyes were very green, so that he seemed almost like a part of the forest itself given human form. Over his right shoulder, he carried an ax. [...]

“Who are you?” said David.

“I might ask you the same question,” said the man. “These woods are in my care, and I have never seen you in them before. Still, in answer to you, I am the Woodsman. I have no other name, or none that matters.” [...]

“Excuse me,” he [David] said, as innocently as he could, “but if you care for the woods, why do you need an ax?” [...]

“The ax isn’t for the woods”, said the Woodsman. “It’s for the things that *live* in the woods.” (Connolly, 2011 : 69-72)

Le gardien du seuil est ici le Woodsman, un bûcheron qui prend soin des arbres de la Forêt rêvée et qui va étendre sa protection à l’adolescent. En effet, vu que la forêt est habitée par beaucoup de créatures dangereuses, le Woodsman va conduire David chez lui, en attendant de comprendre comment il pourra rentrer dans son monde.

Dans *La Petite Marchande de rêves* (Ferminé, 2012), Malo est accueilli au Royaume des Ombres par l’Arbre Arthur¹¹⁵, un chêne vieux de trois siècles, qui reproche aux humains d’être trop pressés pour s’arrêter, de temps en temps, pour écouter la nature. Après avoir conversé avec l’enfant, Arthur lui indiquera la voie pour se rendre à rue de l’Arbre Sec, où Malo est attendu pour son goûter d’anniversaire. Dans *A Monster Calls*, le monstre qui visite les rêves de Conor est également une figure hybride, un arbre aux traits anthropomorphes :

As Conor watched, the uppermost branches of the tree gathered themselves into a great and terrible face, shimmering into a mouth and nose and even eyes, peering back at him. Other branches twisted around one another, always creaking, always groaning, until they formed two long arms and a second leg to set down beside the main trunk. The rest of the tree gathered itself into a spine and then a torso, the thin, needle-like leaves weaving together to make a green, furry skin that moved and breathed as if there were muscles and lungs underneath.

Already taller than Conor’s window, the monster grew wider as it brought itself together, filling out to a powerful shape, one that looked somehow strong, somehow mighty. (Ness, 2012 : 14-15)

Dans cette figure se regroupent les fonctions de gardien (il préside au jardin de la maison de Conor), de passeur (appartenant tant au monde de la veille qu’à celui du rêve, il transporte le garçon d’un plan à l’autre) et, surtout, de mentor (il aidera Conor dans son

¹¹⁵ L’homonymie avec le roi Arthur n’est peut-être pas casuelle : comme le roi, l’arbre fait preuve de grande sagesse.

parcours d'acceptation de la maladie et de la mort de sa mère). Comme on va voir par la suite, ce monstre végétal présente des connotations paniques, qui sont d'ailleurs typiques chez les figures gardant les seuils: « The Arcadian God Pan is the best known Classical example of this dangerous presence dwelling just beyond the protected zone of the village boundary » (Campbell, 1993 : 81).

Quant à Gaspard, dès qu'il arrive dans la forêt de ses rêves, il fait la connaissance d'Idriss, une créature hybride qu'il avait déjà aperçue durant sa première vision de la forêt, quand il avait trébuché dans le regard du chat noir : « Pas très loin, assise sur un rocher, une créature singulière, mi-homme, mi-arbre, levait une main dans sa direction, l'invitant à s'approcher » (Rambaud, 2014 : 20). Pendant le premier rêve dans cette forêt, Gaspard a la chance de connaître Idriss plus de près :

C'est un homme, semble-t-il, d'une cinquantaine d'années, un peu ventripotent et de taille moyenne. Mais sa peau se couvre par endroits d'écorce. Des touffes d'herbe pointent de sous ses bras, des pâquerettes tapissent ses épaules, des tas de branches tordues poussent le long de son corps et un bouquet de primevères mauves orne sa tête. [...]

« - Moi c'est Idriss. [...] J'étais chargé de t'accueillir [...]. Je suis un *touchécorce*... Oui, un *touchécorce*, et je suis chargé de veiller sur cette partie de la Forêt.

– Alors, ces arbres sont à vous ? »

Idriss sursaute avant de se pencher à l'oreille du garçon.

« Malheureux, fais attention à ce que tu dis, tu vas les vexer. Non, je m'occupe d'eux, c'est tout. Quelquefois aussi, je les soigne et, crois-moi, ce n'est pas une mince besogne. Mais ils ne m'appartiennent pas, tout comme moi, je n'appartiens à personne... » (*Ibid.* : 27-29)

Gaspard apprend que dans ce monde il y a quatre *touchécorses*, un pour chacune des quatre saisons, et que chaque saison occupe un territoire différent : Idriss est destiné à la région du Printemps. Cette série de gardiens hybrides qui s'était ouverte avec le bûcheron de *The Book of Lost Things*, se ferme sur une figure qui revêt la même fonction de soigner les arbres. Si le Woodsman semble « almost like a part of the forest itself given human form » (Connolly, 2011 : 70), au contraire Idriss est un homme dont la forêt s'est emparée au point d'en modifier le corps et de l'englober dans sa nature végétale :

La créature tente de se pencher en avant mais les branches de son dos s'embranchent avec celles d'un arbuste voisin. [...]

« [...] Les arbres en ont profité pendant mon sommeil. Chacun d'eux rêve de m'avoir pour lui tout seul. » (Rambaud, 2014 : 27-28)

Arbre gardien et gardien des arbres coexistent ainsi dans le même personnage, qui peut facilement évoquer l'arbre sacré du bois de Nemi, protégé par le prêtre en charge, le Roi du Bois, dont parle George Frazer dans *The Golden Bough* (1915). Selon la légende, le Roi du Bois restait tel tant qu'un autre homme n'arrivait à couper une branche de l'arbre qu'il protégeait au prix de sa même vie. Toutefois, les arbres gardiens ont aussi leurs illustres antécédents, comme les Ents de *The Lord of the Rings* par J. R. R. Tolkien (2007). Plus en général, le monde végétal est peuplé par beaucoup d'esprits gardiens qui veillent sur le développement des jeunes protagonistes ; d'autant plus que l'arbre revêt une importance capitale dans les initiations chamaniques (lesquelles, comme on l'a signalé, se déroulaient souvent au cours d'un rêve), où ils symbolisaient l'axe du monde, ainsi que la voie pour l'ascension de l'individu au statut de chaman.

2.5.4 Gardiens – phénomènes atmosphériques

Parfois, la puissance qui contraste le passage du héros d'un monde à l'autre présente une consistance plus aérienne et indéfinie, comme celle d'un phénomène atmosphérique. Si dans *The Wonderful Wizard of Oz* le cyclone permet à Dorothy d'arriver à Oz, agissant de passeur, dans *Mirormask*, Helena trouve un nuage noir essayant de lui boucher le passage vers l'Autre Monde :

Eric started to play something, and then it happened. Above him a black cloud moved and shifted, so dark it swirled like a shadow against the night sky, and then the cloud reached down and – touched him – and Eric went black as carbon, as if he'd been burned. And then he started to crumble and collapse, like a sand castle in the wind. I reached out a finger – “Don't touch him!” shouted out the juggler. I didn't touch him. The black cloud was now edging towards us. The tall juggler – he reminded me a little of Pingo – threw a light ball at the cloud, and it burst open when it hit, scattering light like a skyrocket does when it bursts. The dark cloud hesitated. That was when the other juggler pulled open a door and pushed me through it. I looked back and saw the darkness coming at us like a cloud, turning the tall juggler into a pillar of ash at it came. The door slammed. We were safe: a little darkness oozed under the door, like a sooty porridge, but we were safe. (Gaiman, McKean, 2008, n. p.)

Dans cette scène, l'action est dominée par les trois hommes de cirque qu'Helena rencontre sur le toit : le premier, le violoniste Eric, attire par sa musique le nuage noir qui le carbonise ; le deuxième (qui ressemble à Pingo, jongleur, mime et clown dans le cirque de la famille d'Helena) lance un projectile de lumière contre le nuage pour le distraire ; c'est en profitant de ce moment que le troisième jongleur ouvre une porte et qu'il pousse

la fille dedans. Les sacrifices du violoniste et du premier jongleur permettent donc à Helena de se sauver du nuage noir ; c'est pourtant le troisième homme de cirque, Valentine, qu'Helena ne connaît pas – ou pour mieux dire, pas encore – qui fait office tant de passeur que de mentor, accompagnant la fille dans l'Autre Monde de ses rêves.

Conclusions

On a vu comment le passage du seuil s'avère souvent difficile et dangereux. D'après Eliade, cela s'explique par le fait que la communication entre les deux mondes n'est plus active et immédiate comme elle l'était autrefois, au début du monde ; elle doit être réactivée par l'action d'un chaman, d'un élu ou d'un héros, qui par sa valeur et ses capacités démontre d'être digne de passer :

« Le sens de tous ces rites de “passage dangereux” est le suivant : on établit une communication entre la Terre et le Ciel, en s'efforçant de restaurer la “communicabilité” qui était la loi *illo tempore*. Vus sous un certain angle, tous les rites initiatiques poursuivent la reconstruction d'un “passage” vers l'au-delà et, partant, l'abolition de la rupture des niveaux qui caractérise la condition humaine après la “chute”. » (Eliade, 2015 : 424)

Le voyage du chaman « reproduit une “situation” primordiale, accessible au reste des humains uniquement par la mort » (Ibid. : 430). Ce besoin de rétablir la communication entre les deux dimensions de la veille et du rêve, de la vie et de la mort, révèle une nécessité d'abandonner la pensée antithétique :

toutes ces images mythiques expriment la nécessité de transcender les contraires, d'abolir la polarité qui caractérise la condition humaine, pour accéder à la réalité ultime. [...] Dans les mythes, ce passage “paradoxal” souligne justement que celui qui réussit à le réaliser a dépassé la condition humaine : il est un chaman, un héros ou un “esprit”, et en effet on ne peut pas réaliser le passage “paradoxal” que si l'on est un “esprit”. (Ibid. : 426)

Pour qui se trouve coincé dans l'antithèse, le rêve offre alors cette possibilité de transcendance par sa nature floue et lisse. La frontière entre les deux mondes se brouille, la barrière devient perméable et la séparation cède sa place à la continuité de l'attitude mystique. Néanmoins, aussi dans l'Autre Monde les protagonistes rencontrent des personnages qui incarnent autant d'avatars d'un archétype dont la même essence est antithétique, c'est-à-dire, l'Ombre.

Chapitre 3

Opposition à l'Autre : L'Ombre

D'après Jung (2014), l'Ombre représente une personnalité inconsciente où l'être humain relègue toutes ses caractéristiques perçues comme socialement inacceptables ou dangereuses, aussi bien que l'ensemble de ses potentialités latentes. Néanmoins, ce côté caché de notre identité se manifeste souvent par le biais du rêve : « Through dreams one becomes acquainted with aspects of one's own personality that for various reasons one has preferred not to look at too closely. This is what Jung called "the realization of the shadow" » (Jung-von Franz, 1964 : 168). La confrontation avec cette personnalité met les protagonistes face à leurs propres conflits intérieurs et les force à reconnaître des parties d'eux cachées dans leur inconscient et qu'il refusent ou méconnaissent : « The shadow personifies everything that the subject refuses to acknowledge about himself » (Jung, 2014 : 513).

En raison de cette relation antithétique entre l'Ombre et le sujet, souvent cet archétype est incarné par l'antagoniste du récit. Ce chapitre s'occupera de montrer comment le visage de l'Ombre se combine dans notre corpus avec d'autres motifs archétypiques : 1) le Double (ombres, reflets, *doppelgängers*, jumeaux), 2) la Mère, 3) le féminin inquiétant, 4) le Monstre (bêtes, cauchemars), et 5) Le Trickster.

Ensuite, on va considérer des cas où l'Ombre, après avoir été longtemps réprimée, se rebelle soudainement, prenant le dessus sur les protagonistes et agissant en leur nom.

Néanmoins, comme on l'a souligné, dans l'Ombre se cachent aussi des aspects de la personnalité qui ne sont pas déployés et demeurent latents. Parfois, le sujet tend à cacher même ses meilleurs côtés, car comme Johnson le souligne, « People are as frightened of their capacity for nobility as of their darkest sides » (1993 : 45). La dernière section de ce chapitre abordera donc les potentialités cachées dans l'Ombre, montrant comment elles s'avèrent très utiles pour le développement des protagonistes.

D'après Jung la rencontre et la relation avec l'Ombre caractérise, d'ailleurs, la première étape du processus d'individuation. Sa présence dans nos textes démontre une fois de plus la correspondance entre les initiations des protagonistes et le processus d'individuation, et montre comment le rêve favorise l'affrontement et l'intégration de l'Ombre de la part des protagonistes.

3.1 *L'Ombre et le Double*

Le roman de Neil Gaiman, *Mirrorsmask*, propose un exemple suggestif du motif du double onirique dans la figure de l'antagoniste, à savoir la princesse du monde qu'Helena a créé par le biais de ses dessins et ses rêves. Grâce au pouvoir magique du masque, qui donne son titre au film et au roman, la princesse se substitue à Helena dans la vie réelle, en l'exilant dans son monde imaginaire. Personne dans la ville des songes, y compris la reine mère, ne s'aperçoit de cet échange d'identité les deux filles se ressemblent comme deux jumelles. L'antagoniste s'impose ici en tant que double de la protagoniste et son objectif est donc de prendre sa place dans la vie réelle.

Le motif du *doppelgänger* qui prend le dessus sur la réalité de l'individu est très récurrent dans la littérature : de Sosia, qui se voit usurpé de son identité par Mercure dans *l'Amphitryon* (Plaute 183 av. J. C.), au *William Wilson* de Poe (1840) ; de Dr. Jekyll possédé par Mr. Hyde (Stevenson, 1886), jusqu'au portrait qui vieillit et s'enlaidit à la place de Dorian Gray (Wilde, 1890), pour ne citer que quelques exemples parmi les plus célèbres. D'après Otto Rank (2005), ce schéma trouve ses racines dans les croyances primitives concernant l'âme et son immortalité. Le double, soit qu'il apparaisse sous la forme d'ombre, de reflet, de portrait ou bien de jumeau, représente une manifestation visible de l'âme immortelle. Toutefois, selon les théories de Rank, avec l'évolution des civilisations, le Double a changé de fonction et, si autrefois il était conçu comme un antidote à la mort, par la suite il en est devenu souvent la cause. Il est indispensable de souligner à cette hauteur la relation qui s'établit entre le rêve et le double, une relation qui incarne une autre croyance répandue dans toute l'antiquité. En effet, dans nombreuses conceptions archaïques, lorsqu'on dormait, un double de soi se détachait du corps pour se déplacer et agir en autonomie : on expliquait ainsi le fait de se voir agir en rêve, même si le corps restait inerte pendant l'endormissement.

D'après l'idée d'Homère, l'homme a une existence double, l'une dans son apparition perceptible, l'autre dans son image invisible, qui deviendra libre seulement après la mort. Ceci, et rien d'autre, est son âme. Dans l'homme vivant, pleinement animé,

demeure comme un hôte étranger, un Double plus faible, son autre Moi, sous forme de Psyché, dont le royaume est le monde des rêves. Quand le Moi conscient sommeille, le Double agit et veille. Une telle image (εἰδωλον), répétant le Moi visible et constituant un deuxième Moi, est chez les Romains le Genius dans sa conception primitive, chez les Perses le Fravahri, chez les Égyptiens le Ka. Chez les Égyptiens aussi, la plus ancienne forme de l'âme était l'ombre [...]. Chez eux, les termes pour âme, Double, Ka, reflet, ombre, nom, variaient entre eux. (Rank, 2005 : 42)

Le double du rêve naît aussi pour expliquer l'identité du moi que chaque rêveur voit vivre dans ses songes et dont les actions font si souvent abstraction de sa propre volonté ; comme Róheim l'écrit : « The fundamental mechanism of the dream is the formation of a double, the dream image or the soul » (1970 : 155). Ainsi, dans *Mirrormask*, ces deux traditions se fondent, grâce à la présence combinée du double, du rêve et du reflet. Johnson définit le *dopplegänger* comme « one's mirror image, one's opposite » (1993 : 15), et le rêve d'Helena commence justement par la vision de ce double qui se moque d'elle de l'autre côté du miroir : « *In my dream, my reflection was laughing at me. In my dream, I was two different girls* » (Gaiman-McKean, 2005). C'est un effet qui se produit sur n'importe quelle surface réfléchissante, même en regardant à travers les fenêtres, dans lesquelles la protagoniste peut voir le double qui s'est emparé de sa vie :

Movement caught my eyes from the window in the corner, and I went over to it, wiped at it, and saw...

Me.

Only she wasn't me.

She wasn't wearing the kind of clothes I'd wear. And she was screaming at my dad. He looked scared, and tired. I hated that she was shouting, that he didn't tell her to behave, that he was backing away from her.

I banged angrily on the window. The girl who wasn't me turned, and for a moment I was certain that she was actually looking at me. (*Ibid.*)

Through the window I could see the other Helena sitting on the bed. She was smoking a cigarette. She was holding one of my drawings. And then she lit a match and touched the flame to the picture. [...] My dad come in. He started telling her off. And he took the matches from her.

I banged on the window. I shouted,

“Dad! She's not me... oh, Dad...” but I knew he couldn't hear me. I wasn't so certain about her, though. (*Ibid.*)

C'est à travers le masque-miroir que l'échange entre Helena et la princesse peut avoir lieu ; et comme il ressort des extraits ci-dessus, le double d'Helena en représente aussi le

côté négatif : ses goûts en matière d'habillement sont tout à fait différents et elle s'abandonne à tous les instincts destructeurs auxquels Helena résiste comme fumer, crier contre son père et mettre du feu à ses dessins, une action qui comporte la destruction progressive de la ville des rêves. À cette aune, quoiqu'elles soient identiques physiquement, le double d'Helena représente son « Moi Opposé » (Rank, 2005 : 49), selon un mécanisme qu'Otto Rank a clairement illustré : « les tendances et inclinations reconnues comme blâmables sont séparées du Moi et incorporées dans ce Double » (*Ibid.* : 69-70). Vu sous cette lumière, le double présente ainsi des caractères qui l'apparentent à l'archétype de l'Ombre tel que Jung le conçoit :

The Shadow can represent our darkest desires, our untapped resources, or even rejected qualities. It can also symbolize our greatest fears and phobias. Shadows may not be all bad, and may reveal admirable, even redeeming qualities. The Hero's enemies and villains often wear the Shadow mask. This physical force is determined to destroy the Hero and his cause. (De Coster, 2010 : 10-11)

À travers le rêve, Helena se trouve confrontée à son reflet et doit accepter que ce double soit une partie d'elle-même, bien qu'il reste caché dans son inconscient :

whoever looks into the mirror of the water will see first of all his own face. Whoever goes to himself risks a confrontation with himself. The mirror does not flatter, it faithfully shows whatever looks into it; namely, the face we never show to the world because we cover it with the persona, the mask of the actor. But the mirror lies behind the mask and shows the true face. (Jung, 2014 : 20)

À cause d'une situation familiale critique qui l'a bouleversée, le reflet d'Helena prend le dessus et se substitue à elle dans la vie éveillée. Cet échange d'identité s'avère possible car Helena ne s'est jamais confrontée avec cette partie de sa personnalité, qui demeure une ombre cachée. Toutefois, puisque le masque est fait de miroir, cela signifie qu'en portant le « MirrorMask » Helena accepte son reflet et qu'elle l'intègre symboliquement en elle, reprenant ainsi possession de sa vie :

This confrontation is the first test of courage on the inner way, a test sufficient to frighten off most people, for the meeting with ourselves belongs to the more unpleasant things that can be avoided so long as we can project everything negative into the environment. But if we are able to see our own shadow and can bear knowing about it, then a small part of the problem has already been solved: we have at least brought up the personal unconscious. (*Ibid.*)

Reconnaître l'Ombre comme partie de soi représente ainsi une première épreuve de courage et de maturité, car cela nous rend conscients de l'obscurité que chacun de nous recèle en soi, nous empêchant de projeter toute négativité à l'extérieur de nous-mêmes. Comme Johnson le remarque : « This is one of Jung's greatest insights : that the ego and the shadow come from the same source and exactly balance each other. To make light is to make shadow ; one cannot exist without the other » (1993 : 17). Cette relation d'interdépendance entre le moi et l'Ombre est aussi explicite dans le rapport entre Camille et l'Autorité (*Les Enfants d'Evernight*), une entité sans corps qui change d'aspect selon la personne à laquelle elle s'adresse. La forme qu'elle choisit correspond toujours à la personne qui a plus de pouvoir sur son interlocuteur ; ainsi elle se fait obéir en profitant de ses sentiments de culpabilité et d'insuffisance. Dans le cas de Camille, elle lui propose un double d'elle-même, la mettant face aux aspects de sa personnalité qui plus lui déplaisent : son insécurité, sa passivité, sa faiblesse :

– Pathétique, pathétique petite fille qui pense pouvoir tout changer alors qu'elle ne maîtrise rien. Tu n'as jamais été capable d'avouer que tu ne voulais pas de viande au dîner, Camille, et tu espérais me tenir tête ?

[...] Camille chancela. Elle savait à qui appartenait cette voix. L'Autorité se dévoila, double moqueur séparé d'elle par quelques carrés de glace et un mur d'hostilité. Elles se firent face en jumelles parfaitement semblables. Seuls les yeux noirs et le rictus mauvais qui déformaient les traits de la copie la différenciaient de l'originale. La tenue de l'Autorité était aussi différente, calquée sur celle de l'Anglaise au moment de son arrivée à Evernight. Hormis ces petits détails, elles étaient en tous points identiques. Camille serra les dents.

– Tu lui ressembles drôlement, à la pathétique petite fille, lui lança-t-elle. Étrange de choisir un modèle qui tu méprises à ce point. (Andoryss, 2016 : 296)

L'archétype de l'Ombre est particulièrement reconnaissable dans *MirrorMask* et *Les Enfants d'Evernight*, puisqu'il est incarné par des véritables doubles des jeunes protagonistes. Néanmoins, il ne faut pas oublier que tous les personnages rencontrés en rêve participent à la psyché plurale des protagonistes (Hillman, 1979), ce qui implique que l'Ombre peut se cacher chez n'importe quel habitant des rêves des protagonistes, qui en vient ainsi à représenter un côté renié, refusé ou méconnu de leur personnalité.

Un exemple en est fourni par les deux petites jumelles¹¹⁶ qui visitent les rêves d'Oscar dans *Sal de mis sueños* (Trujillo-Sanz, 2012). La duplicité et l'antithèse qu'elles

¹¹⁶ Comme on verra dans la deuxième partie de ce travail, les jumeaux détiennent des facultés magiques et des pouvoirs surnaturels qui sont reliés aux rêves. Aussi dans *La Poupée de porcelaine* (Ferminé, 2013a) on rencontre des jumeaux dans le rôle d'opposants : il s'agit de Sourdaud et Duredoreille, les nains au service

symbolisent est rendue évidente tant par leurs apparences comme pour leurs caractères : l'une est blonde et gentille, l'autre brune et agressive. Ensemble, les deux filles apprennent au protagoniste à contrôler ses rêves et elles lui font des cadeaux qui peuvent franchir le seuil entre les deux mondes, ce qui fait qu'Oscar les retrouve à son réveil dans la vie réelle. Toutefois, chaque passage aura son prix : pour chaque créature ou objet de rêve qui apparaît dans le monde de la veille, un autre doit mourir ou subir des dommages. L'entraînement n'a qu'un seul but : en profitant des pouvoirs du garçon, les jumelles veulent se substituer aux deux petites filles qui sont dans le ventre de la mère d'Oscar ; il y a donc ici deux couples de jumelles, dont les unes représentent une menace pour l'existence des autres. Cela pourrait nous conduire à soupçonner que la victoire d'Oscar sur les jumelles rêvées signifie qu'il a reconnu et vaincu sa jalousie, enfermée dans son inconscient et réprimée en tant que sentiment ignoble et inavouable.

3.2 *L'Ombre et la Mère*

Comme le démontrent les exemples d'Helena et d'Oscar, l'Ombre peut symboliser les sentiments négatifs, les peurs et les angoisses qui habitent le protagoniste malgré lui. Ces sentiments peuvent aussi concerner les relations des protagonistes avec leur milieu social, notamment avec leur famille ; il en ressort que parfois les personnages rencontrés en rêve assument l'aspect de personnes très proches des protagonistes. Comme les protagonistes se trouvent dans un moment de passage d'un âge à l'autre, où ils nécessitent construire leur identité et reconfigurer par conséquent leur relation aux parents, ce n'est pas étonnant que l'Ombre soit incarnée souvent par le personnage de la mère, même si d'une façon différente chez les filles et chez les garçons.

Dans *MirrorMask*, le monde songé par Helena se fonde, depuis sa création, sur la dualité et l'antithèse : « The world was divided in two. The city of light [...] and the land of shadows. Each place had a queen¹¹⁷ » (Gaiman-McKean, 2008). À son arrivée dans ce monde, Helena découvre que la reine de la cité de lumière est tombée dans un sommeil duquel il paraît impossible de la réveiller. Il est significatif alors qu'Helena reconnaît dans les traits de cette reine sa propre mère, qui dans la vie de la veille se trouve hospitalisée :

Everything glittered and shimmered and gleamed.

du perfide Sir Luke qui, comme déjà pu remarquer, rappellent beaucoup Tweedledum et Tweedledee, les jumeaux rencontrés par Alice, dont les aventures se déroulaient aussi en rêve.

¹¹⁷ La présence de deux reines est un point de contact fort avec *Alice's Adventures Through the Looking Glass* ; voir Carroll, 1994.

I've never been anywhere that felt as magical as that place. There were suns on the walls, and each of them shone, and on a sort of bed in the middle of the room there was a woman asleep.

She was obviously queen of that place.

On her folded hands there was a rosebud.

Her hair was long and white, but I knew that face.

"Mum?" I said, but she didn't wake up. (*Ibid.*)

L'opposition avec la reine des terres obscures est facilement établie: « A woman looked at me from her throne. Her skin was the colour of old bronze. She wore the strangest, blackest dress I'd ever seen. I knew who she was without being told. This was the Queen of the Dark Lands » (*Ibid.*). Si la Queen of Light est reconnue par Helena en tant que sa mère, la Queen of Dark en est clairement le double menaçant ; cette identité est encore plus explicite dans la version filmique, où la mère d'Helena et les deux reines sont interprétées par la même actrice, Gina McKee. La figure de la mère se dédouble ainsi dans un pôle positif et un pôle négatif, où ce dernier réunit tous les aspects qu'Helena déteste de sa mère. Il s'agit d'un mécanisme très ancien et largement employé par la tradition des contes de fées dans l'opposition entre la bonne mère et la méchante belle-mère (Bettelheim, 2010). En effet, comme l'idée que la mère puisse être méchante est insupportable pour l'enfant, le conte scinde la fonction maternelle en deux personnages : l'un réunissant tous les traits maternels que l'enfant perçoit comme injustes ou méchants pour que l'autre en représente une polarité exclusivement positive. Ainsi, l'enfant se sent autorisé à détester la belle-mère, la mère méchante qui n'est pas sa véritable mère, sans succomber au sentiment de culpabilité. Ce sentiment est très fort chez Helena car, peu avant l'hospitalisation de sa mère, elles avaient eu une dispute assez violente. L'objet de la dispute repose sur une question qui est typique de l'adolescence : le conflit générationnel entre autonomie et dépendance. Ce conflit est exprimé clairement dans la lettre que le double d'Helena envoie à sa mère, la Dark Queen :

Dearest Mama, as by now you must be aware, I have found the MirrorMask. I shall use it to go away. There are other places. I'll find one with another girl like me in it, a life I can take. She'll not be as clever as me, of course. I can't live in your world. I have to grow up. I'm going to run away and join Real Life. Of course, if I use the MirrorMask it may upset things a bit. But you can't run away from home without destroying somebody's world. (*Ibid.*, n. p.)

Ainsi, la reine de l'obscurité incarne une maternité étouffante, qui voudrait enfermer sa fille dans son ventre mortifère, lui empêchant de grandir et de devenir indépendante :

“Your real daughter. She’s not a pet. She’s not even a child anymore. You have to let her grow up.”

“You mean... let her choose her own clothes. Her own food. Make her own mistakes. Love her, but don’t try to possess her ?” [...]

“Yes,” I told her. “That’s exactly what I mean.” [...]

“Absolutely out of question” (*Ibid.*, n. p.)

Ce « Dark Side of the Mother » ce n’est qu’un habitant de la psyché d’Helena qu’elle doit rééduquer afin de reconfigurer la relation à sa véritable mère dans une nouvelle forme, plus adaptée à son âge adolescent. Il s’agit d’un passage indispensable si elle veut grandir : « If we stay overly long with the protective mother within our own psyches, we find ourselves impeding all challenges to ourselves and therefore blocking further development » (Pinkola Estés, 1997 : 85).

La duplicité de la mère¹¹⁸ est un motif récurrent chez Gaiman, étant déjà présente dans *Coraline*, où l’antagoniste est un double fort inquiétant de la mère de la petite fille. Voici leur première rencontre :

A woman stood in the kitchen with her back to Coraline. She looked a little like Coraline’s mother. Only...

Only her skin was white as paper.

Only she was taller and thinner.

Only her fingers were too long, and they never stopped moving, and her dark-red fingernails were curved and sharp.

‘Coraline?’ The woman said. ‘Is that you ?’

And then she turned round. Her eyes were big black buttons.

‘Lunchtime, Coraline,’ said the woman.

‘Who are you?’ asked Coraline.

‘I’m your other mother’ (Gaiman, 2003 : 38-39)

Toutefois, si dans *MirrorMask* la reine obscure incarnait explicitement tous les traits négatifs de la mère d’Helena, l’Autre Mère de Coraline se révèle beaucoup plus astucieuse car elle essaie de l’amadouer en compensant tous les aspects négatifs de la vraie mère : elle la laisse plus libre, passe beaucoup de temps avec elle et lui prépare des repas délicieux. Cependant, derrière toutes ces flatteries, l’intention de l’Autre Mère est d’attirer la fille dans son piège pour la convaincre à rester toujours avec elle. Afin de satisfaire ce désir, elle a créé tout un petit monde à l’image de celui de Coraline, y compris des copies de son père et de ses voisins. Cependant, au refus de Coraline de rester avec elle et de se laisser coudre des boutons noirs à la place des yeux, l’Autre Mère

¹¹⁸ Jung parle même d’un archétype de la double mère, voir Jung, 2014.

révèle sa nature démoniaque : elle emprisonne les vrais parents de Coraline et envoie ses créatures pour lui empêcher de les délivrer.

Dans les deux cas, la mère-antagoniste rassemble toutes les caractéristiques que Jung a identifiées comme prérogatives de l'archétype de la mère dans sa manifestation négative: « On the negative side the mother archetype may connote anything secret, hidden, dark ; the abyss, the world of dead, anything that devours, seduces, and poisons, that is terrifying and inescapable like fate » (2014 : 82). Dans *Jessie des ténèbres* (Rimbaud, 2016), dans l'un des cauchemars qui conduisent la protagoniste dans la « maison qui grince » (*Ibid.*), elle doit lutter contre une version homicide de sa mère adoptive, qui semble bien intentionnée à la tuer à l'aide d'un hachoir. La relation de Jessie à sa mère traverse une phase de conflit à cause de la friction entre le besoin d'autonomie de la fille et les préoccupations d'une mère qui est terrorisée de voir la fille grandir. Cette crise coïncide d'ailleurs avec l'investigation de Jessie sur son passé ; ce n'est donc pas étonnant que, dans ses rêves, sa mère adoptive – ou bien, son avatar – puisse apparaître comme une féroce tueuse qui a assommé à coups de hachoir sa mère biologique, dont le corps est démembré et parsemé dans les différentes pièces de la maison rêvée.

Une figure maternelle aux traits fort inquiétants apparaît aussi dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011), où David est attiré dans le monde des rêves par la voix de sa mère, lui disant qu'elle n'est pas morte et invoquant son aide. Contrairement aux trois cas précédents, où la protagoniste était une fille, le héros est ici un garçon, ce qui comporte des connotations différentes. Si les conflits des filles à leurs mères étaient essentiellement basés sur la dichotomie autonomie-dépendance et sur la construction (par contraste) de leur rôle de genre (voir Pietropoli Charmet-Rosci, 1992 ; Pellizzari, 2016), dans le cas de David il y a aussi une composante sexuelle qui entre en jeu, et qui résulte évidente lorsqu'il arrive dans le château d'où il entend provenir la voix de sa mère : alors qu'elle gît endormie sur un autel, cette voix lui dit qu'il pourra la réveiller par un baiser, à l'instar de la Belle au bois dormant, et qu'ils pourront ainsi revenir à leur vie précédente.

At last, he reached the altar and looked down upon the face of the sleeping woman. It was his mother. Her skin was very white, but there was a hint of pink at her cheeks, and her lips were full and moist. Her red hair glowed like fire against the stone.

“Kiss me,” David heard her say, although her mother remained still. “Kiss me, and we will be together again.”

David placed his sword by her side and leaned over to kiss her cheek. His lips touched her skin. She was very cold, colder even than when she had lain in her open coffin, so cold that the touch of her was painful to him. (Connolly, 2011: 252)

Toutefois, David va bientôt découvrir que cette possibilité n'est qu'un cruel mirage : la femme sur l'autel n'a plus l'aspect de sa mère mais celui de sa belle-mère Rose, la nouvelle femme de son père :

David looked down at the sleeping woman, and her eyes opened. They were not the eyes of David's mother. Her eyes were green and loving and kind. These eyes were black, devoid of color, like lumps of coal set in snow. The face of the sleeping woman had also changed. She was no longer David's mother, although he still knew her. Now she was Rose, his father's lover. Her hair was black, not red, and it pooled like liquid night. Her lips opened, and David saw that her teeth were very white and very sharp, the canines longer than the rest. [...] The shawl around her shoulders fell away, exposing an alabaster neck and the top of her breasts. David saw drops of blood upon them, like a necklace of rubies frozen on her skin. [...]

She was Rose, but Not-Rose. She was night without the promise of dawn, darkness without light. (*Ibid.* : 252-253)

David comprend ainsi que la femme qu'il a devant n'est ni sa mère, ni Rose ; néanmoins, cette créature a pris les aspects de ces deux figures maternelles pour le tenter. La double maternité frappe à nouveau : l'aspect et la voix de sa vraie mère étaient nécessaires pour attirer David jusqu'au château, avec la promesse de récupérer le bonheur perdu ; mais comme le but de la créature est de se joindre physiquement à sa victime, elle se transforme par la suite en sa belle-mère pour lui adresser des avances très explicites, avec des allures de vampiressse :

One slim finger, its nail etched in blood, touched itself to her lips.

"Here," she whispered. "Kissss me here." [...]

"Now," she hissed, "you are mine. I will love you, and you will die loving me in return."

(*Ibid.*, 254-255)

D'ailleurs, von Franz nous informe que « dans la psychologie masculine, la belle-mère symbolise l'inconscient dans son rôle destructeur, dérangeant, dévorant » (1995 : 148). David ne va pas céder à ces avances, mais il est quand-même forcé de se confronter à une vérité inavouable cachée dans son inconscient, puisqu'au moment de le séduire, la vampiressse choisit l'aspect de la belle-mère, qu'il déteste mais qui pourtant l'attire ; il s'agit d'une idée insupportable qu'il avait toujours repoussée, et que maintenant son inconscient lui met devant en toute évidence.

Cette dérive si troublante de la figure maternelle nous introduit aux autres antagonistes qui relèvent de la catégorie du féminin inquiétant, et que l'on trouve donc chez les protagonistes masculins.

3.3 *L'Ombre et le féminin inquiétant*

Dans *The Outlaw Varjak Paw* (Said, 2014), Varjak a désormais laissé sa maison familiale pour vivre dans la ville avec ses amies Holly et Tam. Toutefois, la ville est contrôlée par une bande de chats aux ordres de Sally Bones¹¹⁹, une vieille chatte blanche avec un seul œil, qui tyrannise tous les autres chats en leur empêchant de chasser dans la plupart de la ville. Seulement si quelqu'un réussit à battre Sally Bones tous les chats pourront vivre et chasser librement. Cependant, à côté de la question politique du contrôle du territoire, apparaît aussi une question relationnelle : le rapport du protagoniste face au féminin. En effet, les deux visages de la féminité sont représentés dans ce roman par Holly, la chatte dont Varjak est amoureux, et Sally Bones, qui incarne un féminin perturbant et cruel. Varjak et Holly viennent de former un couple quand leur sérénité est compromise par les violences de Sally Bones, qui réaffirme son monopole dans la ville. Dans les péripéties qui suivent, Holly se sacrifie héroïquement tombant d'une grande hauteur avec un ennemi au cours d'une lutte. Tout le monde la croie morte et Varjak en est détruit par la douleur, jusqu'au moment où elle fait retour, bien vivante, lorsque Varjak doit affronter le duel décisif contre Sally Bones. Une différence pourtant s'impose : l'un des yeux dorés d'Holly est devenu du même bleu-ciel de l'œil de Sally Bones. Interrogée sur comment cette transformation s'est produite, elle répond : « I don't know. [...] I've been having dreams, Varjak, such strange dreams. And now everything looks... different¹²⁰ » (Said, 2014 : 234). Le retour d'Holly donne à Varjak la force pour affronter la chatte blanche, laquelle évoque, avec son seul œil, le chat noir de la nouvelle d'E. A. Poe (2004), tout en symbolisant une féminité dévorante. Le fait que Sally Bones connaît les mêmes techniques de combat que Jalal a enseigné à Varjak, pourrait être interprété comme une lutte du protagoniste avec une partie de lui-même. La défaite de la chatte pourrait alors symboliser la victoire de Varjak sur une composante inquiétante et démoniaque du féminin, ou pour mieux dire, sur ses propres angoisses qu'il projette sur la féminité ; elle témoignerait qu'ayant reconnu et intégré sa peur de l'autre sexe, le chat est désormais prêt

¹¹⁹ Personnage qui avait déjà fait une rapide apparition dans *Varjak Paw* (Said, 2005).

¹²⁰ Cette transformation fait penser que Holly aussi, revenant de la mort, aurait traversé un chemin d'initiation. Effectivement l'auteur a annoncé qu'il va révéler davantage sur l'œil d'Holly dans le troisième tome de la saga.

à la vie de couple. De fait, comme on le verra aussi par la suite, tant qu'elle demeure isolée et aliénée, l'Ombre constitue une menace pour le moi ; mais quand elle est acceptée et intégrée comme partie de l'identité, elle apporte un enrichissement à la personnalité. La transformation de l'œil d'Holly¹²¹ peut alors symboliser l'intégration du féminin inquiétant dans une personnalité complexe et articulée.

Quant à Gaspard (Rimbaud, 2014), parmi les nombreux ennemis qu'il rencontre dans la forêt rêvée, il y a l'Ombregrise, une plante carnivore qui laisse ses proies en chantant toutes leurs peurs avant de les dévorer. Son aspect contribue à accroître l'angoisse qu'elle inspire chez le garçon, car sa description l'apparente à un vagin denté :

La tête est disproportionnée – grosse et tumescence, en forme de figue, rouge sang. En son sommet, une crête jaune semblable à celle du cacatoès s'ouvre et se ferme à la manière d'un éventail. Apparemment dépourvue d'yeux, elle est en revanche équipée d'une mâchoire effrayante. Innombrables, longues et effilées, les dents occupent une telle place qu'il lui est impossible de fermer la gueule. Des filets de salive blanchâtre relient les crocs les uns des autres. (Rimbaud, 2014 : 138-139)

Ces figures féminines menaçantes incarnent l'angoisse qui accompagne relation des protagonistes à l'autre sexe, surtout dans une phase de transition et de construction identitaire comme l'est l'adolescence. L'attraction et la peur envers l'autre sexe peuvent coexister tant dans les filles comme dans les garçons ; néanmoins, pour ce derniers s'ajoute aussi l'impératif de préserver leur virilité de toute « effémination », c'est-à-dire des caractéristiques et des comportements que la culture patriarcale occidentale stigmatise comme féminins. De fait, chaque élément qui compose certains binômes typiques de la pensée antithétique est associé par le patriarcat soit au pôle masculin, soit au pôle féminin : ainsi, la lumière, l'action, l'esprit, la rationalité sont considérés comme typiquement masculins, alors que les ténèbres, la passivité, la matière, et l'émotivité sont censées appartenir au « côté féminin » (voir Jung 1953 ; Durand, 1992). La liste des oppositions pourrait continuer de manière indéfinie ; ce qui nous intéresse est que ces associations témoignent d'une valorisation positive du pôle masculin et une dévaluation du pôle féminin. Un des objectifs du travail de Jung a été celui de revaloriser les éléments associés à la féminité, et plus en général de permettre à l'individu de développer toutes les qualités humaines par le biais de l'individuation :

¹²¹ L'assonance entre les noms des deux chattes, « Holly-Sally », n'est peut-être donc pas fortuite : elles représentent pour le protagoniste deux différentes possibilités de se rapporter à l'autre sexe.

Jung saw individuation as a lifelong task, an elaborate and subtle process whereby the person brings recessive potentials into balanced relationship with more conscious or highly developed potentials. [...] He thought that all human attributes were open to development by either sex, and that the “mature” person would balance (or develop in relatively equal proportions) opposing qualities in the psyche. [...]

This aspect of his theory led Jung to value all human qualities as part of the reality of human existence, and to revalue some qualities, in particular those he labeled as “feminine”, which he felt had become recessive in culture as well as in individuals. (Lauter-Schreier Rupprecht, 1985 : 4-5)

Cependant, Jung n’arrive pas à démasquer l’illusion qu’il y ait des comportements et des inclinations typiques de chaque sexe, car sa polarisation repose encore sur une construction culturelle de la société patriarcale que l’on prend pour une réalité inhérente aux êtres humains :

[Jung] set arbitrary limits on the development of both sexes and reinforced the stereotypes of man as thinker, woman as nurturer. By associating men with thought, the cultural category with the higher value in the twentieth century in most Western societies, he helped to perpetuate the inequality of women. [...] He moved too quickly from a description of culturally induced gender differences to an assumption about sex differences [...]. (*Ibid.* : 6)

Une telle polarisation, en plus de n’être guère flatteuse pour les filles, décourage les garçons à l’heure de développer des côtés de leur personnalité, au point que, s’ils se montrent sensibles, ils se sentent menacés dans leur virilité. L’Ombregrise – qui contient « Ombre » dans son nom – peut ainsi symboliser une angoisse de castration, comme si le protagoniste avait peur que s’abandonner à des comportements que la culture étiquette comme féminins corresponde à abdiquer à sa virilité, car « les garçons ne pleurent pas »¹²².

D’autres exemples relevant du féminin inquiétant peuvent être repérés dans les figures des jumelles qui hantent les rêves d’Oscar dans *Sal de mis sueños* (Trujillo Sanz, 2012) ; ou bien dans la chasseresse qui, dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011), crée des hybrides mi-animaux et mi-enfants pour se donner des proies plus difficiles et stimulantes

¹²² Cela explique aussi le fait qu’on ne trouve pas une manifestation de l’Ombre similaire chez les filles, car les caractéristiques associées à la polarité masculine n’ont jamais souffert d’une acception négative. Au contraire, les filles trouvent dans leur animus un sévère juge et censeur : « A positive contribution of Jung’s concept of the anima is that it offers us a unique view of the inner world of the male who struggles to accept a side of himself which is devalued by society. It is interesting that no devaluation of the man by his anima like that of the woman by her animus is presented » (Wehr in Lauter-Schreier Rupprecht, 1985 : 35-36).

à traquer. Dans le même roman, David doit faire face à une Bête qui représente une inquiétante maternité dans l'acte même de donner naissance à sa descendance :

Suddenly, the Beast stopped. [...] It began to shudder and shake. Its jaws grew impossibly wide, and it spasmed as if in great pain. Suddenly it fell to the ground as its belly began to swell. David could see movement inside. A shape pressed itself against the Beast's skin from within.

She. The Crooked Man had said the beast was a female.

"It's giving birth!" shouted David. "You have to kill it now!"

It was too late. The Beast's belly split open with a great ripping sound, and her offspring began to pour out, miniatures of herself, each as big as David, their eyes clouded and unseeing but their jaws gaping and hungry for food. Some were chewing their way out of their own mother, eating her flesh as they freed themselves from her dying body. (Connolly, 2011: 213-214)

L'image de cet horrible accouchement nous nous permet d'introduire le passage de l'archétype de la mère à celui de la bête.

3.4 L'Ombre et le monstre : bêtes et cauchemars

La Bête (The Beast) à laquelle David doit faire face dans *The Book of Lost Things* apparaît comme une espèce d'insecte¹²³ géant, troublant et mortifère :

Then something moved, and they saw a massive yellow body erupting from beneath the earth, ridged like that of a great worm, each ridge embedded with thick black hairs, each hair ending in a razor-sharp barb. [...] Then a terrible face was revealed. It had clusters of back eyes like a spider, some small, some large, and a sucking mouth beneath them that was ridged with row upon of sharp teeth. Between eyes and mouth, openings like nostrils quivered [...]. There were two arms at either side of its jaws, each one ending in a series of three hooked claws with which it could pull its prey into the maw. It did not seem able to make any sound from its mouth, but there was a wet, sucking noise as it began to move across the forest floor, and clear, sticky strands of mucus dripped from its upper body as it raised itself up like a huge, ugly caterpillar reaching for a tasty leaf. Its head was now twenty feet above the ground, revealing its lower parts and the twin rows of black, spiny legs with which it propelled itself along the ground. (Connolly, 2011: 210-211)

Le féminin inquiétant abandonne ici ses connotations séduisantes pour laisser la place à la monstruosité et au dégoût. La relation de cette monstrueuse créature à la psyché du protagoniste est rendue assez évidente : « David could not move. He was drawn by the

¹²³ Parmi les différentes bêtes, on rencontre assez souvent des insectes : même Gaspard se trouve à lutter contre un essaim de moustiques et contre un cafard dont on lit qui est l'incarnation de « sa tristesse, son désarroi, sa lassitude » (Rimbaud, 2014 : 137).

dark eyes of the Beast, unable to tear his gaze from it. It was as though a fragment of its own nightmares had somehow come to life, the thing that lay in the shadows of his imagination finally given form » (*Ibid.* : 211). Comme on l'a vu, la Bête meurt dans l'acte de devenir mère : tuée par ses propres fils, ce monstre peut symboliser le sentiment de culpabilité de David, qui est intimement convaincu d'être la cause de la mort de sa mère. En regardant la Bête, David sait qu'elle fait partie de lui, qu'elle est l'incarnation de ses angoisses les plus profondes :

How could he explain his sense that the Beast was familiar to him, that there was a corner of his imagination where the creature had found an echo of herself ? What frightened him most was the feeling that he had somehow been responsible for her creation, and the deaths of the soldiers and the villagers were now on his conscience. (Connolly, 2011 : 217-218)

Quelque chose de semblable se produit aussi chez Gaspard quand il rencontre le Molosse, un chien gros et féroce qui menace la forêt des rêves :

À cinquante mètres de là, pile dans sa ligne de mire, deux points rouges percent la nuit. Un rouge sanguin. Deux boursoflures, sans paupière ni pupille.

Gaspard devine une silhouette massive, un pelage sombre, des oreilles larges à la pointe dentelée, et sous le regard écarlate, des fragments d'éclat blancs ; l'émail des crocs.

Le râle contient une colère, aveugle, destructrice. La fureur à son état le plus primitif. La même qui jaillit par moment des entrailles de son être, énergie sans mesure, incontrôlable, qui fait de lui un autre Gaspard, une marionnette.

Car c'est bien ça. Il en a l'absolue certitude. Le Molosse est un condensé abject de toute sa colère. (Rimbaud, 2014 : 160-161)

Ainsi, Gaspard reconnaît dans la furie du Molosse la rage indomptable qui s'est emparée de lui et qui hante son inconscient depuis la mort de son père ; d'ailleurs, Gilbert Durand (1992) inclut le chien parmi les symboles thériomorphes de l'angoisse de l'homme face à la fuite du temps, au destin et à la mort. Cette interprétation nous semble d'autant plus pertinente par le fait que le Molosse s'est installé auprès du Temple qui sera la destination finale de Gaspard, c'est-à-dire le lieu sacré où se cache la douloureuse vérité que le garçon avait refoulé pour se protéger. Toutefois, avant d'atteindre et d'intégrer cette vérité, Gaspard devra affronter aussi les Bêtimondes, des monstres à l'aspect d'hommes défigurés qui hantent les rêves de son ami Honoré, et qui parfois le poursuivent même dans la veille, se manifestant au coucher du soleil. Vu qu'on peut les battre en les

baignant d'eau, Honoré se couche toujours avec une bouteille d'eau près de lui¹²⁴. Comme Mamie explique clairement au protagoniste, ces créatures représentent la maladie dont Néné est victime, et les peurs qui en découlent :

– [...] ces monstruosités ne sont que la conséquence d'une autre peur. Une peur dévastatrice... Comprends bien qu'à l'*Intérieur*, ton ami est complètement envahi par des choses nocives, à tel point qu'il n'est plus en mesure de les maîtriser. Et tout cela a pour conséquence de se manifester à l'*Extérieur*. (Rimbaud, 2014 : 227-228)

Dans la saga d'*Oniria* (Parry, 2014-2016), le principal antagoniste d'Eliott est un cauchemar qui se fait appeler La Bête, dont l'aspect est celui d'un terrible dragon à trois têtes :

la créature la plus énorme et la plus effrayante qu'Eliott n'ait jamais vue se dressa soudain devant eux. [...] Le monstre faisait la taille d'un immeuble de quatre étages et son corps entier était recouvert d'écailles sombres et d'épines pointues. Sa tête centrale était noire comme le charbon, celle de gauche rouge comme le feu, celle de droite bleue comme les abysses et sur chacune luisaient des yeux jaunes semblables à ceux des serpents. Ses quatre pattes arboraient des griffes longues comme des épées et sa queue, suffisamment puissante pour balayer une dizaine de cerisiers d'un seul coup, était terminée par un dard menaçant. (Parry, 2014 : 206-207)

Lorsqu'il rencontre pour la première fois ce monstre, Eliott a une réaction qui ressemble beaucoup à celle de David devant sa « Beast », il reste pétrifié, sans pouvoir détacher les yeux de la créature, car il lui semble d'avoir une connexion avec elle, de la connaître déjà : « Quant à Eliott, son corps refusait de continuer à avancer : chacun de ses muscles était glacé d'horreur. [...] Il était certain d'avoir déjà vu ces horribles sourires quelque part. Mais il était incapable de déterminer où » (*Ibid.*). En effet, le protagoniste va découvrir que ce cauchemar a été créé par son père Philippe suite à une discussion avec son beau-père, le grand-père d'Eliott, qui voulait le convaincre de laisser son travail de reporter de guerre par amour de sa fille. Le vieux père de sa femme se convert, dans les rêves de Philippe, dans un affreux dragon ; ce qui explique pourquoi la Bête résulte tant familière aux yeux d'Eliott. Le motif du beau-père-dragon est très répandu dans les contes traditionnels : il a la tâche de protéger sa fille, ainsi que de tester la valeur de tout prétendant à sa main (Propp, 1983) : « le beau père trop protecteur s'était transformé en un dragon à trois têtes gardant jalousement le donjon où la princesse Marie était

¹²⁴ Gaspard aussi ne se sépare jamais de sa bouteille d'eau, car quand il n'était qu'un nourrisson il avait failli mourir déshydraté, et maintenant il boit des trois aux quatre litres d'eau par jour.

enfermée » (Parry, 2016 : 156). Cependant, quand le protagoniste n'avait que deux ans, sa mère avait été tuée en rêve par la Bête car elle s'était rendu à Oniria en portant le sablier magique, ce qui lui donnait des pouvoirs mais la rendait aussi vulnérable. Le sentiment de culpabilité qui hante Philippe depuis ce moment rendra la Bête de plus en plus puissante, au point que le cauchemar arrivera à le père dans un sommeil artificiel, duquel il ne pourra sortir qu'en obtenant le pardon de son fils Eliott. Toutes les bêtes qui peuplent ces rêves trouvent donc leur origine dans les troubles les plus intimes des protagonistes ou des personnages qui leur sont proches (comme Honoré et la mère d'Eliott).

Dans notre corpus il arrive souvent que les antagonistes incarnant l'Ombre soient explicitement des cauchemars ; c'est bien le cas de la Bête qui menace le Royaume d'*Oniria*¹²⁵ ou bien de l'Incubo (le Cauchemar) de *La Macchina dei sogni*, une créature capable de se transformer selon les peurs des rêveurs :

Da che mondo è mondo, ogni volta che qualcuno fa un brutto sogno è sempre lui, l'Incubo, a intrufolarsi nella camera buia per terrorizzare lo sventurato dormiente. È uno solo, ma può assumere tutte le forme che vuole. [...] la sua natura è ambigua, sfuggente, inafferrabile ; perché, appena si crede di aver capito che cos'è, lui si trasforma in qualcos'altro per incuterci un nuovo terrore. (Capriolo, 2009 : 115)¹²⁶

Le même fonctionnement est partagé par un autre cauchemar qui habite le royaume d'Oniria qu'on appelle, justement, l'Ombre :

Il n'est qu'une projection. Il est une silhouette, une odeur, une voix, différentes selon les personnes qu'il rencontre : il est tout ce que son interlocuteur a en horreur. Il décèle en chacun de nous ce que nous détestons le plus, ce que nous voulons à tout prix oublier. Et il nous le jette en pleine face. [...] Rencontrer l'Ombre est une expérience intense et bouleversante dont on ne ressort jamais indemne. Cela peut vous détruire si vous n'y êtes pas préparée. (Parry, 2015b : 117)

Le même procédé structure le personnage de l'Autorité (*Les Enfants d'Evernight*), qui choisit son aspect en fonction de celui à qui elle s'adresse. Pour Mathias, elle a l'aspect de son petit-frère Denis, qu'il a abandonné dans la monde éveillé : « – Tu vois ce que ton

¹²⁵ Il faut néanmoins remarquer que dans cette saga les cauchemars ne sont pas tous méchants ; au contraire, ils n'ont souvent d'autre faute que d'avoir été créés par les humains avec un aspect désagréable, mais à cause des préjugés des autres créatures de rêve, ils sont soumis par le gouvernement d'Oniria à une politique fortement discriminatoire. Voilà que, en parallèle au parcours personnel d'Elliot, l'auteur aborde un thème social très actuel : celui de l'intégration des différences et des préjugés sociaux et culturels.

¹²⁶ « Depuis l'origine du monde, à chaque fois que quelqu'un fait un mauvais rêve c'est toujours lui, le Cauchemar, qui se faufile dans la chambre sombre pour effrayer le malchanceux dormeur. Il n'est qu'un seul, mais il peut prendre n'importe quel aspect. [...] Sa vraie nature est ambiguë, fuyante, insaisissable ; car, à peine l'on croit d'avoir compris qu'est-ce-que c'est, il se transforme en quelque chose d'autre pour susciter une nouvelle terreur » (je traduis).

cœur me donne, énonça l'Autorité avec la voix de Denis. Je vois ce que ton cœur me dit, et je suis ce qu'il m'apprend de toi. C'est toujours comme ça que tu me vois. Je suis ce qui dort en toi, et je suis ce qui a autorité sur toi. Qui serais-je si je n'étais pas ça ? » (Andoryss, 2014b : 241).

Tant dans *La Macchina dei Sogni* comme dans *Il mondo di Orfeo* (Mariani, 2011), les cauchemars dévorent des régions du monde rêvé, comme le Rien qui détruit le monde de Fantasia dans *l'Histoire sans fin* de Michael Ende (2014). Dans le roman d'Elena Mariani, les cauchemars semblent même être à l'origine de la maladie d'Orfeo, qui apparaît comme possédé par l'Ombre :

La mente di un bambino è energia pura [...]. E gli incubi bramano quella forza più di ogni altra cosa. Proprio per questo i sogni proteggono più strenuamente i bambini. [...] Ma a volte accade l'inevitabile e gli incubi riescono ad impossessarsi di quelle giovani menti, isolandole da tutto. Intrappolandole in un mondo di oscurità e ombre.¹²⁷ (Mariani, 2011 : 120-121)

Encore, dans *El Hombre de Arena*, le jeune Pablo doit faire face à Fobetor, le Seigneur des Cauchemars en personne, pour récupérer le rêve que ce dernier lui a volé. La description de Fobetor est effectivement digne de l'« Amo de las Pesadillas » :

Una figura terrible cruzó con paso majestuoso la entrada del gra Salón del Trono. Medía más de tres metros y llevaba una larga capa roja. Su piel era del color de la ceniza, tenía cuatro articulaciones en las piernas (es decir, cuatro rodillas), y sus poderosos brazos (con un par de codos cada uno) terminaban en unas manos semejantes a zarpas retorcidas, con largas y afiladas uñas. Pero lo realmente espantoso era su cabeza, alargada, con descomunales mandíbulas llenas de dientes, idéntica a la cabeza de un ptérodactilo [...].¹²⁸ (Mallorquí, 2008 : 164)

Monstres¹²⁹ et cauchemars habitent l'inconscient des protagonistes, et plus ils sont méconnus et réprimés, plus ils deviennent puissants et effrayants, jusqu'à l'arrivée du

¹²⁷ « L'esprit d'un enfant est énergie pure [...]. Et il n'y a rien que les cauchemars désirent plus que cette force. C'est pour cela que les rêves protègent d'autant plus vaillamment les enfants. [...] Cependant, parfois l'inévitable arrive et les cauchemars arrivent à s'emparer de ces jeunes esprits, les isolant de tout le reste. Ils les enferment dans un monde fait d'ombres et d'obscurité » (je traduis).

¹²⁸ « Une figure terrible traversa l'entrée de la Salle du Trône d'un pas majestueux. Il mesurait trois mètres de haut et portait un long manteau rouge. Sa peau était de la couleur de la cendre, ses jambes avaient quatre articulations (c'est-à-dire, quatre genoux), et ses bras puissants (chacun avec une paire de coudes) terminaient par deux mains qui semblaient des pattes tordues, aux ongles longues et aiguës. Mais ce qui était vraiment effrayant c'était sa tête, qui était allongée et pourvue d'incroyables mâchoires remplies de dents, comme la tête d'un ptérodactyle » (je traduis).

¹²⁹ Dans *A Monster Calls* (Ness, 2012), l'antagoniste de Conor n'est pas du tout le monstre du titre, qui est au contraire son mentor et par lequel le garçon n'est nullement effrayé. Au contraire, le véritable ennemi de Conor est un horrible cauchemar récurrent où sa mère est sur le point de précipiter dans une crevasse sans

point de rupture, cette fracture après laquelle la confrontation avec ces incarnations de l'Ombre devient inévitable.

3.5 L'Ombre et le Trickster

Dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011) l'antagoniste répond à l'appellatif de Crooked Man, l'Homme Tordu, un personnage issu du folklore britannique qui apparaît dans une comptine attribuée à Mother Goose, dont la première publication date de 1842 :

There was a crooked man, and he walked a crooked mile.
He found a crooked sixpence upon a crooked stile.
He bought a crooked cat, which caught a crooked mouse,
And they all lived together in a little crooked house. (Opie-Opie, 1997)

L'origine populaire de ce personnage n'est que le premier indice de sa portée archétypique. David le rencontre pour la première fois à la sortie d'une séance assez troublante avec son psychologue, quand il a une attaque épileptique lui provoquant une vision : « It was a man, a crooked man with a long face, emerging at last from the shadow of his world. And he was smiling » (Connolly, 2011 : 21). À partir de ce moment-là, ce personnage commencera à hanter les rêves et les visions du garçon. Il apparaît comme une figure difforme, sinistre et fort troublante :

The figure was slightly hunched, as though it had become so used to sneaking about that its body had contorted, the spine curving, the arms like twisted branches, the fingers clutching, ready to snatch at whatever it saw. Its nose was narrow and hooked, and it wore a crooked hat upon his head. (*Ibid.*: 50-51)

Vers la fin du roman, on apprend que cet Homme Tordu est effectivement aussi vieux que l'humanité et qu'il est avide d'histoires qu'il a collectionnées pendant son existence millénaire. Comme on l'a déjà vu, le pouvoir des histoires est un thème central dans le livre de Connolly, et même ce personnage il en a une toute à lui :

He even had a story of his own, although he had changed its details in crucial ways before it could be told. In his tale it was the Crooked Man's name that had to be guessed, but that was his little joke. In truth, the Crooked Man had no name. Others could call him what they wished, but he was a being so old that the names given to him by men had no meaning for him: Trickster; the Crooked Man; Rumble—
Oh, but what was that name again? Never mind, never mind... (*Ibid.* : 291-292)

qu'il soit capable de la sauver. Cependant, comme on verra dans la partie 2, ce cauchemar lui sera indispensable pour accepter une douloureuse mais nécessaire vérité.

Le Crooked Man incarne ainsi l'archétype du Trickster, le décepteur, celui qui tente les héros en leur proposant des solutions faciles à leurs problèmes ; des solutions qui cachent toutefois de terribles tromperies. Comme De Coster le souligne, cette figure apporte le chaos en bouleversant le status quo : « Tricksters relish the disruption of the status quo, turning the Ordinary World into chaos with their quick turns of phrase and physical antics. Although they may not change during the course of their Journeys, their world and its inhabitants are transformed by their antics » (2010 : 11). L'avatar le plus connu du Trickster en Occident est Rumpelstiltskin (ou le Nain Tracassin), un personnage qu'on rencontre dans les contes des Frères Grimm ; il s'agit d'un nain richissime et d'un très puissant magicien dont l'astuce consiste à masquer ses pièges derrière des affaires apparemment avantageux. Cependant, ce personnage ne suffit pas à rendre compte de la complexité de l'archétype en question. En dépit des nombreux appellatifs que les hommes lui ont donnés à travers les siècles, le Trickster n'a pas de véritable nom car, comme Jung affirme : « A collective personification like the trickster is the product of an aggregate of individuals and is welcome by each individual as something known to him, which would not be the case if it were just an individual out-growth » (2014 : 62). Son origine se perd donc dans la nuit des temps et son identité n'est que la somme de tous les tricksters rencontrés tout au long de l'Histoire, et Jung l'inclut parmi les manifestations possibles de l'Ombre. Dans le roman de Connolly (2011), le Crooked Man doit son existence éternelle aux cœurs des enfants qui lui sont offerts par leurs frères jaloux ; en échange de ces jeunes cœurs, qu'il avale tous entiers, il offre aux petits traîtres de devenir les rois de son monde fantastique. Chaque royaume s'achève lorsque le cœur est désormais devenu vieux et proche à la mort, ce qui pousse l'Homme Tordu à la recherche d'un nouveau cœur et un d'un nouveau roi, c'est-à-dire d'un nouvel enfant jaloux prêt à lui vendre son frère ou sa sœur. Voilà donc qu'il croit avoir trouvé en David un nouveau petit traître et il essaye de le convaincre à lui donner son demi-frère Georgie, le fils de son père et de sa nouvelle femme. L'existence du Crooked Man est donc assurée par la perpétuation des émotions les plus obscures qui se cachent dans l'inconscient de tout individu, car il se nourrit des fruits de la trahison entre frères, un sentiment qui remonte à l'histoire de Caïn et Abel : « The trickster is a collective shadow figure, a summation of all the inferior traits of character in individuals. And since the individual shadow is never absent as a component of personality, the collective figure can construct itself out of it continually » (2014 : 267).

Les pouvoirs du Trickster lui viennent parfois d'une grande connaissance ; ainsi, il peut s'incarner dans un savant, comme l'alchimiste Dom Perlet, l'ennemi de Malo dans *La Petite marchande de rêves* (Fermine, 2012), qui trompe le garçon en lui lançant un sort : si dans douze heures il ne lui rend pas les douze brouzons¹³⁰ qu'il lui doit, il va se transformer en spectre – voire, mourir – et il ne pourra plus quitter le Royaume des Ombres pour revenir dans son propre monde. Il en va de même pour le Docteur Mortès dans *L'île du sommeil*, qui suggère à Eelian de s'abandonner à la mort afin d'obtenir toutes les réponses qu'il cherche :

– Je suis la Mort, annonça-t-il. Je suis ta mort. Celui qui peut t'ouvrir le passage vers l'autre monde. [...] Voici la porte qui mène à mon royaume. [...] Tu veux savoir d'où tu viens, Eelian ? Tu veux savoir à quoi ressemble la vie « après » ? Toutes les réponses aux questions que tu te poses t'attendent derrière. C'est pour cela que tu es arrivé jusqu'ici. (Colin, 2011 : 149-151)

Le docteur Mortès incarne celle qui est peut-être la plus grande peur d'Eelian : celle de revenir à sa vie. Le garçon est terrorisé par ce qui l'attend à son réveil du coma, car il ne sait s'il pourra avoir à nouveau une vie normale. David devra résister à une tentation pareille :

Let me tell you the truth about the world to which you so desperately want to return. It is a place of pain and suffering and grief. [...] Your world is tearing itself apart, and the most amusing thing of all is that it was little better before the war started. [...] Those whom you care about – lovers, children – will fall by the wayside, and your love will not be enough to save them. Your health will fail you. You will become old and sick. [...] The life you left behind is no life at all. Here, you can be the king, and I will allow you to age with dignity and without pain, and when the time comes for you to die, I will send you gently to sleep and you will awaken in the paradise of your choosing, for each man dreams his own heaven. (Connolly, 2011 : 318-319)

Mortès et le Crooked Man représentent ainsi la tentation de s'abandonner à la mort pour arrêter de souffrir ; comme son nom le suggère, il est l'instinct de mort qu'Eelian recèle en lui-même, et qu'il lui faut connaître et affronter pour pouvoir choisir encore la vie¹³¹

¹³⁰ Le brouzon est la monnaie du Royaume des Ombres (Fermine, 2012).

¹³¹ Si Dom Perlet et le Docteur Mortès sont des tricksters qui habitent l'inconscient des protagonistes, et qui se manifestent dans leurs rêves, le cas de Jacques Gagnard (*La casa de los sueños olvidados*, Delam, 2015) est un peu différent. Il s'agit, en effet, d'un psychanalyste spécialisé dans l'art du rêve lucide, poussé par son intérêt scientifique sans scrupules à soumettre ses patients à des expériences très dangereuses et parfois létales. Le protagoniste, Fernando, le rencontre dans la vie de la veille mais aussi dans ses rêves lucides car le professeur est capable d'entrer dans les rêves d'autrui, où il apparaît comme une sinistre figure au

3.6 Quand l'Ombre s'empare du protagoniste

Quand l'énergie enfermée dans l'Ombre est trop longtemps réprimée dans l'inconscient, elle peut éclater :

While the ego and superego attempt to continue to censor the shadow impulses, the very pressure that repression causes is rather like a bubble in the sidewall of a tire. Eventually, as the tire revolves and heats up, the pressure behind the bubble intensifies, causing it to explode outward, releasing all the inner content. The shadow acts similarly. [...] These discarded, devalued, and "unacceptable" aspects of soul and self do not just lie there in the dark, but rather conspire about how and when they shall make a break for freedom. They burble down there in the unconscious, they seethe, they boil, till one day, no matter how well the lid over them was sealed, they explode outward and upward in an uncanceled torrent and with a will of their own. (Pinkola Estés, 1997 : 253-254)

L'Ombre prend alors le dessus sur le sujet, qui agit comme possédé par sa colère. Dans notre corpus, cela se produit notamment chez les protagonistes qui ont accumulé beaucoup de rage à cause d'un deuil. C'est ce qui arrive, par exemple, à Gaspard (Rambaud, 2014) quand lui et Honoré se voient menacés par un groupe de garçons décidés à voler leur argent. Il sent la rage monter dedans lui et, même s'il ne rêve pas, il a une rapide vision du Molosse, un gros chien qui habite le monde de ses songes et qui incarne la colère née dedans lui après la mort de son père :

À l'intérieur de Gaspard, les flammes se propagèrent. L'espace d'une seconde, la petite musique lui traversa l'esprit. [...] Et l'espace d'un instant, il ne voit qu'une chose :

Le Molosse, qui franchit la frontière des Terres Désolées et fonce, la gueule écumante, en direction du sud.

L'espace d'un instant...

... avant de réintégrer son corps. [...]

Tout s'enchaîna alors très vite.

Gaspard vociféra. Un cri, à peine humain, qui venait des profondeurs.

«RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!! » (Rambaud, 2014 : 251)

À ce cri, Gaspard se lance contre les assaillants. Son attaque naît d'une nécessité de se défendre ; cependant, une fois désenchaînée, sa colère devient difficile à retenir car elle est profondément enracinée dedans lui : elle trouve son origine dans le refoulement de la mort du père, et comme von Franz l'affirme, « un contenu refoulé devient destructeur »

capuchon qui se fait appeler Incubus (mot latin pour « cauchemar »). Dans ce cas, le trickster n'est donc pas un produit de l'inconscient de Fernando, mais un être humain en chair et os qui a abdiqué à son humanité en raison du mirage de la toute-connaissance, un personnage qui peut donc s'inscrire dans la ligne de Faust.

(2000 : 75). Sans l'intervention d'Honoré, la colère de Gaspard aurait pu le pousser jusqu'à l'homicide :

« GASPARD ! MAIS ARRÊTE ! JE T'EN SUPPLIE !!! »

N'entendit rien.

«RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!! » [...]

S'agenouilla, saisit Pue-d'la-Bouche par le col de sa veste. Son nez n'était plus qu'un magma de chair informe. Posa la pointe de l'éclat de verre sous son menton. Une bulle de sang apparut.

« Trop facile, trop facile, trop facile », gronda-t-il en incendiant du regard le chef de meute.

Honoré s'était précipité, retenait son bras, lui gueulait dessus :

« ÇA SUFFIT, GASPARD ! LÂCHE CE TRUC ! REVIENS À TOI ! »

La colère avait tout consumé.

Les flammes retournèrent sous leur tapis de cendres.

Il redevint Gaspard, ouvrit sa main ensanglantée. Le tesson s'échappa. (2014 : 252)

Si la bande de harceleurs devient le cible sur lequel Gaspard peut déclencher sa colère, dans d'autres cas cette rage s'abat sur les objets inanimés. Dans *A Monster Calls*, le Monstre qui visite les rêves de Conor lui offre la possibilité de déchaîner l'énergie destructive enfermée dans son inconscient :

The monster looked back at Conor, waiting.

What shall I destroy next? It asked [...]

I await your command, boy, it said.

Conor could feel his breathing growing heavy again. His heart was racing and that feverish feeling had come over him once more. He waited a long moment.

Then he said, "Knock over the fireplace".

"Throw away their beds," he said. [...]

"Smash their furniture!" Conor shouted. "Smash everything!" [...]

"TEAR THE WHOLE THING DOWN!" Conor roared, and the monster roared in return and pounded at the remaining walls, knocking them to the ground. Conor rushed in to help, picking up a fallen branch and smashing through the windows that hadn't already been broken.

He was yelling as he did it, so loud he couldn't hear himself think, disappearing into the frenzy of destruction, just mindlessly smashing and smashing and smashing.

The monster was right. It was *very* satisfying.

Conor screamed until he was hoarse, smashed until his arms were sore, roared until he was nearly falling down with exhaustion.

When he finally stopped, he found the monster watching him quietly from outside the wreckage. Conor panted and leaned on the branch to keep himself balanced.

Now *that*, said the monster, *is how destruction is properly done.*

And suddenly they were back in Conor's grandma's sitting room.

Conor saw that he had destroyed almost every inch of it. (Ness, 2012 : 120-124)

Conor est convaincu de rêver, comme toujours quand il voit le monstre ; mais sa destruction s'avère au contraire bien réelle quand il réalise d'avoir presque démoli le salon de sa grande-mère. Tant dans la courte vision de Gaspard, comme dans le cas de Conor, les images de leurs mondes oniriques viennent envahir, pour quelque temps, la réalité, suggérant une autonomie de la deuxième vie du rêve, qui continue son cours même à l'état de la veille : « Il est probable, en effet, que nous ne rêvons pas que la nuit et que durant nos activités diurnes se déroule aussi une sorte de processus onirique souterrain, même si nous n'en sommes généralement pas conscients » (von Franz, 2000 : 66).

Quant à Jessie, dans la vie éveillée elle découvre que de sa mère biologique est morte durant l'accouchement. Cela provoque en elle une grande rage, car elle ne pourra jamais plus rencontrer sa mère, et elle décharge sa rage sur ses parents ses parents adoptifs lui avaient menti pour la protéger, lui disant qu'elle avait été abandonnée. Dans ses songes, Jessie se trouve dans une maison spectrale, qui semble l'appeler à résoudre le mystère de ses origines : dans chaque pièce, elle doit passer une épreuve propédeutique à l'accès à la chambre suivante. Toutefois, arrivée presque à la fin de sa quête, elle se trouve dans une chambre de bébé et comprend qu'il s'agit de la chambre que sa mère biologique lui avait destinée, avant de mourir. Cette fois, aucune épreuve lui est proposée et la dernière porte, au-delà de laquelle la fille espérait trouver ses réponse, semble destinée à rester verrouillée. La frustration et la douleur de Jessie permettent alors à l'Ombre de s'emparer d'elle :

« [...] MARRE DE CETTE MAISON DE MERDE !!! [...] ET À QUOI ÇA AURA SERVI TOUT ÇA, HEIN ?!! – vomit-elle en montrant à tour chacun des objets. – À RIEN !! »

Puis sous le regard médusé du clown, elle se lance dans une folle sarabande.

Après la fameuse danse du feu, celle de la destruction massive et méthodique.

Jessie saisit la poussette, la lève au-dessus de sa tête, martèle le lit à barreaux un nombre incalculable de fois, le réduisant rapidement à un amas de bois. [...] Elle frappe ensuite la poussette contre l'une des cloisons. Des cadres accrochés finissent en pluie de verre sur le plancher, le petit véhicule se défait de ses roulettes, son armature est désossée, tordue par la violence des impacts. Puis elle fait basculer en avant la table à langer, qui va s'écraser au sol avec un craquement sourd. Elle achève son œuvre en s'attaquant au berceau, usant d'une rage telle, que c'est à se demander si elle n'a pas définitivement perdu une part de son humanité.

Elle titube enfin jusqu'à la porte et, d'un geste désespéré, s'affaisse sur les genoux, se pend à la poignée, piètre bouée de sauvetage dans son océan à la houle déchaînée.

C'est toujours verrouillé. Jessie se sent à présent épuisée, vidée.

Pour la première fois, la Maison qui Grince se tait. Totalemement. [...]

Jessie se laisse glisser sur les fesses. Elle a le regard vide, hébété. [...]

« [...] je sais quelle a été ici l'épreuve... [...] seulement ma propre colère... »

(Rimbaud, 2016 : 257-258)

Comme Jessie comprend, la rage se pose elle-même comme épreuve. Toutefois, ce n'est peut-être pas un cas si Rimbaud décrit ce sentiment, traditionnellement perçu comme obscur, à travers un lexique qui au contraire relève de la lumière : « Ne restait que cette colère, nouvelle, iridescente, qui inondait désormais ses ténèbres intérieures d'une lumière naissante et qui, elle le sentait, irait, dans les prochaines semaines, grossir, grossir, grossir... » (2016 : 139). Cette émotion demande d'être vécue, car continuer à la réprimer équivaut à empoisonner son âme ; sa libération s'avère ainsi bénéfique, puisqu'elle permet au sujets de continuer dans leur tâches plus légers, plus concentrés et créatifs : « All emotion, even rage, carries knowledge, insight, what some call enlightenment. Our rage can, for a time become teacher... [...] Allowing oneself to be taught by one's rage, thereby transforming it, disperses it. One's energy returns to use in other areas, especially the area of creativity » (Pinkola Estés, 1997 : 382). La dialectique Moi-Ombre se trouve encore une fois efficacement symbolisée dans *MirrorMask*. Ici, le double d'Helena se lance dans la destruction du monde rêvé par la protagoniste, qui observe la scène d'une double position, à la fois externe et interne : elle regarde son double du dehors, à travers une fenêtre, mais en même temps elle peut voir à travers les yeux de l'Autre, sentir sa colère et sa joie de destruction, jusqu'à se confondre avec elle :

With a smile on her face, the other girl, the not-me, reached out her hands towards us, and she crumpled the world into blackness and nothing. [...]

"It's over," I said. And I knew it was the truth.

"She won".

There are things you can get in dreams you can't do in real life. In my dream, I was seeing through her eyes. I felt her anger, her triumph, her fierce unholy joy at destroying the world she came from. I rejoiced as she (I) crumpled the last of the sheets of paper that had once held her world.

Her lips (my lips) whispered, "I'm never going back".

I took the drawings, went to the sitting room to get the matches, got glared at by the old busybody for my trouble, and then headed up to the roof.

At least up there they wouldn't yell at me.

Out of the flat and up onto the roof and the wind was blowing so hard the matches wouldn't catch, but the same wind that blew out the matches carried the Drawings out to sea as scraps and confetti as she threw them – as I threw them – up into the air.

And triumph is in her head and it's intoxicating. She won, She beat them. [...] It was perfect. (Gaiman-McKean, 2008, n. p.)

Les émotions les plus terribles et les côtés les plus sombres de la personnalité, refoulés et réprimés dans l'inconscient, peuvent gagner en puissance jusqu'à devenir autonomes et à s'imposer sur la conscience : « if it accumulates more energy than our ego, it erupts as an overpowering rage [...]. The shadow gone autonomous is a terrible monster in our psychic house » (Johnson, 1993 : 5). La même chose arrive à David (*The Book of Lost Things*) : le Crooked Man, déguisé en vieil homme lui montre une réalité où son père et sa nouvelle famille vivent heureusement sans lui et l'ont oublié. Se sentent blessé et trahi, le garçon n'arrive pas à dominer sa colère et se lance sur l'Homme Tordu avec son épée :

He laughed, and David struck at him with the sword. He was not even aware that he was doing it. He was just so angry, and so sad. He had never felt so betrayed. Now it was as if control of his body had been taken over by something else, something outside himself, so that he seemed to have no will of his own. (Connolly, 2011 : 172)

Plus tard, il raconte ce qui lui est arrivé à Roland, un chevalier qui lui fait de mentor :

Roland saw the blood dripping from the blade of David's sword.

“Did you cut him?”

“I was angry,” said David. “It happened before I could stop myself.”

Roland took the sword from David's hands, plucked a large green leaf from a bush, and used it to clean the blade.

“You must learn to control your impulses,” he said. “A sword wants to be used. It wants to draw blood. That is why it was forged, and it has no other purpose in the world. If you do not control it, then it will control you.”

He handed the sword back to David. “Next time you see that man, don't just cut him, kill him,” said Roland. “Whatever he may say, he means you no good.” (*Ibid.* : 174)

Roland encourage David à apprendre à maîtriser son Ombre, qui peut effectivement être vue comme une épée à double tranchant : tant qu'elle demeure au niveau inconscient, elle peut prendre le dessus sur le Moi et agir en son nom par le biais d'une véritable possession : « Possession [...] means being taken over by a “subpersonality” of which one is unaware, “acting out” in its voice without consciously choosing to do so and without knowing that one is doing it. Possession can make people act in ways their conscious sense of themselves would never permit » (Wehr, 1987 : 57). Cette possession

est très explicite dans *Il Mondo di Orfeo*, où un cauchemar entre physiquement dans le corps d'Ofelia :

L'ombra la assalì prima ancora che potesse puntarle la Luce contro. Si tuffò dentro di lei, strappandole un urlo. [...]

L'incubo la dominava completamente, ormai. I suoi occhi erano due pozzi di buio.¹³² (Mariani, 2011 : 294)

Néanmoins, quand le sujet reconnaît l'Ombre comme partie de soi, elle se transforme en une arme très efficace qui agit en pleine harmonie avec le sujet. Un exemple de cela est fourni par le personnage de North (*Les Enfants d'Evernight*), une fille-robot génétiquement modifiée, originaire de l'an 4063 et âgée de 14 ans, qui s'enfuit dans le monde des rêves et décide d'y rester car dans la vie éveillée sur la Terre on la soumettait à des douloureuses expériences scientifiques. Afin de tenir sous contrôle les terribles souvenirs et cauchemars de la fille, Mathias crée le Tulpa, un petit cauchemar noir qui danse sur la peau de North, où se trouve enfermée toute la mémoire de son horrible passé:

la créature [...] appartenait malgré tout à la jeune fille et ne la quittait jamais. Elle ne l'avait pas créé ; on le lui avait offert, et pourtant, depuis son arrivée à Eernight, c'était comme si cette invention faisait partie d'elle-même.

D'ordinaire, le Tulpa se contentait d'errer sur sa peau blafarde, se donnant des airs de tatouage mouvant, et pourtant il n'était pas purement décoratif. North en avait un parfait contrôle. Elle était capable de le projeter, de lui donner la forme qu'elle voulait, et ce sans avoir à dire un mot. C'était comme si ce petit cauchemar était une extension d'elle-même (Andoryss, 2014a : 33)

Cependant, quand les souvenirs commencent à émerger, North perd le contrôle du Tulpa et se trouve alors « assaillie par des souvenirs du laboratoire où on la torturait autrefois, quand elle n'était qu'un hybride numéroté. Des souvenirs qu'on lui avait arrachés pour qu'elle puisse survivre » (Andoryss, 2016 : 249). Il s'agit d'un moment très douloureux pour la fille, qui semble succomber au poids insupportable de sa mémoire ; cependant, elle ne veut plus le fuir, car elle comprend qu'ils font partie d'elle, et que si elle apprendra à cohabiter avec eux, tout sa personne en sortira fortifiée :

¹³² « L'ombre l'attaqua avant qu'elle puisse diriger la Lumière vers elle, et plongea à l'intérieur de la jeune fille, qui cria. [...] Désormais, le cauchemar la dominait complètement. Ses yeux étaient deux puits de ténèbre » (je traduis).

Le Tulpa s'était réveillé, et, contrairement à son habitude, il n'errait plus seulement sur la peau de son avant-bras mais montait à la conquête de son visage, dessinant des tatouages éphémères sur sa peau pâle. Il avait l'air d'être fiché plus profondément en elle, et elle le laissait ajouter des ombres sur son front sans réagir. Son regard, encore un peu entaché de douleur, ne cillait pas. Sa détermination était évidente.

– Je sais que tu as peur que mes souvenirs reviennent, et je vais même te dire, je sais qu'ils sont là. Je ne me souviens encore de rien mais je le sens à la frontière de ma conscience. Ils appuient sur le voile que Mathias a créé artificiellement, pour revenir me dévorer. C'est vraiment comme ça que je le perçois. Je sais qu'ils sont là, prêts à me détruire. Eh bien, tu sais quoi ? je n'ai aucune envie de fuir. [...] Je n'ai nulle part où fuir. Ils sont à l'intérieur de moi. (Andoryss, 2016 : 276-277)

Dans tous les exemples qui précèdent, la destruction de l'Ombre, quoique douloureuse, apparaît comme une étape nécessaire dans le parcours des protagonistes. Tout comme la mort initiatique est propédeutique à la renaissance, tout renouvellement comporte la destruction de l'ordre précédent : « We would love to have creativity without destruction, but that is not possible [...] To create is to destroy at the same moment. We cannot make light without a corresponding darkness. [...] No one can escape the dark side of life, but we can pay out that dark side intelligently » (Johnson, 1993 : 5 ; 14-15). La façon intelligente d'honorer l'Ombre est celle d'accepter et vivre les sentiments négatifs sans pour cela les abattre sur les autres, mais canalisant l'énergie qu'ils contiennent, transformant ainsi la destruction en créativité.

3.7 « *The gold in the shadow* »

Même quand l'Ombre s'incarne dans les antagonistes, la confrontation avec cet archétype représente une étape incontournable du processus d'individuation des protagonistes, car elle leur offre l'occasion de reconnaître et affronter leurs conflits intérieurs, mais aussi de développer leur personnalité et leur potentialités cachées ; comme Johnson l'affirme : « To own one's shadow is to reach a holy place – an inner center – not attainable in any other way. To fail this is to fail one's own sainthood and to miss the purpose of life » (Johnson, 1993 : 17).

De plus, comme on a remarqué dans l'introduction de ce chapitre, l'Ombre ne se pose pas forcément en fonction antagoniste par rapport au sujet, mais elle peut aussi se présenter dès le début comme son alliée. Dès sa naissance, tout être humain projette une Ombre, de laquelle il est indivisible : « I and my shadow are born together and act together always. It is just as valid to convert our usual way of thinking, "I cast my shadow", into the proposition, "my shadow casts me" » (Hillman, 1979 : 57). L'Ombre

est donc une partie intégrante de chacun, et en elle se cachent aussi non seulement les côtés les plus obscurs, mais aussi les plus nobles de la personnalité ; ainsi, l'initiation des protagonistes les conduira souvent à découvrir ce que Johnson appelle « *the gold in the shadow* » (1993 : 42). Un exemple de cela est fourni par David, le protagoniste de *The Book of Lost Things* :

The boy called David was different from the others whom the Crooked Man had tempted. He had helped to destroy the Beast, and the woman who dwelled in the Fortress of Thorns. David did not realize it, but in a way they were *his* fears, and he had brought aspects of them into being. What had surprised the Crooked Man was the way in which the boy had dealt with them. His anger and grief had enabled him to do what older men had not managed to achieve. The boy was strong enough to conquer his fears. He was also beginning to master his hatreds and jealousies. Such a boy [...] would make a great king. (Connolly, 2011 : 297-298)

David se démontre capable non seulement d'intégrer son Ombre, mais aussi d'en tirer une puissance qui lui permettra de réussir où beaucoup d'autres avaient échoué. Sa rage et son deuil deviennent ainsi les armes qui le mèneront à achever son initiation. Il en va de même pour North et son Tulpa : lorsqu'elle commence à réintégrer ses terribles souvenirs, le petit cauchemar lié à elle semble gagner en puissance, tirant une énergie exceptionnelle des sentiments négatifs de la jeune fille. La connexion et l'harmonie entre North et le Tulpa en sortent renforcées, et maintenant elle est peut utiliser consciemment le plein potentiel de son Ombre : « À présent qu'une partie de ses souvenirs avaient émergé, elle sentait chaque fibre de son être, de sa volonté et de ses rêves se transmettre au Tulpa, le nourrir de sa rancœur et de sa peur » (Andoryss, 2016 : 301-302). Accepter l'Ombre, se lier d'amitié avec elle, permet alors de la transformer d'ennemie en précieuse alliée : « "Befriended", however, the shadow can become an ally to the ego » (Wehr, 1987 : 63).

Dans *A Monster Calls* (Ness, 2012), le monstre qui donne son titre au roman n'est pas l'ennemi du protagoniste, mais, au contraire, il s'avère un précieux adjutant. Il s'agit d'un If aux propriétés thérapeutiques qui visite Conor toujours sept minutes après minuit. Voilà comment il se présente :

I have had as many names as there are years to time itself! roared the monster. *I am Herne the Hunter! I am Cernunnos! I am the eternal Green Man!* [...] *I am the spine that the mountains hang upon! I am the tears that the rivers cry! I am the lungs that breathe the wind! I am the wolf that kills the stag, the hawk that kills the mouse, the spider that kills the fly! I am the stag, the mouse and the fly that are eaten! I am the*

*snake of the world devouring its tail! I am everything untamed and untamable! [...] I am this wild earth, come for you, Conor O'Malley.*¹³³ (Ness, 2012 : 44)

L'identité du monstre, qui réunit en soi les rôles de mentor¹³⁴, de passeur et de gardien (voir 2.3 et 2.5), puise dans plusieurs mythes sylvestres du folklore anglais et de la mythologie celtique : Herne the Hunter¹³⁵, chasseur et gardien de la forêt, est un fantôme qui hante la forêt de Windsor et le Green Park dans le Berkshire ; Cernunnos¹³⁶ est une divinité celtique liée aux animaux cornus et adoré comme « lord of the wild things¹³⁷ » ; finalement, le Green Man, l'Homme Vert, renvoie aux représentations dessinées ou sculptées d'un homme au visage orné de feuilles ou de motifs végétaux, très proche du dieu Pan, et qui représente, d'après Anderson et Hicks (1991), l'archétype de la Terre en tant qu'un seul organisme vivant, auquel l'être humain participe : « I am this wild earth, come for you », s'exclame le monstre. Le même choix de l'If n'apparaît pas fortuit: doué d'un système de régénération constante qui le rend presque immortel, cet arbre était censé appartenir en même temps au royaume de la vie et à celui de la mort :

si credeva che la pianta fosse immortale e che visesse contemporaneamente in entrambe le dimensioni [...] (Questa idea) è probabilmente derivata dal suo essere molto longeva (vive circa duemila anni) e dall'avere una capacità di rigenerazione costante. Infatti il tasso genera le nuove cellule all'esterno del tronco, lasciando morire quelle interne.¹³⁸ (Bessi, 2005 : 98-99)

L'If s'inscrit parfaitement dans les conceptions cycliques de l'existence : témoignant que la mort n'est qu'un changement de forme, il représente un symbole de la transformation et de l'initiation, ainsi que du voyage chamanique¹³⁹. Avec une identité aussi complexe et stratifiée, l'arbre monstrueux de Patrick Ness se pose dès le début du roman en tant que figure archétypique et produit de l'inconscient collectif. Non seulement, il semble aussi se

¹³³ Les italiques sont de l'auteur.

¹³⁴ Aussi dans *El Hombre de Arena* (Mallorquí, 2008), on trouve deux monstres (le Monstruo del Armario et l'Agarrador) à faire office de mentors.

¹³⁵ Voir *Encyclopædia Britannica* : <https://www.britannica.com/topic/Herne-the-Hunter>. « Though Herne may have been an actual keeper of the forest, he is probably a local manifestation of the Wild Huntsman myth known throughout the world ».

¹³⁶ Voir les entrées « Cernunnos » et « Green Man » dans David LEEMING, *Oxford Companion to World Mythology*, version en ligne: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780195156690.001.0001/acref-9780195156690>

¹³⁷ <https://www.britannica.com/topic/Cernunnos>.

¹³⁸ « L'on croyait que cette plante était immortelle et qu'elle vivait en même temps dans les deux dimensions. [...] Cette idée résulte probablement de la longévité de cet arbre (qui vit environ deux-mille ans) et de sa capacité de régénération constante. De fait, l'if renouvelle constamment les cellules externes du tronc, alors qu'il laisse mourir celles qui se trouvent à l'intérieur » (je traduis).

¹³⁹ À côté du bouleau, qui dans plusieurs cultures était l'arbre cosmique que le chaman devait escalader pour rejoindre l'Autre Monde ; voir Corradi, 2008.

rapprocher de l'idée des ancêtres naturels, les esprits cosmiques avec lesquels, d'après Hillman (1997), l'homme devrait récupérer le contact.

En plus de ces connotations cosmiques, ce monstre semble personnifier d'un côté la colère et le désespoir de Conor pour le sort de sa mère gravement malade ; de l'autre, il incarne les ressources internes qui permettront au protagoniste d'accepter sa colère et d'abdiquer à son sentiment de culpabilité. Il représente un véritable réservoir d'énergie vitale, qui va s'avérer indispensable à Conor pour survivre à son deuil : « So much energy lies wrapped up in the shadow. If we have exploited the ego and worn out our known capacities, our unused shadow can give us a wonderful new lease on life » (Johnson 1993 : 46).

Conclusions

L'acceptation et l'intégration de l'Ombre en tant qu'aspect faisant naturellement partie de la personnalité sont les premiers pas sur le chemin de l'individuation. On a vu comment renier cette partie, l'isolant et l'exilant au dehors de soi, s'avère très nuisible car cela lui permet de se développer de façon autonome sans jamais dialoguer avec la conscience et lui confère un pouvoir démesuré et incontrôlé, comme celui de l'Autorité dans *Les Enfants d'Evernight* :

– [...] L'Autorité était *une partie* d'humain [...]. Et je pense que ça a été notre erreur que d'extraire juste un morceau d'esprit. En permettant à l'Autorité d'avoir une existence propre, détachée du reste, comme la compassion, la mémoire ou la compréhension, c'est nous qui en avons fait un monstre. Ce n'était même pas une mauvaise partie de l'âme humaine, c'est juste que, privée des autres sentiments, elle est devenue tyrannique et violente... [...] Un seul sentiment, concentré, focalisé sur lui-même, artificiellement, et celui-là qui plus est, que pouvait-il se passer d'autre ? (Andoryss, 2016 : 364-365)

Reconnaître et intégrer les aspects de notre personnalité qu'on n'aime pas est un travail difficile, car il comporte une désinflation du moi, qui normalement n'accepte pas volontiers de se voir réduit : « The integration of the shadow is humbling, especially if one's ego-ideal is harshly perfectionistic » (Wehr, 1987 : 62-63). Cependant, cette épreuve d'humilité permet de relativiser l'Ombre par le fait même de la rappeler de son exil, en rétablissant son contact avec la conscience. Elle garde alors son potentiel, mais

n'agit plus de façon autonome ; cessant d'être aliénée de la personnalité, elle devient un engrenage participant à son développement. Dans *Les Enfants d'Evernight* cette relativisation du pouvoir de l'Ombre se reflète dans le souhait de Camille que l'Autorité se transforme en Conseillère :

– Nous exigeons [...] que, dès ce jour, l'Autorité renonce à sa souveraineté sur Evernight. Elle pourra demeurer dans ce Palais, en échange de quoi [...] (elle) ne sera pas détruite. Elle restera libre de ses mouvements mais n'aura plus aucune autorité, et devra donc changer de nom, afin que son pouvoir soit réduit à néant. [...] Elle sera la Conseillère [...]. Celle qui sait tout des deux mondes, mais n'impose rien. Celle qui guide. Celle qui aurait dû incarner depuis le début, et ne jamais cesser d'être. (Andoryss, 2016 : 283)

Camille reconnaît la valeur et la profondeur que l'Ombre peut apporter à la personnalité quand elle est acceptée et intégrée : « The integrated shadow offers substance to the conscious personality » (Wehr, 1987 : 60).

Reconnaissant ce côté sombre et inconnu comme une partie de leur identité, les protagonistes passent de l'opposition à la fusion des contraires. Ce glissement nous introduit à la deuxième partie de ce travail, consacrée à la phase liminaire de l'initiation, où l'attitude mystique résulte prédominante.

Conclusions de la première partie

Cette première partie s'est ouverte sur les situations antithétiques qui caractérisent le début des romans étudiés. On a vu comment souvent à un conflit social – qui émerge notamment dans le milieu familial ou scolaire – correspond un conflit intérieur, une dissociation entre conscient et inconscient qui peut aboutir jusqu'à l'isolement autistique.

Quand cette opposition atteint un point critique, l'inconscient se rebelle à la répression du moi conscient et réclame sa part dans l'équilibre identitaire de nos jeunes héros, envoyant ses messagers et ses hérauts pour les appeler. Les protagonistes se voient alors irrésistiblement attirés vers l'Autre Monde, et les passeurs sont autant de forces de l'inconscient qui les guident de l'autre côté pour aller à la rencontre de l'inconnu qui se cache en eux-mêmes. Il arrive bien sûr que la conscience oppose sa résistance à ce voyage : cette résistance se manifeste dans nos textes à travers les interdictions de franchir les seuils et par le biais d'autres obstacles, tels que les épreuves auxquelles les gardiens du seuil soumettent les protagonistes. Néanmoins, l'appel de l'inconscient est plus fort car la personnalité dissociée réclame de retrouver son intégrité ; alors, toute résistance est vaine : la transition est désormais inévitable.

Le rêve s'offre ainsi aux héros du roman d'aventures oniriques comme une occasion pour la remise en question des limites de leur personnalité. Le passage de l'état de la veille à celui du rêve (et vice versa) se produit comme un glissement sans solution de continuité à travers la frontière perméable de l'endormissement. Cette perméabilité démontre le caractère illusoire de l'inconciliabilité entre conscient et inconscient : aux barrières et aux limites se substitue un long continuum, avec son large spectre de possibilités.

Conduisant le sujet face à l'Autre en lui-même, le rêve initiatique lui apprend à transcender les oppositions intérieures, dévoilant que la coexistence d'instances différentes à l'intérieur de la personnalité est possible et préconisant l'unité dans la multiplicité que nos protagonistes vont atteindre par le chemin de l'individuation.

Dans cette partie, notre analyse s'est penchée en particulier sur l'intégration de cette partie de la personnalité que le sujet repousse et refuse en tant qu'inacceptable : l'Ombre. Comme Johnson l'affirme, « To honor and accept one's own shadow is a profound spiritual discipline » (1993 : X) ; l'acceptation des côtés les plus obscurs de leurs personnalité est la première épreuve à laquelle nos protagonistes sont appelés dans leur

parcours initiatique. Le passage de l'aliénation à l'intégration de l'Ombre permet ainsi le dépassement des antithèses qui est propédeutique au passage à l'attitude mystique.

Partie 2

Phase liminaire: L’Au-delà du Rêve

Introduction

Dans la phase liminaire de l’aventure initiatique, le héros visite l’Autre Monde, où l’attendent des procédés d’apprentissage et des épreuves propédeutiques à sa renaissance. L’attitude mystique se substitue à celle l’antithétique et, par conséquent, les valeurs établies par les oppositions manichéennes du régime diurne sont totalement renversées : le monde de la nuit, de l’obscurité, du souterrain et de la mort est ainsi valorisé par un changement de perspective, et c’est désormais l’inconscient à l’emporter sur la conscience, réclamant par le biais du rêve sa réalité et son utilité pour la vie de l’individu. En outre, la fièvre de l’opposition et de l’antithèse cède sa place à la tendance à la fusion et à la participation. Soit que l’auteur utilise la modalité du rêve initiatique continu, soit qu’il préfère l’alternance de veille et rêve, l’action du roman d’aventures oniriques touche tant le premier que le deuxième monde. De plus, Campbell suggère que ces deux mondes, quoique différents, forment une unité :

The two worlds, the divine and the human, can be pictured only as distinct from each other – different as life and death, as day and night. [...] Nevertheless – and here is a great key to the understanding of myth and symbol – the two kingdoms are actually one. The realm of the gods is a forgotten dimension of the world we know. (1993 : 217)

D’ailleurs, s’il existe un monde inconnu externe à l’individu, il en existe aussi un autre enfoui dans les profondeurs que chacun recèle en soi : « [the hero] undertakes for himself the perilous journey into the darkness by descending, ether intentionally or unintentionally, into the crooked lanes of his own spiritual labyrinth » (*Ibid.* : 101). Le monde inconnu de l’inconscient et des rêves devient ainsi le théâtre de l’aventure : « In our dreams the ageless perils, gargoyles, trials, secret helpers, and instructive figures are nightly still encountered; and in their forms we may see reflected not only the whole picture of our present case, but also the clue to what we must do to be saved » (*Ibid.* : 101). De la même façon, les mondes rêvés par les protagonistes de nos textes forment une unité avec le monde de la veille ; ils portent les traces des situations que les protagonistes

vivent dans la veille, et posent chacun face à des épreuves fondamentales pour son développement et sa vie :

[...] the underworld, like the unconscious of humans, swirls with many unusual and compelling features, images, archetypes, seductions, threats, treasures, tortures, and tests. [...] It is the doppelgänger, the double of the topside world. Difficult things may occur here, but their meaning and learning they provide are different from those in the topside world. In the topside world, all is interpreted in the light of simple gains and losses. In the underworld or other world, all is interpreted in light of the mysteries of true sight, right action, and the development of becoming a person of intense inner strength and knowing. (Pinkola Estés, 1997 : 448-449)

Le voyage rêvé des protagonistes se fait ainsi dans le sens vertical de la descente mystique dans les profondeurs de l'inconscient, qui s'offre comme alternative au vol du héros solaire. De fait, comme déjà souligné, l'initiation par le rêve se présente toujours comme catabase au royaume des morts, et cette mort métaphorique était souvent symbolisée par l'avalement rituel des novices de la part d'un animal (Propp, 1983). Pour que le novice puisse renaître comme initié, il lui faut mourir à son ancienne vie et traverser une phase de *regressus ad uterum* ; ainsi, le symbolisme infernal s'épouse avec le symbolisme régressif et prénatal : en tant que mort temporelle, le lieu de l'initiation emprunte l'apparence de tombeau, mais en tant que prélude à une renaissance, il se montre en même temps comme ventre maternel. Dans toute initiation par le rêve ce ventre-tombeau correspond à l'inconscient des protagonistes, qui se trouvent à voyager à l'intérieur d'eux-mêmes. Si dans la vie éveillée les protagonistes sont plongés dans un monde qui est « Autre » par rapport à eux-mêmes, quand ils dorment toute interaction avec les figures qui apparaissent dans leurs rêves semble finalisée à l'accomplissement d'un travail intérieur, comme Steiner le souligne : « In waking life we are lost in our environment, in something alien to us ; we are immersed in something we ourselves are not. But during sleep, and this is the essence of sleep, we withdraw from all outer activity to work on ourselves » (2003: 23). Le monde du rêve révèle ainsi tout son potentiel thérapeutique. Dans *Gaspard des profondeurs* cela est rendu assez explicite par les mots de son mentor : « Ici, tu te trouves à l'Intérieur. Quand tu te réveilles, dans l'autre monde, c'est l'Extérieur » (Rimbaud, 2014 : 95).

Dans les rêves initiatiques observables dans notre corpus, la tendance à la fusion et à la confusion qui est typique de l'attitude mystique se manifeste au moins sur deux niveaux. En premier lieu, cette phase est traversée par une conception unitaire des deux mondes de

la veille et du rêve, qui ne sont plus conçus en opposition comme dans l'attitude antithétique, mais sont au contraire envisagés comme deux dimensions qui se combinent pour former une unité (la réalité à l'Extérieur de l'individu et celle située à son Intérieur, comme le suggère Rambaud), qui présentent nombreuses similitudes et qui parfois se mêlent sans qu'il soit possible les distinguer. Un deuxième niveau est représenté par la fusion/confusion entre le rêveur et le monde qu'il visite, et qui en même temps est intérieur : contenu et contenant deviennent réciproques et interchangeables tout comme l'avaleur et l'avalée dans les rites de passage, où souvent le novice se nourrissait de l'intérieur du même animal qui l'avait englouti (Propp, 1983).

Les protagonistes de notre corpus font tous l'expérience de cette descente, une catabase qui les conduit à découvrir des parties cachées ou niées de leurs identités. La rêverie de descente propre au Régime Nocturne se pose en tant qu'étape indispensable pour le futur du héros ; tant que Mamie, le mentor de Gaspard, lui dira, utilisant la voix de son père disparu : « Descends dans le puits. Tout de suite! Tu dois réfléchir, te souvenir de quelque chose, et seules les ténèbres te le diront! » (Rambaud, 2014 : 99-100).

Dans cette partie, l'attention se focalisera en premier lieu sur la morphologie du monde des rêves, et notamment sur la façon dont les caractéristiques de l'espace-temps onirique favorisent le déploiement de l'attitude mystique chez les protagonistes. En deuxième lieu, l'analyse se penchera sur la foule de personnage qui peuple les rêves et qui incarne la pluralité de la psyché de nos héros. En particulier, l'attention se concentrera sur les figures des mentors, qui jouent un rôle fondamental dans les initiations rêvées des protagonistes en ce qu'ils favorisent leur dans la participation mystique à la psyché plurielle. Dans la rencontre avec les multiples aspects de leur personnalité, les protagonistes trouveront une occasion d'élargir leur même identité, remettant en question les limites du moi conscient. En troisième lieu, l'analyse touchera au plan de l'action, considérant tant les buts et missions de protagonistes que les épreuves auxquelles ils sont appelés, et soulignant la façon dont les aventures oniriques appellent nos protagonistes à forger une réponse mystique aux oppositions qui les déchirent.

Chapitre 1

Structures et attitudes mystiques dans l'Autre Monde du rêve

le rêve a pour seul temps
l'éternité,
pour seul espace l'infini
(Chelebourg, 2006 : 155)

Le seuil est désormais derrière nous, nous voilà de l'autre côté. Plongeons alors avec les protagonistes dans ce monde inconnu. Tout d'abord, une morphologie du monde rêvé s'impose pour comprendre comment cette nouvelle dimension offre à nos héros le tournant mystique dont ils nécessitent. Ce chapitre va donc analyser l'espace-temps onirique comme lieu et moment initiatique où le sujet meurt à son ancienne vie et un sujet différent de celui de départ se prépare à naître.

1.1 L'Espace onirique et l'attitude mystique

Le Monde Inconnu visité par les héros peut se présenter sous les aspects les plus variés :

This fateful region of both treasure and danger may be variously represented : as a distant land, a forest, a kingdom underground, beneath the waves, or above the sky, a secret island, lofty mountaintop, or profound dream state ; but it is always a place of strangely fluid and polymorphous beings, unimaginable torments, superhuman deeds, and impossible delight. (Campbell 1993 : 58)

Dans cette section on essayera de tracer une morphologie des mondes oniriques, se penchant notamment sur leur affinité avec la dominante mystique, et notamment la fusion de contenant et contenu, la présence des symbologies digestives, prénatales et mortuaires.

1.1.1 Espaces psychiques à habiter : maisons

Il arrive parfois que les mondes visités en rêve par nos jeunes protagonistes prennent la forme et la dimension d'une maison, avec son immédiat entourage. C'est le cas de *Coraline*, *La Macchina dei Sogni* et *Jessie des ténèbres*.

Les rêves de Jessie la conduisent sur le seuil d'un ancien bâtiment qui a bien l'air d'une maison hantée issue d'une histoire de fantômes. Quand elle essaye d'échapper de cette maison, sa fuite ne dure pas longtemps :

Devant Jessie, un champ s'ouvre.

Mais à peine sur une vingtaine de mètres.

Car le sol, subitement, s'arrête, cesse d'*être*, et au-delà, c'est le vide.

Comme si cette maison, avec son jardin attenant, flottait dans l'espace.

Bout arraché à la terre, et dérivant dans le néant, telle une île. (Rimbaud, 2016 : 103)

Coraline aussi découvre que le monde créé par l'Autre Mère dépasse de peu la grandeur de la même maison : quand elle part pour en faire le tour, elle se retrouve bientôt au point de départ, car ce monde commence et termine avec « The Other House » (Gaiman, 2003). De la même manière, les aventures rêvées de Marta (Capriolo, 2009) se déroulent dans la même Villa dei Sogni où elle est partie en vacance avec sa famille, alors que dans *La Poupée de Porcelaine* (Fermine, 2013a) la narration se déroule autour de la Darkhouse, le manoir du vampire Sir Luke, qui emprisonne le protagoniste déclarant que les enfants n'ont aucun pouvoir d'autodétermination, car c'est aux adultes de décider ce qui est mieux pour eux :

– Les enfants n'existent pas.

– N'importe quoi ! Les enfants existent bel et bien. Et même s'ils ressemblent à des jouets, il y a une grande différence entre eux.

– Laquelle ?

– Les jouets subissent les mouvements qu'on veut bien leur prêter, mais les enfants, eux, peuvent décider de leur sort.

– Décider de leur sort ? Allons, je n'ai jamais rien entendu de plus drôle ! [...] C'est aux adultes de décider ce qui est bon ou mauvais pour des petites créatures sans défense comme toi. (Fermine, 2013a : 71-72)

En niant l'existence des enfants, Sir Luke leur refuse tout droit, et toute autonomie. Tant Malo comme Coraline s'échappent de ces maisons-prisons, ce qui signifie un refus très net de la tentation régressive.

Si d'un côté ces espaces, si limités et souvent menaçants, donnent une sensation de claustrophobie et d'enfermement qui peut symboliser efficacement la dimension régressive du rêve, ils évoquent en même temps la hutte de la sorcière visitée par les protagonistes de contes de fées. L'origine de cette hutte remonte aux cabanes où se déroulaient les rites initiatiques, qui reproduisaient souvent la forme d'un animal avalant symboliquement les novices dans son ventre (voir Propp, 1983). Ce symbolisme revient tant dans la maison cauchemardesque de Jessie, qui semble avoir une propre vie et même une voix, méritant l'épithète de « maison qui grince » (Rimbaud, 2016), comme dans l'Autre Maison de Coraline, qui jouit d'une vie symbiotique à celle de sa sorcière-créatrice, l'Autre Mère.

On reviendra plus tard sur l'idée de l'espace rêvé comme ventre digestif et prénatal ; pour l'instant, il nous intéresse de souligner la fonction d'habitabilité représentée par l'espace-maison en relation à la psyché du rêveur. La morphologie de la maison rêver peut de fait représenter la situation psychique du protagoniste : « In dreams, the symbol of the house comments on the organization of a psychic space a person inhabits, both consciously and unconsciously » (voir Pinkola Estés, 1992 : 95). Les traits cauchemardesques tant de l'Autre Maison comme de la Maison qui grince représentent efficacement les inquiétudes qui hantent la psyché des jeunes protagonistes. Néanmoins, l'attitude mystique apporte une tendance à l'aménagement de l'espace (voir Durand, 1992), est c'est exactement dans cette direction qu'ira par exemple le parcours de Jessie : avançant de pièce en pièce dans l'élaboration de son passé, elle rendra à nouveau habitable, et même accueillante, sa propre maison psychique.

1.1.2 Le rêve comme espace à explorer

Une des métaphores qui reviennent le plus souvent pour signifier le monde inconnu de l'inconscient et du rêve est celle de la forêt.

Gaspard (Rimbaud, 2014) rêve d'une forêt peuplée de maintes créatures plus ou moins magiques de type animal et végétal. Aussi Eelian r forêt habitée par des créatures féeriques (fées, loups garous, animaux parlants) est présente aussi dans Noctance, l'*Île du sommeil*. Sa nature d'expression de l'inconscient est manifeste : « cette île est à toi. C'est toi qui l'as créé. Avec tes rêves » (Colin, 2011 : 168), on dit à Eelian, le protagoniste. En outre, dans ce cas à la dimension mortuaire de la forêt s'ajoute celle de l'île, qui renvoie facilement au Pays Imaginaire de *Peter Pan*, un lieu de suspension où les enfants ne grandissent pas et le temps perd son sens, ce qui l'apparente au royaume des rêves et à

celui de la mort. La forêt de Noctance, où Eelian reprend conscience après l'accident qui le plonge dans le coma, et celle qui apparaît dans les rêves de Gaspard ont en commun les dimensions gigantesques :

Autour de moi, la forêt s'étendait à perte de vue. Seulement, ce n'était pas la forêt que je connaissais. Celle-ci était plus vaste, plus profonde, et les arbres montaient jusqu'aux étoiles. Tout paraissait si grand ! (Colin, 2011 : 10)

Gaspard se retrouve dans la grande forêt qu'il a entr'aperçue dans les pupilles du chat. Le voilà assis à califourchon sur l'une des énormes racines, le dos collé contre un tronc gigantesque.

Les frondaisons des arbres, très loin là-haut, forment un plafond noir. La lumière s'y fraye des faibles passages. Le garçon se sent minuscule. (Rimbaud, 2014 : 26)

Rimbaud instille le doute dans le lecteur : si la forêt est géante, peut-être c'est le rêveur qui a rétréci, dans un mouvement de miniaturisation qui d'ailleurs est typique des structures mystiques (voir Durand, 1992)

La forêt se fait encore une fois véhicule de la participation mystique dans *El sueño de Rudy* :

Aquel bosque parecía tener vida propia. Conforme transcurría el tiempo la vegetación seguía su proceso de nacimiento – vida-muerte – a una velocidad inusual, más rápida. [...] Todo estaba en movimiento continuo.

[...] Sentían el ritmo de la naturaleza sintonizado con el de sus corazones, batiendo al unísono [...]. La armonía misma les daba el entendimiento, dejándoles una sensación de certeza, centrifugando cualquier duda, aquello era lo normal y ellos formaban parte de ello. Por primera vez entendieron la conexión entre todo, como si lo exterior estuviera vinculado, de alguna manera, con lo interior. (Soler, 2014: 135-136)

Dans ce passage, les petits rêveurs ont l'impression d'être devenus une seule chose avec le monde du rêve, fondus dans un seul organisme dont toutes les parties fonctionnent en harmonie, dans le rythme cyclique de vie et mort. Un phénomène analogue se produit chez Eliott quand il visite la forêt située dans son monde intérieur : « C'était une forêt livrée à elle-même, vierge, indomptée. Plus qu'une forêt, c'était l'âme d'une forêt. [...] Il n'y avait pas de sentier. [...] Eliott se savait seul dans cette forêt, mais il ne ressentait aucune solitude » (Parry, 2016 : 143-145).

Le monde où arrive David en passant à travers l'arbre creux est une forêt sombre et pleine de dangers. Il s'agit d'un monde habité par des êtres cruels et des créatures féeriques, très proche du « vaste monde » où se rendent les héros des contes de fées ; et

l'on sait grâce à Propp (1983) que cette forêt représente à son tour le monde des morts visité symboliquement par les novices au cours de l'initiation. Il s'agit d'une donnée qui se comprend facilement, si l'on pense que la forêt était un des lieux députés aux rites initiatiques ; en outre, il faut remarquer que, avec la disparition des rites, la forêt est devenue le théâtre privilégié d'un grand nombre de contes de fées.

Toutefois, la forêt n'est pas le seul environnement naturel qui se prête à accueillir les aventures rêvées : Malo dans *La Fée des Glaces* (Ferminé, 2013b) découvre le Royaume des Ombres d'Hiver dans le ventre d'une montagne de glace, alors que dans *Leo, Dino e Dreamy* les protagonistes partent pour un voyage dans les abysses marins. Tant la montagne comme la mer, peuvent facilement symboliser le *regressus ad uterum* qui est typique de la condition du rêveur.

À la dimension naturelle s'alterne la dimension artificielle : dans la *Petite Marchande de rêves*, le Royaume des Ombres ressemble beaucoup à Paris, alors que dans *Corazón de hierro*, la Ciudad de Oro présente des traits futuristes : Juan Zacarías observe émerveillé les escalators d'un centre commercial et les paiements par carte bancaire, et l'*Anciano Joven* lui révèle que « A la capital de tu provincia le faltan como cincuenta años para tener algo parecido¹ » (Rodríguez Almodóvar, 2011 : 137). Toutefois, il s'agit d'un cas isolé : le mouvement du rêve est plutôt en arrière, vers le passé. Cette tendance ne représente pas une régression tout court, une attitude de refus face à la nécessité de grandir, mais plutôt un besoin de remonter aux origines et d'invoquer le passé pour les révélations et les apprentissages qu'il peut offrir. Cela est très évident dans *Varjak Paw* et *The Outlaw Varjak Paw* : le décor de tous les rêves du chaton est la Mésopotamie, terre mythique de ses origines, d'où vient la race de chats des *Mesopotamian Blues* à laquelle il appartient. Ce détail renvoie aussi au passé de l'auteur S. F. Said, naturalisé Anglais mais qui est né au Liban et a passé ses premières années en Jordanie. Le félin se sent tout de suite chez lui dans ses rêves de la Mésopotamie : si dans la veille il doit lutter sans cesse pour sa place dans le monde, en rêve il trouve un lieu auquel il est sûr d'appartenir : « It was good to be back. Whatever happened in the real world, there was always Mesopotamia in his dreams » (Said, 2005 : 177); et encore « It was home » (Ibid. : 215). Si dans les tous premiers rêves il a une perception vague et indistincte de ce qui l'entoure dans ce lieu, grâce à son mentor Jalal il va connaître ce monde toujours plus à fond : les

¹ « Il faudra attendre au moins cinquante ans parce que ces choses arrivent dans la capitale de ta province » (je traduis).

« zizgag trees » se révèlent des palmiers dattiers, il apprend à reconnaître l'odeur du cinnamome et découvre que le fleuve qu'il côtoie s'appelle Tigre.

1.1.3 Le rêve comme univers organisé

Dans *El Hombre de Arena*, *Elodie et le Maître des rêves*, *Mirrormask*, *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, *El sueño de Rudy* ainsi que dans la saga *Oniria*, et dans celle du Royaume des Ombres (*La Petite marchande de rêves*, *La Poupée de porcelaine*, *La Fée des glaces*), le rêve constitue un monde ou un royaume à part, aussi complexe et articulé que le monde de la veille et avec ses propres lois à respecter. Dans *El sueño de Rudy* (Soler, 2014), le protagoniste se retrouve dans un univers qui compte sept niveaux, un pour chacune des couleurs de l'arc-en-ciel. Il choisit de découvrir Mundo Naranja (Monde Orange), où la seule couleur qui existe est l'orange dans toutes ses nuances. Il s'agit d'un monde très vaste, tout à explorer, et ce n'est qu'un seul des sept niveaux disponibles. Le monde des rêves se pose ainsi en tant qu'univers immense à découvrir, mais aussi à créer et à modifier activement : tant Rudy comme Elliott (*Oniria*) ont le pouvoir de faire apparaître ce qu'ils veulent à l'intérieur de ce monde. *Oniria* (Parry, 2014-2016) est le monde créé par les rêves des êtres vivants, et ici Elliott ne rencontre pas seulement ses propres rêves, mais ceux de l'humanité toute entière. Il s'agit donc d'un véritable univers partagé et incommensurable, où l'inconscient collectif se matérialise dans une myriade de personnages et de décors différents. Le même principe structure le monde d'Evernight, habité par tous les rêves et les cauchemars des humains. Comme *Oniria*, ce monde représente l'inconscient collectif, où tous les désirs ancestraux et les peurs primordiales se réunissent ; cela est évident dans les figures des Égrygors, des véritables cauchemars collectifs « provoqués par une multitudes de dormeurs » (Andoryss, 2014a : 32). Voici comment l'autrice en explique la genèse :

Chaque personne a ses propres démons, ses propres hantises. La plupart des cauchemars sont aussi personnels que les rêves. Mais, parfois, il arrive qu'une idée, un concept, touche plusieurs personnes, comme la peur du vide, les mauvais rêves où l'on est poursuivi, ceux où l'on meurt. Chacun de ces cauchemars, quand il était partagé par suffisamment de personnes, formait un Égrygor à Evernight. Leur nom venait de là, c'était elle qui le leur avait donné. Une entité produite par un groupement d'esprits. Un Égrégor... (*Ibid.* : 174)

La première attestation du mot « Égrégor » se trouve chez Victor Hugo, dans *La légende des siècles* (1859). Ensuite, le terme a été utilisé, surtout dans le domaine de l'occultisme,

pour désigner des entités psychiques créés par des pensées collectives (Brêthes, 1997). Cette vision du monde des rêves comme réservoir de l'imaginaire collectif encourage la tendance à l'intertextualité qui caractérise beaucoup de nos romans.

1.1.4 Le rêve comme espace intertextuel

Le rêve partage avec le conte de fée le statut de produit de l'inconscient. Ce n'est donc pas par hasard que, dans nos romans, l'univers du rêve et celui du conte se touchent, s'entremêlent et se fondent assez fréquemment. Dans *La cabeza del Durmiente* (Guelbenzu, 2006) le récit des rêves de Pedro utilise tant le style comme la structure et le contenu typiques du conte de fées, ce qui en rend la portée initiatique encore plus évidente. Les aventures d'Oimiuq ressemblent beaucoup à celles de *L'Histoire sans fin* (Ende, 2004); et à la fin du livre on découvre que la vraie identité d'Oimiuq est celle de Bastien, le protagoniste du chef-d'œuvre de Michael Ende. Dans la fiction créé par Cernuda, ce sera le même Oimiuq-Bastien qui écrira *L'Histoire sans fin*, d'après les aventures qu'il a vécues en rêve. Dans *Il mondo di Orfeo*, Ofelia voyage dans le monde créé en rêve par son frère autistique, le Bosco Solitaire (le Bois Solitaire), habité par beaucoup de figures issues de l'imaginaire de la fiction littéraire. Orfeo les connaît grâce à sa sœur, qui lui lit souvent des histoires : on rencontre ainsi dans le même bois Robin Hood, les Hobbits du *Seigneur des Anneaux*, Atreiu et autres personnages de *L'Histoire sans fin*, Sherlock Holmes, etc. Dans *The Book of Lost Things* le protagoniste rencontre beaucoup de personnages connus par les contes de fées (Blanche-Neige et les nains, La Belle au Bois Dormant) ou écoute d'autres histoires sur leur compte (Le petit chaperon rouge, Cendrillon, Boucles d'Or, Hansel et Gretel, La Belle et la Bête), sauf qu'il découvre que ces contes ne sont pas du tout tels qu'on le connaît. Dans cette forêt, Blanche-Neige est laide et désagréable, avec un très mauvais caractère. Les nains, qui la détestent, ont déjà essayé de la tuer, sans succès, et sont maintenant obligés par la loi de la servir. La Belle au Bois Dormant est une espèce de vampire mangeuse d'hommes ; Boucles d'Or n'était jamais sortie vivante de la maison des ours ; le protagoniste de l'histoire de Cendrillon est un garçon. Le Petit Chaperon Rouge tombe amoureuse d'un loup et leur union donne vie à une génération d'êtres hybrides, mi-hommes et mi-loups, qui hantent le royaume et menacent de prendre le pouvoir. Après avoir pu échapper à la sorcière grâce à l'astuce de Gretel, Hansel est envieux des qualités de sa sœur et décide de l'abandonner ; il finira bientôt dans le chaudron d'une autre sorcière. Dans le conte de la Belle et la Bête, les rôles sont invertis : un beau chevalier, gravement blessé, trouve

secours et soins dans le manoir d'une noble femme, qui ne se montre pas. Il tombe graduellement amoureux de cette dame invisible, qui semble partager le sentiment ; mais lorsqu'elle accepte finalement de se montrer, il ne sera pas capable de l'aimer au-delà de son aspect bestial, et cela lui coûtera la vie. Bref, toutes les histoires les plus connues révèlent leurs côtés les plus sombres et les plus inquiétants². Aussi dans *A Monster Calls*, le monstre qui rend visite à Conor lui raconte des histoires cruelles et où la justice ne triomphe presque jamais, puisque, comme il dit au garçon, « *Stories are the wildest things of all [...]. Stories chase and bite and hunt* » (Ness, 2012 : 45). S'aventurer dans le monde des rêves et des contes comporte donc l'affrontement des produits les plus troublants et effrayants de l'inconscient.

Tous ces exemples démontrent également que le rêve offre aux auteurs un espace intertextuel et syncrétique, celui de l'imaginaire collectif, où non seulement tous les produits de l'inconscient collectif, mais aussi tous les personnages et leurs histoires peuvent cohabiter et interagir. La totalité des contes de fées et la littérature de jeunesse en son ensemble constituent un patrimoine collectif auquel nos auteurs puisent pour le faire revivre dans les rêves de leurs protagonistes. Ce n'est donc guère étonnant de trouver dans nos textes beaucoup de livres et de bibliothèques.

1.1.5 Le rêve comme espace de narration : bibliothèques et livres

Les bibliothèques apparaissent dans beaucoup des textes faisant partie de notre corpus : on en trouve dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008), *Il mio cuore e una piuma di struzzo* (Buongiorno, 2008), *Sal de mis sueños* (Trujillo-Sanz, 2012), *La Poupée de Porcelaine* (Fermine, 2013a), *Les Enfants d'Evernight* (Andoryss, 2014-2016), *Oniria* (Parry, 2014-2016). Dans certains textes, un rôle très important est confié aussi aux livres. Comme on a déjà pu remarquer, les contes sont très importants dans notre corpus : ils s'entrelacent et se fondent aux rêves, puisant à la même source de l'inconscient collectif, et s'avèrent un aide précieux pour les protagonistes. Le récit *Corazón de hierro* fait partie du recueil *El Bosque de Los Sueños* (Rodríguez Almodóvar, 2011), qui est le titre du livre qui contient tous les rêves passés et futurs des êtres humains. Ce livre apparaît dans

² Cet aspect permet d'inscrire John Connolly parmi les auteurs qui, par leurs réécritures des contes de fées, visent à la réactivation du potentiel subversif propre à ce genre, comme théorisé par Jack Zipes : « The tendency is to break, shift, debunk, or rearrange the traditional motifs to liberate the reader from the contrived and programmed mode of literary reception. [...] However, what distinguishes the contemporary writers of liberating tales is their strident, anti-sexist, and anti-authoritarian perspective » (1983: 180); «The traditional stories are transfigured so that their repressive substance is subverted. The reversal of form, characters and motifs is intended to expand the possibilities to question the fairy-tale discourse within the civilizing process » (*Ibid.*: 183).

presque tous les récits du recueil, et c'est dans ce livre que l'Anciano Joven lit l'histoire de la Ciudad de Oro qui va susciter la curiosité de Juan Zacarías. Grâce aux livres, les protagonistes obtiennent des informations et des indications fondamentales pour poursuivre leurs parcours ; et non seulement dans les livres de contes.

Parfois, les protagonistes se trouvent face à des livres auxquels ils peuvent poser des questions et obtenir les réponses cherchées. C'est le cas de *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008), où Helena se rend dans la Bibliothèque du monde rêvé pour consulter le livre dont le titre est *A History of Everything*, à travers lequel elle apprend l'origine de ce monde. Alors, un petit livre rouge vient se poser sur son épaule ; son titre est *A Really Useful Book*, et chaque page ne contient qu'une sentence qui représente un conseil qu'elle peut appliquer sur-le-champ. Helena emprunte ce livre, qui va s'avérer effectivement très utile pour l'accomplissement de sa mission. Dans *La macchina dei sogni* (Capriolo, 2009), Marta trouve aussi un livre, dont le titre est *La Villa dei Sogni. Libro delle domande e delle risposte*. Quand la fille l'ouvre pour la première fois, toutes ses pages sont blanches ; mais dès qu'elle commence à lui poser des questions, les réponses apparaissent immédiatement. Ainsi, Marta entretient des véritables conversations avec le livre, qui a été créé par le même Professeur Miosotis, patron de la Villa dei Sogni et inventeur de la machine qui permet de se déplacer du monde de la veille à celui du rêve. Le livre informe Marta qu'elle est officiellement invitée par le Professeur dans le monde des rêves, et lui donnera toutes les instructions nécessaires à faire fonctionner la machine.

Aussi dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011), les livres ont une importance fondamentale. Peu après la mort de sa mère, David commence à sentir les livres murmurer. Il a hérité de sa mère l'amour pour les livres et surtout pour les contes. Dans l'Autre Monde, comme le trou dans l'arbre cave à travers lequel il était arrivé a disparu, sous conseil du Woodsman le garçon part à la recherche du Livre des Choses Perdues d'après lequel le roman est nommé, dans l'espoir d'y trouver écrit le moyen pour revenir à son monde. Ce livre appartient au roi de ces terres, mais quand finalement David le trouve, il découvre qu'il n'est qu'un journal que le même roi a écrit pour garder le souvenir de sa vie précédente, quand il n'était que Jonathan Tulvey, un garçon qui avait à peu-près le même âge du protagoniste et qui vivait dans la même chambre occupée par David dans la maison où il était venu habiter avec son père, et sa nouvelle famille. Finalement rentré dans son monde, après plusieurs années David, désormais adulte, écrit son *Book of Lost Things*, et l'auteur informe le lecteur qu'il s'agit du même livre qu'il est en train de lire.

L'univers onirique s'offre ainsi aux auteurs comme espace aux potentialités presque infinies. Cependant, nos protagonistes vont souvent découvrir que cet Au-Delà n'est pas si différent du monde qu'ils connaissent.

1.1.6 Étrange et familier, contenant et contenu

Contrairement à ce qui arrivait dans l'attitude antithétique, où conscient et inconscient, veille et rêve étaient bien séparés et opposés, l'attitude mystique répand partout les indices de l'intime union des contraires.

La tendance à la fusion et à la confusion est donc typique des structures mystiques, où les contraires convergent jusqu'à s'unir. Cela vaut aussi pour le monde de la veille et celui du rêve, qui comme théorisé aussi par Campbell (voir 2.1.1), se révèlent être deux faces de la même réalité. Il y a donc une unité essentielle entre monde connu et monde inconnu, qui sont pareils et complémentaires : « the two kingdoms are actually one. The realm of the gods is a forgotten dimension of the world we know » (1993: 104). Dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, Horus dit à Corinna: « Va', percorri questo regno, che io ho costruito per mio padre Osiride come una perfetta copia del mondo che gli è stato tolto, e porta a queste ombre un soffio di quella vita che ancora si agita nel tuo cuore...³ » (Buongiorno, 2008 : 47). Et effectivement, sauf pour quelques détails, l'Autre Monde ressemble de manière étonnante au monde que Corinna connaît : elle visite l'Égypte et la France anciens et modernes, et rencontre plusieurs personnages historiques (voir 2.2). Cependant, il y a quand-même des différences par rapport au monde de la veille, par exemple pour ce qui est du temple d'Abu Simbel :

L'Unesco aveva finanziato il suo spostamento [...]. Il tempio era stato fatto in pezzi, con geometrica precisione, e rimontato più in alto, perché non restasse sommerso dall'inondazione provocata dalla costruzione della diga di Assuan. [...] Ma in quell'Oltretomba non c'era stata nessuna inondazione. Tutto era al suo vecchio posto. Il tempio era ancora a valle: non eravamo più nel mio presente, però non eravamo neppure in quel tempo antico in cui visse il grande faraone: non c'era vita qui, adesso.⁴ (*Ibid.* : 53)

³ «Va, voyage par ce royaume, que j'ai créé pour mon père Osiris, et qui est une copie parfaite du monde qu'on lui a enlevé, et amène aux ombres un souffle de cette vie qui encore s'agite dans ton cœur » (je traduis).

⁴ «L'Unesco avait financé le déplacement du temple [...]. On l'avait coupé avec une précision géométrique, et ensuite on l'avait rassemblé plus en haut, pour le sauver de l'inondation provoquée par la construction du barrage d'Assuan. [...] Cependant, dans cet Au-delà, aucune inondation avait eu lieu. Tout demeurait à son ancienne place. Le temple était encore dans la vallée : ceci n'était pas mon présent, mais ce n'était le temps du grand pharaon non plus : il n'y avait pas de vie ici, maintenant » (je traduis).

Cette coexistence du familier et de l'étrange nous renvoie aux personnages des contes de fées rencontrés par David dans *The Book of Lost Things* (voir 2.1.1), dont les côtés sombres sont d'autant plus inquiétants parce que le protagoniste connaissait déjà ces personnages et leurs histoires, mais dans des versions édulcorées et censurées. D'ailleurs, tout le monde rêvé par David résulte souvent familier et étrange en même temps : « And yet this world remained a curious mix of the strange and the familiar, as though by coming here he had somehow altered its nature, infecting it with aspects of his own life » (Connolly, 2011 : 208). De façon similaire, le premier récit de rêve de Fernando dans *La casa de los sueños olvidados* s'ouvre par les mots : « Estoy en un lugar extraño que, sin embargo, me resulta vagamente familiar⁵ » (Delam, 2015 : 13). Ainsi, l'Autre Monde se manifeste parfois sous la lumière de l'*Unheimliche*, l'inquiétante étrangeté (voir Freud, 1988). Freud lie ce sentiment au retour du refoulé et effectivement, les aventures oniriques de Fernando le conduiront à se rapprocher un souvenir traumatique qu'il avait refoulé. Au fur et à mesure qu'elle avance dans le couloir de l'autre appartement, Coraline se rend compte qu'elle le connaît déjà très bien : le monde au-delà de la porte est en effet une copie de son propre monde.

She wondered what the empty flat would be like – if that was where the corridor led. Coraline walked down the corridor uneasily. There was something very familiar about it.

The carpet beneath her feet was the same carpet they had in their flat. The wallpaper was the same wallpaper they had. The picture hanging in the hall was the same that they had hanging in their hallway at home. She knew where she was: she was in her own home. She hadn't left.

(Gaiman, 2003: 37)

The house looked exactly the same from the outside. (*Ibid.* : 45)

L'Autre Mère a créé un petit monde artificiel à l'image de celui de Coraline, pour la convaincre à y rester et vivre avec elle. Toutefois, la fille commence bientôt à remarquer des différences : « She stared at the picture hanging on the wall: no, it wasn't exactly the same » (*Ibid.* : 37-38). Au fur et à mesure qu'elle passe du temps dans l'autre maison, Coraline comprend que l'identité n'est qu'illusoire : « These things were illusions, things made by the other mother in a ghastly parody of the real people and the real things on the other end of the corridor » (*Ibid.* : 64). Dans *The Book of Lost Things*, David a comme l'impression d'être lui-même, avec ses désirs et ses inquiétudes, à l'origine des aspects

⁵ « Je suis dans un endroit bizarre, qui me semble vaguement familier » (je traduis).

familiers qu'il remarque dans la bizarre forêt où il se trouve : « this world remained a curious mix of the strange and the familiar, as though by coming here he had somehow altered its nature, infecting it with aspects of his own life » (Connolly, 2011 : 208).

Parfois, les différences entre monde de rêves et celui de la veille ne sont même pas inquiétantes, mais bien au contraire, elles sont amusantes. Le Royaume des Ombres où arrive Malo dans *La Petite Marchande de rêves* est un Paris parallèle : il y a beaucoup d'endroits et de monuments qui existent dans le vrai Paris, comme le cimetière du Père Lachaise, « gardé par un vieil homme qui se nommait le père Lachaise, et qui ne bougeait presque jamais de son fauteuil » (Ferminé, 2012 : 101). Il y a même une Tour Eiffel :

- Il y a donc une Tour Eiffel au Royaume des Ombres?
- Oui. Elle est beaucoup plus petite que l'originale, mais elle fait tout de même son effet. Elle est tout en bâtons de réglisse et en bonbons à la menthe. (*Ibid.* : 141)

Aussi dans *La Macchina dei sogni*, lorsque la machine transporte Marta dans le monde des rêves, au fur et à mesure que le brouillard se dissout, la fille pense de n'être pas du tout partie, tant la maison lui paraît identique à celle du monde de la veille :

Quanto più la nebbia si assottigliava, tanto più le sembrava di riconoscere in ciò che la circondava qualcosa di familiare, e alla fine si rese conto che le presunte rocce, o mura merlate, altro non erano se non le casse e i bauli ammassati in soffitta.

- Siamo ancora qui, Montezuma! disse mentre la macchina si fermava con un ultimo borbottio. [...] Anche qui, niente di diverso: era la solita stanza in cui dormiva da settimane, proprio come l'aveva lasciata.⁶ (Capriolo, 2009 : 80-81)

Mais ensuite elle rencontre dans le jardin de la villa son amie Alice qui, sans arrêter de jouer au badminton, lui révèle qu'elle est effectivement dans un rêve, et plus précisément, dans la même Villa dei Sogni du professeur Miosotis, mais dans sa version au monde des rêves. Alice aide son amie à remarquer les différences entre ces deux mondes :

- E così, questo sarebbe il mondo dei sogni... Eppure è perfettamente identico al giardino della nostra villa.

⁶ « Au fur et à mesure que le brouillard disparaissait, il lui semblait de reconnaître quelque chose de familier dans ce qui l'entourait, et finalement elle réalisa que celles qu'elle avait pris pour des rochers ou pour des remparts, ce n'étaient que les caisses et les malles entassées dans le grenier.

– On est encore ici, Montezuma! dit-elle pendant que la machine s'arrêtait avec un dernier marmonnement [...]

Là aussi [dans sa chambre], rien de différent: c'était la même chambre où elle couchait depuis des semaines, telle comme elle l'avait laissée [...] » (je traduis).

– Solo a uno sguardo superficiale: se osservi meglio, noterai subito la differenza. Questi fiori, per esempio... ne hai mai trovati di simili nel tuo giardino?⁷ (*Ibid.* : 84-85)

Ce mécanisme est explicité par le professeur Gagnard, un psychanalyste, dans *La casa de los sueños olvidados* ; lorsqu'on rêve « se crea una realidad interior muy parecida a la vida real, con algunas reglas cambiadas⁸ » (Delam, 2015 : 89). Toutefois, comme les deux mondes sont en réalité un, il résulte très difficile de les distinguer :

I due mondi, quello dei sogni e quello che [...] lei si ostinava a considerare il mondo reale, sembravano talmente confusi e intrecciati da rendere difficilissimo capire dove finiva l'uno e dove cominciava l'altro. (Capriolo, 2009 : 86)

Voilà le dispositif de l'échiquier qui entre en action : les deux plans, veille et rêve, se confondent et se fondent dans l'unité du réel, comme dans *MirrorMask*, où Helena, en rêve, peut voir à travers des fenêtres ce qui se passe dans le monde réel, où son double, la princesse du monde des songes, a pris sa place. Grâce à un livre qui contient l'histoire de ce monde, Helena découvre aussi qu'elle-même l'a créé à travers ses dessins et ses rêves :

The librarian read to us from the history. It seemed to be all about a girl who made the world by drawing it. It was filled with sentences like: The Charm she placed beneath the sign of the Queen, to show the city that she knew it would never be finished, because the city was her life and her dream, and it would live forever. (Gaiman-McKean, 2008)

Passant de l'attitude antithétique à l'attitude mystique, à la conquête de l'espace se substitue ainsi son aménagement : c'est la même Helena à organiser et structurer, par le biais de son imagination, le monde qu'elle va ensuite visiter en rêve ; également, le cerf révèle à Eelian que toute l'île de Noctance est un produit de son inconscient : « cette île est à toi. C'est toi qui l'as créé. Avec tes rêves » (Colin, 2011 : 168). Ce n'est donc pas étonnant si Varjak se sent de plus en plus chez soi dans la Mésopotamie qui fait de décor à ses rêves : « He looked up at those Mesopotamian stars, no longer so strange. They were part of him now, as he was part of this place. It was peaceful out here. It was home » (Said, 2005 : 216). Comme l'espace rêve se trouve dedans le rêveur qui le crée, la

⁷ « – Donc, c'est ça le monde des rêves... Et pourtant il est parfaitement égal au jardin de notre villa. – Oui, si tu t'arrêtes à un regard superficiel... mais si tu regardes mieux, tu vas remarquer immédiatement les différences. Regarde ces fleurs, par exemple... est-ce que tu en a jamais vus comme ça dans ton jardin? » (je traduis).

⁸ « L'on crée une réalité intérieure qui ressemble beaucoup à la vie réelle, mais avec quelques règles modifiées. » (je traduis).

confusion et l'identification entre contenant et contenu sont totales, tout comme l'avaleur et l'avalé devenaient interchangeables dans les rites initiatiques (Propp, 1983). Cette identification est complète et explicite dans le cas de Gaspard, auquel Mamie révèle que la forêt dont il rêve se trouve dans son « Intérieur ».

« [...] Ici tu te trouves à l'*Intérieur*. Quand tu te réveilles, dans l'autre monde, c'est l'*Extérieur*. » [...] « Mais quand vous dites l'*Extérieur*, c'est la réalité. Ici, je suis en plein rêve. Tout ça n'existe pas vraiment. »

Le visage de Mamie se durcit sensiblement.

« Tu veux dire que je suis un fantôme ? Voilà qui fait plaisir... Les mots rêve et réalité ne veulent pas dire grand-chose, car au bout du compte, qui te dit que ce n'est pas l'inverse ? Peut-être que cette ferme, cette forêt sont LA réalité et que lorsque tu les quittes, tu es en plein rêve » (Rimbaud, 2014 : 95)

Même si au début du roman la recherche diurne du père et l'aventure dans la forêt magique ne semblent pas avoir grande chose en commun, on comprend assez vite qu'elles ne sont que deux visages d'un même parcours, et au fur et à mesure que l'histoire avance, la frontière entre veille et rêve se fait de plus en plus faible et par moments elle s'efface totalement. Cette confusion/fusion de plans revient aussi dans les autres textes du corpus, en forme plus ou moins explicite, comme dans le cas de Rudy (Soler, 2014), qui entre dans le monde des rêves par un trou noir qui s'est ouvert sur sa poitrine et qui, au cours de son long rêve, arrive à douter de la réalité du monde extérieur : « La idea de que estaba teniendo un sueño ya le empezaba a sonar irreal mientras cogía fuerza ese nuevo mundo. Por momentos dudaba de si había tenido un sueño en el cual su existencia en la tierra era una fantasía⁹ » (Soler, 2014 : 172). Également, le titre du roman de Guelbenzu, *La cabeza del durmiente* (2006) indique clairement que les aventures de Pedro se déroulent dedans la tête du jeune rêveur :

Por un momento creyó estar perdido en un lugar donde el tiempo no existía y donde la vida no latía. Luego comprendió que ese momento era un lugar vacío dentro de sí mismo y que se había perdido en él, donde ninguna referencia podía ayudarlo puesto que se encontraba ausente del mundo conocido. O sea, que se había perdido dentro de sí mismo, lo que resultaba bastante inquietante.¹⁰ (Guelbenzu, 2006 : 74)

⁹ « Au fur et à mesure que ce monde gagnait de force, l'idée d'être en train de rêver commençait à lui paraître irréaliste. Par instant, il se doutait même que toute son existence sur la terre n'avait été qu'un rêve, une fantaisie » (je traduis).

¹⁰ « Il crut pour un instant qu'il s'était perdu dans un endroit où le temps n'existait pas, ni la vie pulsait. Après, il comprit que ce moment était un endroit vide à son intérieur et qu'il s'était perdu dedans lui, où il n'y avait aucun repère pour l'aider, car il était dehors du monde connu. C'est-à-dire qu'il s'était perdu dedans lui-même, ce qui était assez inquiétant » (je traduis).

Cette réciprocité semble confirmée aussi par Hillman : « In sleep, I am thoroughly immersed in the dream. Only on waking do I reverse this fact and believe the dream is in me. At night the dream has me but in the morning I had a dream » (1979 : 98). Que les protagonistes le veuillent ou non, ils sont tous habités par les mondes qu'ils visitent en rêve ; comme le confirme Róheim,

The container with the dreamer both inside and outside is exactly what we mean by the double vector of the dream process as uterine regression and as denial of this regression. The identity of the dreamer and of the god who manifests himself in the dream is obvious, also the dream creation of an environment made out of one's own body. (1970 : 213)

Róheim parle de régression et de négation de cette même régression, et effectivement les aventures en rêve touchées ici présentent des traits régressifs ; pourtant, la suite de l'analyse va montrer comment toute régression se révèle dans nos textes toujours propédeutiques à l'initiation. De toute façon, le lieu dans lequel les rêveurs se trouvent, et qui à son tour est contenu dedans eux et par eux-mêmes créé, se pose en même temps en tant que lieu de gestation et de mort, ventre et cercueil, *womb* et *tomb* (voir Campbell, 1993).

1.1.7 Womb et Tomb

D'après Róheim (1970), le rêve constitue un retour au ventre maternel et, simultanément, descente aux enfers en même temps, et Campbell aussi (1993) affirmait que l'autre monde visité par les héros est *womb* et *tomb*. Effectivement, tant les images intra-utérines comme celles mortuaires abondent dans le roman d'aventures oniriques. La présence de ces traits régressifs et infernaux dans les mondes rêvés par nos protagonistes s'explique par deux raisons : d'un côté, l'état du rêve est apparenté tant à la condition prénatale comme à la mort ; de l'autre toute initiation est un voyage symbolique au monde des morts, terminant par une renaissance : « Le néophyte est soit "mort", soit à peine "né, plus exactement en train de naître » (Eliade, 1976 : 49).

La bête qui avale les novices offre son propre ventre comme lieu de régression et d'initiation en même temps ; le retour en arrière est propédeutique à la vie future, et la mort par avalement n'est que la condition nécessaire pour la nouvelle gestation et la renaissance à la nouvelle identité d'initié : « Les symboles de la mort initiatique et de la renaissance sont complémentaires » (*Ibid.* : 90). Les deux sous-sections suivantes seront

dédiées aux images de *regressus ad uterum* et de descente aux enfers qui apparaissent dans les rêves de nos personnages.

1.1.7a Womb : Le monde des rêves comme ventre maternel

Dans la chapitre dédié aux seuils, on a déjà rencontré beaucoup d'images qui peuvent symboliser le retour dans le ventre maternel. Dans l'histoire de Coraline (Gaiman, 2003), on pourrait hasarder l'hypothèse d'une identification entre l'Autre Mère et l'Autre Maison, la seconde n'étant au fond qu'une émanation de la première. À travers le long couloir, œsophage de l'Au-delà, Coraline descend dans le ventre de l'Autre Mère, qui voudrait l'enfermer à jamais dans une existence fœtale. Une fois démasqué l'égoïsme caché derrière ses flatteries, cette maternité étouffante n'a rien de rassurant, et sa tendance à emprisonner les enfants comme les adultes ne fait qu'augmenter la sensation de claustrophobie donnée par le récit. Aucun abandon à la nuit maternelle n'a donc véritablement lieu dans ce roman, et même si la métaphore de la gestation reste très forte, la renaissance ne se fait nullement sous le signe de l'Autre Mère, mais de quelque chose de beaucoup plus ancestral : « She [Coraline] knew that if she fell in that corridor she might never get up again. Whatever that corridor was was older by far than the other mother » (Gaiman, 2003 : 156-157).

Un phénomène équivalent se produit dans *Jessie des ténèbres*, où la protagoniste rêve d'une maison hantée qui grince comme si elle gémit. L'adolescente a peur d'être engloutie par cette inquiétante maison : « Elle a la désagréable impression que la maison va finir par se tordre, pencher vers elle ses murs lépreux et, par l'une de ses grandes fenêtres, l'avalier » (Rambaud, 2016 : 98). Une telle crainte n'est pas du tout surprenante si l'on pense que l'avalement rituel de novices de la part d'un animal était souvent symbolisé par leur entrée dans une cabane (Propp, 1983). Néanmoins, il ne s'agit pas d'une maison quelconque : c'est la villa où habitait la mère biologique de Jessie avant de mourir en lui donnant la vie ; comme dans *Coraline*, l'on trouve une sinistre Autre Maison et une Autre Mère qui l'habite. C'est seulement en s'aventurant dans le ventre de la maison maternelle que, à travers une nouvelle et douloureuse gestation, Jessie pourra découvrir la vérité sur ses origines, affronter ses ténèbres personnelles, connaître ses parents biologiques et renaître à la vérité, délivrée du sentiment de culpabilité qui l'étouffait depuis toute sa vie.

L'Au-delà Égyptien qui sert de théâtre à l'initiation de Corinna (Buongiorno, 2008) présente également une liaison à sa mère : s'il est vrai que le décor du rêve peut

s'expliquer du fait qu'elle s'évanouit au Musée Égyptien de Turin, cela se produit à cause de la passion de sa mère pour cette ancienne civilisation. Corinna, qui vient de perdre son père, vit ainsi un rêve initiatique dans le signe d'une mythologie qui la rapproche à sa mère, avec laquelle elle ne s'entend pas toujours bien.

Les nombreux décors des rêves d'Oscar (Trujillo Sanz, 2012) montrent une certaine tendance à la claustrophobie, qui revient dans les images du musée, de l'usine, de la prison et de la bibliothèque. En plus, les rêves dans lesquels vivent les méchantes jumelles font de contrepois au ventre de la mère d'Oscar, habitat de ses deux futures petites sœurs.

Parmi les symboles maternels les plus récurrents il y a l'eau : dans *Leo, Dino et Dreamy* (Colò-Carta, 2014), les protagonistes voyagent en rêve dans un monde sous-marin, où ils reviennent à la condition de fœtus nageant dans le liquide amniotique¹¹ ; dans *Élodie et le maître des rêves* (Brussolo, 2004), après un voyage dans un courant d'eau gelée, la fille émerge finalement du Lac des songes, renaissant à son identité de Princesse du monde des rêves ; dans *La petite marchande de rêves* (Ferminé, 2012), Malo trouve le hublot qui lui permet de rejoindre le Royaume des Ombres sur le fond de la Seine. D'ailleurs, dans la trilogie de Ferminé, les hublots, toboggans et tourbillons qui caractérisent tout voyage de Malo au Royaume des Ombres (et aussi tout retour) s'inscrivent pleinement dans la dominante digestive et prénatale.

L'autre élément qui souvent symbolise la maternité est la terre. La Mésopotamie de Varjak (Said, 2005), terre des origines des Mesopotamian Blues et berceau des civilisations, évoque facilement l'archétype de la grande Terre Mère. Dans *La Fée des glaces* (Ferminé, 2013b), le Royaume des Ombres d'Hiver est situé à l'intérieur d'une montagne. Tant ici, comme dans la caverne par laquelle ClaudiTam (Luisi, 2008) accède au monde des songes, on est dans le ventre de la Terre Mère, dont le dernier avatar serait la forêt rêvée de Gaspard, explicitement identifiée à son propre intérieur, comme lui dit Mamie : « Rappelle-toi que cette Forêt, quelle qu'en soit sa partie, reflète qui tu es, Gaspard. Elle est ton Intérieur. Toujours » (Rambaud, 2014 : 136). Peuplée comme elle l'est de maintes créatures plus ou moins magiques de type animal et végétal, cette forêt invite le garçon à un retour à la nature et à ses propres racines. En plus, l'image de Mamie prenant soin de toutes les créatures de la forêt ne peut qu'en renforcer la connotation maternelle : cette grand-mère est aussi une Grande Mère. D'ailleurs, s'agissant d'une

¹¹ Grâce à du sable magique, ils peuvent respirer sans problèmes dans l'eau.

chasse au refoulé, la mission de Gaspard est tout à fait régressive : il lui faut descendre dans ses profondeurs pour récupérer ce qu'il a oublié. La rêverie de descente propre au Régime Nocturne se fait ici très évidente. D'ailleurs, Jung aussi confirme que l'archétype de la mère joue un rôle important dans tout voyage de renouvellement et transformation : « The place of magic transformation and rebirth, together with the underworld and its inhabitants, are presided over by the mother » (2014 : 82).

Toutefois, s'il y a une régression, dans le sens de retour à la condition fœtale, elle est toujours finalisée à l'initiation. Dans les contes russes analysés par Vladimir Propp (1983), le héros avalé par l'animal mange l'intérieur du même animal, tout comme la nourriture du fœtus passe à travers le corps de la mère. La nouvelle gestation est propédeutique à l'acquisition des instruments pour la nouvelle vie qui attend. Dans la plupart des cas, le voyage des protagonistes n'est pas un retour dans le ventre de leurs propres mères biologiques, mais c'est plutôt dans le ventre d'une mère cosmique qui se produit la gestation initiatique, et la nouvelle naissance se fait dans le signe du cosmos¹² :

La cabane initiatique figure, outre le ventre du Monstre engloutisseur, le ventre maternel. La mort du néophyte signifie une régression à l'état embryonnaire. Cette régression n'est pas d'ordre purement physiologique, elle est foncièrement cosmologique. Ce n'est pas la répétition de la gestation maternelle et de la naissance charnelle, mais une régression provisoire au monde virtuel, précosmique – symbolisé par la nuit et les ténèbres –, suivie d'une renaissance homologue à une « création du monde ». Cette nécessité de répéter périodiquement la cosmogonie et d'homologuer les expériences humaines aux grands moments cosmiques, est d'ailleurs une caractéristique de la pensée primitive et archaïque. (Eliade, 1976 : 89)

Cette maternité cosmique représente aussi une garantie de protection : « The hero who has come under the protection of the Cosmic Mother cannot be harmed » (Campbell, 1993 : 71). James Hillman affirme que les parents ne sont pas les seuls responsables du développement de l'enfant, car tout l'environnement (dans le sens le plus large de « monde ») y contribue : « We are parented by everything around us – if “parenting” means watching, instructing, encouraging, and admonishing » (1997 : 86) ; et les enfants, en raison de leur tendance à l'animisme (voir Freud, 1912 ; Chelebourg, 2007 ; Prince, 2010), ont une sensibilité privilégiée envers ce parentage cosmique : « children, especially, recognize this nurturance and instruction offered by nature. [...] Children are

¹² Une exception à cette tendance est représentée par *Jessie des ténèbres* (Rimbaud, 2016), où l'initiation de la protagoniste se fait au contraire dans le signe de sa mère biologique qu'elle n'a jamais connue. Néanmoins, cette mère démontre une forte connexion avec la nature et avec la magie qu'elle cache, ce qui lui donne des connotations chamaniques et cosmiques.

“by nature” at home in the world [...] » (*Ibid.* : 87). L’initiation consiste dans le passage « out of the house of the parents and into the home of the world » (*Ibid.*). La nature, le cosmos, l’environnement se posent alors en tant que parents, ancêtres et famille élargie qui guident les protagonistes dans l’initiation et les accueillent dans leur identité renouvelée : « Spirit guides are always assigned to the young initiates » (Pinkola Estés, 1997 : 448). Pas d’initiations dans le signe du père ou de la mère du point de vue génétique : le but des initiations rêvées par nos protagonistes est celui de leur faire découvrir leur place dans le monde, et de les accueillir comme faisant partie de l’harmonie du Tout. Dans une telle perspective, tout dans l’environnement peut représenter « the benign, protecting power of destiny » (Campbell, 1993 : 71). D’ailleurs, les initiations rituelles visaient aussi à accueillir les nouveaux adultes dans la communauté ; ainsi, les individus renaissent en tant qu’enfants du Cosmos, et non plus seulement de leurs mamans et papas : « protective power is always and ever present within the sanctuary of the heart and even immanent within, or just behind, the unfamiliar features of the world. One has only to know and trust, and the ageless guardians will appear » (Campbell, 1993 : 72). Le monde est plein d’ancêtres prêts à nous initier : « ‘Welcome to the land of your ancestors. [...] Welcome to Mesopotamia’ » (Said, 2005 : 54), sont les premiers mots que Varjak Paw entend prononcer par son mentor Jalal. Les ancêtres ne doivent pas forcément être morts ; il suffit qu’ils soient en connexion avec le monde de la mort et ses esprits invisibles (Hillman, 1997: 89). Un exemple de cela est offert par SeraTaNoi, la grand-mère de ClaudiTam. Elle est une vieille femme très respectée dans sa tribu pour ses pouvoirs de divination du futur. Lorsque sa mort s’approche, elle a avec sa petite fille ce dialogue :

- È vero che morirai presto, SeraTaNoi ?
- Sì.
- Hai paura?
- Oh, no. Ho parlato con la Morte alcune volte, lei è già venuta a trovarmi. Non mi sembra cattiva. Anzi, sono curiosa di sapere dove mi porta.¹³ (Luisi, 2008: 54)

Un ancêtre n’est pas forcément quelqu’un qui est génétiquement lié au protagoniste, mais tout l’environnement avec les esprits qui l’habitent : « an ancestor could be a tree, a bear,

¹³ « – C’est vrai que tu vas bientôt mourir, SeraTaNoi ?

– Oui.

– T’as peur ?

– Pas du tout. J’ai parlé avec la Mort quelques fois, elle est déjà venue me voir. Elle n’a pas l’air méchant. Au contraire, je suis curieuse de savoir où elle va me conduire » (je traduis).

a salmon, a member of the dead, a spirit in a dream, a special spooky place » (Hillman, 1997 : 89). Ainsi, les initiations dans les abysses marins, dans le cœur de la forêt ou dans le ventre de la terre, visent à accueillir les novices dans la famille cosmique, car Terre et Eau sont mères de tous les vivants, et elles refusent d'être enfermées dans les étroites limites des parents biologiques.

1.1.7b Tomb : Le monde des rêves comme royaume des morts

Dans *The Dream and the Underworld* (1979), Hillman formule une distinction entre trois niveaux de la terre: Déméter, Gaïa et le monde chtonien. La première représente la surface de la terre qui s'étale en sens horizontal, la floraison, l'agriculture. Gaïa se situe au-dessous de Déméter ; c'est le sous-sol, les lieux de la fertilité et de l'humus qui nourrit la vie. Quant au royaume chtonien, il se trouve encore plus en profondeur, et au-delà de la terre même : « the two words *gē* et *chtōn* imply two worlds, the first of the earth and in it, the second below the earth and beyond it » (Hillman, 1979 : 36). Si Déméter et Gaïa se posent ainsi en tant qu'avatars de la Grande Terre Mère, le monde chtonien, en revanche, n'a rien de maternel, ni rien à voir avec la vie de la surface. Là où Gaïa peut s'identifier avec le souterrain, l'« underground », le royaume chtonien est plutôt l'« underworld », l'au-delà, le royaume des morts. D'après Hillman c'est ce monde, et non pas Gaïa, la dimension propre au monde des rêves. Par le biais des rêves, les protagonistes s'inscrivent ainsi dans la ligne des héros que, de leur vivant, visitent le royaume des morts, comme le grand-père explique à Claudia : « tu hermano está debatiéndose por las noches en el mundo de Plutón, es decir, en la oscuridad, en el inframundo¹⁴ » (Guelbenzu, 2006 : 232).

Également, l'or dont est bâtie la Ciudad de Oro visité par Juan Zacarías vient du sous-sol, évoquant la richesse souterraine de Pluton et les trésors cachés du Royaume des morts. Le même auteur qualifie ce monde de « deslumbrante Averno¹⁵ » (Rodríguez Almodóvar, 2011 : 137), et en effet ceux qui habitent la Ciudad de Oro sont des morts, qui à la place du cœur ont désormais un cœur de fer. Il s'agit donc d'une Eldorado mortuaire ; d'ailleurs, d'après Propp (1983) la présence de l'or est si répandue dans les représentations de l'Autre Monde qu'on pourrait bien le qualifier de Royaume doré. Également, la Mésopotamie rêvée par Varjak (Said, 2005), en plus que terre des ancêtres (et donc, des morts), évoque le voyage de Gilgamesh dans l'Au-delà.

¹⁴ « Ton frère passe ses nuits à lutter dans le monde de Pluton, c'est-à-dire dans l'obscurité, dans le monde souterrain » (je traduis).

¹⁵ « Éblouissant Averno », je traduis.

Quant à Noctance, l'*Île du sommeil* où Eelian débarque après l'accident qui le plonge dans le coma, elle renvoie facilement au Pays Imaginaire de *Peter Pan*, un lieu de suspension où les enfants ne grandissent pas et le temps perd son sens, ce qui l'apparente au royaume des rêves et à celui de la mort.

Un autre élément qui contribue à la connotation mortuaire des mondes rêvés est la présence de fleuves qui conduisent au royaume des morts, ou bien que séparent le monde des vivants de celui des morts. On peut reconnaître dans toutes ces eaux une connotation explicitement mortuaire : dans *La Cabeza del durmiente*, (Guelbenzu, 2006), Pedro se sert du pont pour passer de l'autre côté d'une crevasse au fond de laquelle court le Lete, le fleuve de l'oubli ; alors que, dans *Gaspard des profondeurs* (Rimbaud, 2014) une autre rivière sépare le monde du rêve et le monde de la mort, comme le fleuve Stix (voir Pinkola Estés, 1997 : 447). Les rivières infernales se combinent souvent avec le voyage sur la barque des morts. Dans *Corazón de hierro* un batelier qui transporte Juan Zacarías d'un côté à l'autre d'un fleuve, (Rodríguez Almodóvar, 2011) ; ce n'est pas difficile de reconnaître dans ce passeur un avatar de Caron, car « tous les bateaux mystérieux [...] *participent au bateau des morts.* » (Bachelard, 1942 : 107). De fait, le parcours de Corinna (*Il mio cuore e una piuma di struzzo*) dans l'Au-delà Égyptien commence sur la barque du dieu Rê :

Sta' a vedere che adesso arriva la barca di Caronte e mi porta giù, nelle viscere della terra... [...] E poi una barca è arrivata davvero. [...] È venuta dal cielo. Era una barca vecchissima, sconnessa, polverosa, come se avesse attraversato i secoli. I millenni. [...] Vi sedeva [...], come su un trono, un Ariete. [...] Maciste mi dette una gran musata sulla schiena e io mi sono ritrovata sulla barca, bocconi, ai piedi dell'Ariete, come se lo stessi adorando. [...] La barca avanzava lentamente nei gorghi di un fiume sotterraneo. Non so dire come ci fossimo arrivati: d'un tratto il buio ci aveva avvolti. [...] Ora lo sapevo, ero sulla mitica Barca dei Mille Anni e il mio Cane Nero non era Maciste: era Anubi, lo sciacallo, custode dei defunti.¹⁶
(Buongiorno, 2008 : 14-16)

D'ailleurs, l'ancêtre de tout bateau est le cercueil :

¹⁶ « Il ne manque que le bateau de Caron pour me conduire là-bas, dans le ventre de la terre... [...] Et après, un bateau est arrivé de vrai. [...] Il est arrivé du ciel. C'était un bateau très vieux et poussiéreux, comme s'il avait traversé les siècles. Les millénaires [...] Il y était assis [...], comme si c'était un trône, un Ariès. [...] Maciste me frappa de son museau dans mon dos, et je me suis retrouvée sur le bateau, à quatre pattes, au pied de l'Ariès, comme en adoration. [...] Le bateau avançait lentement dans les tourbillons d'un fleuve souterrain. Je ne saurais pas dire comment nous y sommes arrivés: soudain, l'obscurité nous avait enveloppés. [...] Maintenant je savais, j'étais sur la mythique Barque Solaire et mon Chien Noir n'était pas Maciste: c'était Anubis, le chacal, protecteur des défunts » (je traduis).

La Mort ne fut-elle pas le premier Navigateur ?

Bien avant que les vivants ne se confiasent eux-mêmes aux flots, n'a-t-on pas mis le cercueil à la mer, le cercueil au torrent ? Le cercueil, dans cette hypothèse mythologique, ne serait pas la *dernière* barque. Il serait la *première* barque. La mort ne serait pas le *dernier* voyage. Elle serait le *premier voyage*. Elle sera pour quelques rêveurs profonds le premier vrai voyage. » (Bachelard, 1942 : 101)

Corinna répète le parcours de mort et renaissance quotidiennes du Dieu Osiris, et comme toutes les âmes des défunts elle doit passer l'épreuve du jugement de son cœur. Dans le roman d'aventures oniriques il arrive donc assez souvent que l'identité entre le monde du rêve et le royaume des morts soit explicitement postulée. Dans la trilogie de Maxence Ferminé (2012-2013), le Royaume des Ombres est un monde en noir et blanc habité par les Ombres, qui ne sont que de passage (les rêveurs) et les Spectres, qui par contre ne peuvent pas partir (les morts) ; la seule différence entre les uns et les autres est donc représentée par la durée de leur séjour : « There is death with a lowercase *d* and there is Death with a capital *D*. The one the psyche seeks in this process of Life/Death/Life cycles is [...] death for now, not [...] Death For a Long Time » (Pinkola Estés, 1997 : 457). De moment, les novices et les héros ne sont que de passage dans ce royaume ; mais c'est là qu'ils reviendront à la fin de leur vie. Quand David demande au Woodsman « Can I ever come back here ? », il lui répond « Most people come back here, [...] in the end » (Connolly, *The Book of Lost Things*, 2011 : 329) ; et dans le dernier chapitre on apprend que, quand il meurt, David revient à ce monde qu'il avait connu quand il n'avait que 12 ans. Cette idée revient dans *La casa de los sueños olvidados* :

– [...] A lo mejor nuestro destino al morir es permanecer en un sueño eterno, perdidos en un mundo onírico alimentado de vivencias acumuladas a lo largo de la vida. Y sin saber, igual que sucede en cualquier sueño, que estamos soñando¹⁷ (Delam, 2015 : 125)

– [...] Alguien escribió que durante toda la vida no hacemos otra cosa que recolectar recuerdos para amueblar el mundo de los sueños, al que nos retiraremos definitivamente después de morir. Si usted me pregunta si los muertos también sueñan, le responderé que sí. En realidad, no hacen otra cosa.¹⁸ (*Ibid.* : 177)

¹⁷ « – [...] Peut-être, quand nous serons morts, notre destin sera de demeurer dans un rêve éternel, perdus dans un monde onirique nourri par toutes les expériences que nous aurons accumulées dans le cours de notre vie. Et sans savoir, comme dans tout rêve, que l'on est en train de rêver » (je traduis).

¹⁸ « – [...] Quelqu'un a écrit que nous passons toute notre vie à accumuler des souvenirs qui nous serviront pour aménager le monde des rêves, où nous nous rendrons définitivement après notre mort. Si vous me demandez si les morts aussi rêvent, je vous répondrai qu'en réalité il ne font que rêver » (je traduis).

Dans *La Petite Marchande de Rêves* (2012), pour échapper au sortilège de Dom Perlet et ne pas se transformer en Spectre, Malo se lancera avec Lili à la chasse aux rêves, et la petite marchande le conduira là où il est plus facile de les trouver : dans le Cimetière du Le Père Lachaise. Lors de son deuxième voyage (*La Poupée de Porcelaine*, 2013a), il va aussi visiter un autre cimetière, mais cette fois il s'agit de celui des jouets, alors que dans *La Fée des glaces* (2013a), Malo est allé skier à la montagne, et il se retrouve par conséquent au Royaume des Ombres d'Hiver : rien de plus chthonien d'un monde entier creusé dans une montagne.

Le monde des morts peut aussi être représenté par une demeure : c'est l'Autre Maison de Coraline (Gaiman, 2003), créé par l'Autre Mère à l'image de la vraie maison de la petite fille. Toutefois, la protagoniste ne tarde pas à en découvrir toutes les différences. Quand elle l'explore, elle se trouve bientôt à tourner en rond : ce monde enveloppé dans le brouillard n'arrive pas beaucoup au-delà de la maison et sa cour ; c'est un monde artificiel, mort, et au fur et à mesure que Coraline en démasque les illusions il avance rapidement vers sa propre décomposition. Les gens qui l'habitent sont aussi morts, qu'il s'agisse des copies artificielles créés par l'Autre Mère ou des enfants auxquels elle a volé l'âme. En outre, les boutons noirs que ces personnages ont à la place des yeux – et que l'Autre Mère voudrait lui coudre aussi sur les yeux de Coraline – rappellent les sous que plusieurs peuples de l'antiquité mettaient sur les yeux de leurs morts comme obole pour le voyage dans le royaume des morts.

Dans *Gaspard des profondeurs*, on lit clairement que le monde des rêves se trouve en proximité du monde des rêves de celui de la mort. Ce dernier est situé à la frontière Est de la forêt, marquée par la présence d'un fleuve, nouvel avatar de l'Achéron. Quand Gaspard demande à Mamie qu'est-ce qu'il y a de l'autre côté, elle répond qu'il s'agit peut-être des rivages d'une autre vie. On ne peut passer à l'autre côté que sur le dos d'énormes tortues, que l'on appelle, significativement, les Passeurs, et qui sont chargées de conduire les âmes des mourants vers leur nouvelle destination :

- « Nous voilà à la frontière est », stipule Mamie. [...]
- « Vous n'avez jamais essayé de la franchir ? demande Gaspard.
- Non, au-delà, ce n'est plus notre monde. » [...]
- « Vous avez une idée de ce qu'il y a de l'autre côté ? [...]

Selon les théories de Steiner (2003), entre une réincarnation et l'autre, l'âme vivait dans la dimension du rêve pour un temps correspondant aux années que, de son vivant, le sujet avait passé à rêver.

– Je n'en ai pas la certitude absolue, mais je crois qu'il s'agit des rivages d'une autre vie.

– Et ce sont les Passeurs qui nous y conduisent, le moment venu », ajoute Anne-Lise.

Un mugissement s'élève soudain. [...]

Une tortue titanesque se trouve à quai. [...]

« [...] Seuls les morts peuvent grimper là-haut. Une fois installé sur son dos, la tortue emmènera les défunts sur l'autre rive [...]. » (Rimbaud, 2014 : 149-151)

Dans tous les exemples qui précèdent, par le biais du rêve, l'Au-delà se manifeste, se fait connaître et habiter par les protagonistes, et la mort peut être acceptée et approchée en tant que transformation.

Le monde inconnu et terrifiant de la mort prend forme, il s'organise en conformité avec des types spécifiques ; il finit par présenter une structure et, avec le temps, devient familier et acceptable. À leur tour, les personnages habitant le monde de la mort deviennent *visibles* ; ils présentent une figure, font l'état d'une personnalité, voire d'une biographie. Peu à peu, le monde des morts devient connaissable et la mort elle-même est valorisée surtout comme rite de passage vers un mode d'être spirituel. (Eliade, 2015 : 446-447)

1.1.8 Un monde qui avance vers sa propre fin

Le monde onirique est parfois aussi un monde mourant, et les protagonistes assistent à son processus de décomposition. Dans *Coraline*, cette destruction avance proportionnellement à ses recherches, et au fur et à mesure que la fille démasque les illusions de l'Autre Mère en découvrant les menaces qui se cachent derrière ses flatteries, ce monde perd de forme, de solidité et de consistance : « Outside, the world had become a formless, swirling mist with no shapes or shadows behind it, while the house itself seemed to have twisted and stretched » (Gaiman, 2003 : 122). Cette décomposition dépend donc directement des actions de la fille, et témoigne de l'affaiblissement de son antagoniste ; cela résulte cohérent avec le fait que toute l'Autre Maison dont Coraline rêve apparaît comme une extension de l'Autre Mère.

Au contraire, dans la plupart des autres cas, c'est l'antagoniste le premier agent de la destruction des mondes rêvés par les héros.

Dans *Il mondo di Orfeo*, la chouette Rebecca raconte à Ofelia l'avancée des Terre del Nulla (Les Terres du Néant) :

– Un tempo quelli erano territori nostri, poi però le forze oscure li hanno invasi [...]. Hanno sgretolato tutto ciò che il Re aveva creato e ora lo modificano come vogliono,

a seconda delle loro esigenze. E ogni giorno si avvicinano sempre più a noi.¹⁹
(Mariani, 2011 : 86)

Les forces destructrices, incarnées dans les cauchemars, sont parties à la conquête du monde songé par l'adolescent autistique, et jour après jour elles gagnent du terrain dans sa psyché, empirant ses conditions de santé mentale et physique dans la vie éveillée. Rebecca explique comment ces cauchemars soient créés par Orfeo, le même Roi sans âme qui créé ce monde : « – Il Re senz'anima crea tutto, anche noi... E come crea, può distruggere. Vedi, è difficile da spiegare ma tutto quello che vedi è parte integrante del Re. Lui è questo mondo²⁰ » (Mariani, 2011 : 86). Comme dans la relation entre l'Autre Mère et la maison qu'elle créé, aussi dans ce cas à l'affaiblissement du garçon correspond la destruction du monde qu'il rêve, et viceversa. Cette corrélation n'est pas sans évoquer le modèle de l'*Histoire sans fin* (Ende, 2014), où l'avancée du Néant qui dévore graduellement le monde de Fantasia fait progressivement empirer la maladie de la Petite Impératrice, la rapprochant de plus en plus à la mort.

Il Re senz'anima si stava indebolendo. [...] Il Pozzo di Luce si faceva sempre più scuro e i suoi occhi si erano ormai ridotti a una fessura. Il Picco tremava, sgretolandosi poco a poco. La foresta appassiva.

Non c'era più tempo. Dovevano trovare un modo, uno qualsiasi, per purificare il pozzo avvelenato prima che venisse inghiottito dal buio. Prima che l'Ombra divorasse il mondo di Orfeo. Prima che fosse la fine di tutto.²¹ (Mariani, 2011 : 250)

Le modèle du chef d'œuvre d'Ende est reconnaissable aussi dans d'autres textes, tels que dans *La Macchina dei sogni*, où le cauchemar porte la destruction dans le monde onirique et engloutit objets et personnages dans son ventre obscur : « Ormai non passa giorno senza che si continuo nuove perdite: [...] sembra che dove è passato lui non possa più crescere nulla, nemmeno il più piccolo stelo²² » (Capriolo, 2009 : 124). Le thème de

¹⁹ « – Autrefois c'était nos territoires, mais après les forces obscures les ont envahis [...]. Elles ont détruit tout ce que le Roi avait créé et maintenant ils le modifient à leur gré, suivant leurs exigences. Et chaque jours ils s'approchent de plus en plus de nous » (je traduis).

²⁰ « – Le Roi sans âme créé tout, y compris nous ... Et comme il créé, il peut détruire. C'est difficile à expliquer, mais tout ce que tu vois est partie integrante du Re. Il est ce monde » (je traduis).

²¹ Le Roi sans âme s'affaiblissait. [...] Le Puits de Lumière devenait de plus en plus obscur et ses yeux s'étaient désormais réduits à des fentes. Le Pic tremblait et s'effritait petit à petit. La forêt fânait.

Il n'y avait plus de temps. Il fallait trouver un moyen, n'importe quel, pour purifier le puits empoisonné avant que l'obscurité ne l'engloutissait. Avant que l'Ombre ne dévorait le monde d'Orfeo. Avant que la fin de tout n'arrive » (je traduis).

²² « Désormais, il ne passe pas un jours sans qu'il y ait des nouvelles pertes : [...] il paraît que où il passe rien ne puisse plus pousser, même pas le moindre tige » (je traduis).

l'avancée du Néant revient aussi dans *La fe de Oimiuq*, qui d'ailleurs se pose explicitement comme hommage à l'*Histoire sans fin*.

– [...] la vida parece apagarse en estas montañas. Hubo un tiempo en que no era así, pero poco a poco todo se está muriendo.²³ (Cernuda, 2013 : n.p.)

– [...] Todo parece estar muriendo a nuestro paso. [...] Ninguno de los dos supe explicarme de qué se trataba, sólo parecía que, como decía la profecía, el mundo se estaba acabando.²⁴ (*Ibid.*)

La fin du monde approche aussi dans *MirrorMask*. Ici, elle est causée par la fuite de la princesse des Dark Lands, qui a pris la place d'Helena dans le monde de la veille grâce à la magie du Masque de Miroir. Cette fuite a compromis l'équilibre du monde rêvé par Helena, qui commence à s'écrouler, comme Helena l'explique à la Dark Queen :

Everything shook.

I wondered if it was an earthquake. [...]

I said, "You know what's happening. She's going to destroy everything. Your real daughter. When she left, she threw this whole world out of balance, and now it's falling apart."

(Gaiman-McKean, 2008, n.p.)

La décadence du monde rêvé semble alors témoigner de l'instabilité de l'identité des protagonistes, qui se voit menacée de l'intérieur de leur psyché par la dissociation entre conscient et inconscient. Néanmoins, un monde mourant symbolise aussi la fin d'un cycle vital et la nécessité d'un renouvellement. Comme l'expérience de l'Ombre l'enseigne, il est impossible de créer sans jamais détruire, et en pleine initiation, la destruction et la mort sont nécessaires et propédeutiques pour la naissance d'une nouvelle identité et pour le commencement d'une nouvelle vie.

1.1.9 Monde flou et élastique

Même quand le monde onirique n'avance pas vers sa propre fin, il est souvent instable et flottant : « Once having traversed the threshold, the hero moves in a dream landscape of curiously fluid, ambiguous forms » (Campbell, 1993: 97). Comme il arrive souvent dans les rêves, l'Autres Monde visité par les protagonistes présente des contours flous, comme

²³ « – [...] la vie semble s'éteindre dans ces montagnes. Il y eut un temps où il n'était pas comme ça, mais maintenant tout se meurt petit à petit » (je traduis).

²⁴ « – [...] Tout semble mourir à notre passage. [...] Aucun des deux savait m'expliquer de quoi il s'agissait; simplement il semblait que, comme la profétie l'annonçait, le monde était en train de finir » (je traduis).

s'il était fait d'une substance fluide. Dans *Coraline*, la protagoniste a l'impression d'avancer dans le néant car l'autre Maison est enveloppée dans le brouillard, sans aucune forme d'odeur ni de goût.

And then the mist began. It was not damp, like a normal fog or mist. It was not cold and it was not warm. It felt to Coraline like she was walking into nothing. The world she was walking through was a pale nothingness, like a blank sheet of paper or an enormous, empty white room. It had no temperature, no smell, no texture, and no taste. (Gaiman, 2003 : 41)

Également, dans *Corazón de hierro*, le paysage traversé par Zacarías au début de son voyage vers la Ciudad de Oro apparaît de plus en plus flou et avec une tendance à se dématérialiser : « Conforme iban caminando por lugares que siempre habían transitado, notó Zacarías que algunas cosas se tornaban borrosas. [...] Pinos, olivos y otros árboles bien conocidos parecían desmaterializarse [...]. En su lugar, iba creciendo el páramo²⁵ » (Rodríguez Almodóvar, 2011: 122). Un autre élément qui revient souvent est le brouillard (qu'on a déjà rencontré autour des seuils), qui enveloppe tant l'Autre Maison de *Coraline* (Gaiman, 2003), comme tout le Royaume des Ombres dans la trilogie de Ferminé. Le brouillard, rendant difficile distinguer les contours, contribue à l'apparence floue des mondes rêvés, ainsi qu'à la confusion et à la fusion d'un plan avec l'autre.

Le caractère précaire et indéfini de ces mondes suggère ainsi leur appartenance au Royaume des rêves. Dans *La Petite marchande de rêves*, le monde songé par Malo se présente entièrement en noir et blanc : « ne vois-tu pas le monde extérieur en noir et blanc? [...] Au Royaume des Ombres, la couleur n'existe pas, sauf en des très rares occasions » (Ferminé, 2012 : 45). Dans *La Macchina dei Sogni*, le professeur Miosotis commente l'élasticité de l'espace qui caractérise le monde des rêves : « La cosa bella di questo mondo parallelo è, per così dire, la sua natura elastica; mentre da noi lo spazio è quello che è, e bisogna farselo bastare per forza, qui può restringersi e dilatarsi a piacere secondo le necessità [...]»²⁶ » (Capriolo, 2009 : 110).

Ainsi, dans le monde rêvé, l'espace n'est pas tel qu'on le connaît dans la veille : il peut rétrécir ou s'allonger à plaisir, la matière est souvent illusoire et impalpable, et parfois,

²⁵ « Au fur et à mesure qu'ils traversaient des lieux où ils passaient très souvent, Zacarias remarqua que certaines choses devenaient floues. [...] Les pins, les oliviers et d'autres arbres bien connus semblaient se dématérialiser [...]. À sa place, la lande augmentait de plus en plus » (je traduis).

²⁶ « La chose la plus belle de ce monde parallèle est, comment-dirais-je, sa nature élastique ; si chez nous l'espace est ce qu'il est, et il faut que cela suffise, ici l'espace peut diminuer ou bien se dilater à plaisir, selon les besoins [...] » (je traduis).

pour aller où l'on veut, il ne suffit pas de parcourir l'espace. Comme Pablo le remarque dans *El Hombre de Arena* :

- Llevamos andando un buen rato y la torre sigue tan lejos como al principio. [...]
 - [...] En la Torre Oscura se está o no se está, pero en ningún caso se llega a ella. Podríamos andar durante mil años y no nos acercaríamos ni un centímetro.²⁷
- (Mallorquí, 2008: 41)

1.2 *Le temps onirique et l'attitude mystique*

Si la dimension spatiale du rêve présente des lois et des caractéristiques qui ne s'appliquent pas au monde de la veille, il en est de même pour la dimension temporelle. D'ailleurs, comme Steiner le remarque, « dreams make such mockery of natural laws. We enter into a completely different world. [...] Every night, as we leave our physical and life bodies, we dive down into another world where our natural laws no longer apply » (2003 : 153). Une des caractéristiques du rêve est, effectivement, celle d'être libre de la temporalité telle qu'on la subit dans le monde de la veille. Comme Odile dit à Fernando dans *La casa de los sueños olvidados* « en los sueños el tiempo transcurre de forma distinta a la vigilia²⁸ » (Delam, 2015 : 183).

Souvent, le temps de la veille s'écoule plus lentement, comme Tinki-Pinki l'explique à Élodie : « Le temps du rêve et celui du Réel ne sont pas synchrones. [...] Les dix jours que tu viens de passer ici représentent dix minutes de somnolence dans ta salle de bains » (Brussolo, 2004 : 48). Il en va de même pour le rêve de Rudy (Soler, 2014), dans lequel plusieurs jours et nuits se succèdent, ne correspondent dans la veille qu'à la durée d'une leçon de mathématiques. Au retour de son aventure au Royaume d'Ombres d'Écosse, Malo découvre que dans la vie de la veille ne sont passées que deux heures, tandis que le voyage de Corinna s'avère encore plus court : « Avevo perso i sensi soltanto per pochi minuti, mi dissero. Per me, invece, era stato un tempo lunghissimo, infinito. Un viaggio con molte, molte tappe²⁹ » (Buongiorno, 2008 : 174). Il en va de même pour Marta (*La macchina dei sogni*) qui lit dans le livre interactif du professeur Miosotis : « nel mondo dei sogni puoi restarci anche un anno, ma quando torni indietro scopri che non è passato

²⁷ « – Cela fait pas mal de temps qu'on marche et la tour est toujours à la même distance. [...]

– [...] Dans la Tour Obscure, on peut y être ou pas, mais on ne peut pas y arriver. On pourrait marcher durant mil ans, on ne s'approcherait d'un seul centimètre. » (je traduis).

²⁸ « en rêve, le temps s'écoule de manière différente par rapport à la veille » (je traduis).

²⁹ « Je n'avais perdu conscience que pendant quelques minutes, selon ce qu'on me dit. Mais pour moi, cela avait été un temps très long, interminable. Un voyage avec beaucoup, beaucoup d'étapes » (je traduis).

nemmeno un secondo. [...] Il tempo là è diverso, scorre con un ritmo speciale³⁰ » (Capriolo, 2009 : 71) ; alors que l'autrice de *Il mondo di Orfeo* explique clairement : « il tempo in quel mondo era indefinito: non c'era alcun riferimento che ne scandisse il ritmo. Senza contare che percorrere lunghe distanze in brevi istanti e corte in lunghissimi non facilitava certo le cose³¹ » (Mariani, 2011 : 93). La relativité tant de l'espace comme du temps onirique, ici explicitement postulée, dépend d'après Maria Zambrano du manque de porosité qui caractérise l'état psychique du rêve,

El mundo del sueño es el mundo de Parménides. La psique en él es como el *uno* de Parménides, «sin poros». [...] Por eso en sueños todo es posible y real. Y la flecha llega a su blanco antes de haber partido, o no llega nunca.³² (Zambrano, 2011 : 994)

Par conséquent, aussi les relations entre l'espace et le temps – comme, par exemple, le temps nécessaire à parcourir une distance – obéissent à d'autres lois que celles de la veille : comme le Monstruo del Armario l'explique à Pablo dans *El Hombre de Arena*, dans les lieux du rêve « se está o no se está, pero en ningún caso se llega³³ » (Mallorquí, 2008 : 41).

Dans d'autres cas, le temps est tout simplement absent du monde des rêves : « – [...] peu importe la durée de notre séjour à Evernight, lorsque nous rentrerons, nous retournerons à notre époque. [...] notre temps réel cesse de s'écouler quand nous sommes de ce côté, donc ça n'a aucun impact » (Andoryss, 2014b : 118). Dans cette saga Mathias, le jeune Maître du Temps, crée un système de montres pour « contrôler le nombre d'humains en train de rêver et donc tous les flux d'énergie arrivant à Evernight » (*Ibid.* : 230). Lorsqu'une montre se déconnecte, c'est qu'un humain s'est réveillé de l'autre côté de la nuit ; d'ailleurs, pour cet humain le temps de sa vie dans le monde de la veille s'est effectivement arrêté.

Le climat et le ciel peuvent contribuer à augmenter ce sens de suspension et d'atemporalité : dans le Royaume des ombres (Fermine, 2012), le ciel est pâle et le soleil blafard ; alors que toute l'aventure initiatique de David (Connolly, 2011) se déroule dans

³⁰ « Tu peux rester même un an dans le monde des songes, à ton retour tu vas découvrir que même pas un second n'est passé. [...] Là-bas, le temps s'écoule avec un rythme tout particulier » (je traduis).

³¹ « Le temps, dans ce monde, était indéfini : il n'y avait aucun moyen d'en saisir le rythme. Sans compter que le fait de pouvoir parcourir de longues distances en quelques instants ou des traits courts dans beaucoup de temps rendait tout encore plus difficile » (je traduis).

³² « Le monde du rêve c'est le monde de Parménide. Ici, la psyché est comme le *un* de Parménide, « sans pores ». [...] Voilà pourquoi en rêve tout est possible et réel. Et la flèche centre son cible avant de partir, ou bien elle ne le rejoint jamais » (je traduis).

³³ « On peut y être ou pas, mais en aucun cas on ne peut y arriver » (je traduis).

un interminable crépuscule. Il en va de même pour le monde visité par Ofelia dans *Il mondo di Orfeo* : « Da quando Ofelia era arrivata in quello strano mondo, il cielo non era mai diventato chiaro, né scuro³⁴ » (Mariani, 2011 : 93). Encore, si dans le ciel du Royaume des Ombres le « soleil blafard » existe à côté d'une « lune toute en diamants escortée par une pluie d'étoiles » (Fermine, 2012 : 27), Gaspard réalise bientôt que dans la forêt de ses rêves il n'y a ni l'un, ni l'autre :

La nuit va doucement s'installer. Il constate qu'à l'instar du soleil en journée, il n'y a ni lune ni étoiles pour décorer le ciel. Il s'en informe auprès de Mamie.

« Parce qu'ici tu te trouves à l'*Intérieur*. Quand tu te réveilles, dans l'autre monde, c'est l'*Extérieur* ». (Rimbaud, 2014 : 95)

Dans le temps suspendu de l'initiation, et dans un monde où le temps n'existe pas, comme celui des rêves, il n'y a pas d'avant ni d'après, et le soleil ne peut pas se lever, ni se coucher. De toute façon, la désobéissance du rêve aux lois naturelles reflète d'après Steiner une nécessité toute humaine de faire abstraction des lois naturelles :

if the dream is connected in some sense to the inner side of humanity, and the dream protests against the laws of nature, then the inner aspect of human beings itself is something that protests against the laws of nature. [...] Dreams, with their denial of natural laws, are in a sense much closer to our insides than the natural laws themselves. Our inner life is such that it does not behave and develop its activities in accordance with such laws. (2003 : 163-164)

Dans les rêves de nos protagonistes, tout coexiste dans un syncrétisme global qui rend possible la communication et l'interaction entre ceux que dans la veille sont le passé et le présent, les vivants et les morts. Ainsi, Malo rencontre au Royaume des Ombres plusieurs spectres (Fermine, 2012-2013), alors que Coraline restitue leurs propres âmes aux fantômes des enfants emprisonnés par l'Autre Mère (Gaiman, 2003) ; de même, Honoré, après sa mort dans le monde éveillé, peut continuer à vivre comme *touchécorce* dans la forêt rêvée de Gaspard (Rimbaud, 2014). Encore, dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo* (Buongiorno, 2008), le passé tout entier est éternisé ce qui permet à Corinna de rencontrer dans le même Au-delà Tutankhamon, Cléopâtre, Agatha Christie, Sigmund Freud et beaucoup d'autres personnages historiques. Toujours dans ce monde, la Bibliothèque d'Alexandrie n'a jamais été détruite et le temple d'Abu Simbel demeure dans sa position originale (voir section 2.1.2). En rêve le passé peut revivre aussi en se

³⁴ « Depuis qu'Ofelia était arrivée dans ce monde si bizarre, le ciel n'était jamais devenu plus clair, ni plus sombre » (je traduis).

faisant transmission d'un héritage, comme dans le rapport entre Varjak et son ancêtre Jalal (Said, 2006, 2014). Comme Di Salvo le confirme : « nel sogno si abolisce il tempo storico e si ritrova il tempo mitico, il che permette al futuro sciamano di assistere agli inizi del mondo e pertanto di trasformarsi in un contemporaneo sia delle rivelazioni mitiche primordiales sia della cosmogonia³⁵ » (1996 : 22).

Le syncrétisme du rêve rend aussi bien possible la communication avec le futur ; par exemple, dans *Sal de mis sueños*, les jumelles qu'Oscar rencontre en rêve lui donnent des cadeaux mystérieux qui vont lui être utiles dans les jours qui suivent (Trujillo-Sanz, 2012), alors que les enfants morts viennent en songe à Coraline pour lui révéler les plans de l'Autre Mère (Gaiman, 2003). Finalement, aux yeux de Juan Zacarías (dont on sait seulement qu'il vient d'un temps où les gens se racontaient encore des histoires autour d'un feu), la *Ciudad de Oro* toute entière présente des traits futuristes et, pour cette raison, il devra s'acheter des vêtements plus modernes pour ne pas attirer l'attention (Rodríguez Almodóvar, 2011) ; cependant, pour le pouvoir du syncrétisme, il va retrouver dans le monde onirique ses mêmes camarades d'école qui étudient sur les mêmes livres, aussi bien que la même Charo, qu'ici travaille de vendeuse dans un centre commercial.

Ainsi, le rêve fond Chronos dans un creuset indistinct où il n'y a plus de séparation entre passé, présent et futur. Là où l'attitude antithétique luttait contre le temps ou le fuyait, l'approche mystique s'y abandonne avec confiance ; et là où la chute qui menace le héros solaire s'euphémise en descente et les ténèbres en nuit, on peut aussi accepter et embrasser la temporalité et la mort qu'elle implique, et qui comme Eliade le suggère, dans maintes cultures n'était que l'initiation la plus grande :

L'angoisse devant le Néant de la Mort semble être un phénomène spécifiquement moderne. Pour toutes les autres cultures non-européennes, c'est-à-dire pour les autres religions, la Mort n'est jamais sentie comme une fin absolue, comme le Néant : la Mort est plutôt un rite de passage vers une autre modalité d'être, et c'est pour cela qu'elle se trouve toujours en relation avec les symbolismes et les rites d'initiation, de renaissance ou de résurrection. Ceci ne veut pas dire que le monde extra-européen ne connaît pas l'expérience de l'angoisse devant la Mort ; l'expérience est là, bien entendu, mais elle n'est pas absurde ni inutile ; au contraire, elle est valorisée au plus haut degré, comme une expérience indispensable pour atteindre un nouveau niveau d'être. La Mort est la Grande Initiation. (Eliade, 1972 : 65-66)

³⁵ « Dans le rêve, on abandonne le temps historique et on retrouve le temps mythique, ce qui permet au futur chaman d'assister au commencement du monde et de devenir ainsi un contemporain tant des révélations mythiques primordiales comme de la cosmogonie » (je traduis).

Une telle approche se révèle ainsi thérapeutique pour les protagonistes qui doivent survivre à un deuil, comme Corinna (*Il mio cuore e una piuma di struzzo*, Buongiorno, 2008) et Gaspard (*Rimbaud*, 2014) qui ont perdu leurs pères, ou David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011) et Conor (*A Monster Calls*, Ness, 2012) dont les mères meurent après avoir souffert d'une et épuisante maladie. Pour qui sait pratiquer l'attitude mystique, la mort ne correspond pas à la fin, mais à un passage ; c'est le cas de la grand-mère de ClaudiTam, SeraTaNoi :

– Ma è vero che morirai presto, SeraTaNoi?

– Sì.

– Hai paura?

– Oh, no. Ho parlato con la Morte alcune volte, lei è già venuta a trovarmi. Non mi sembra cattiva. Anzi, sono curiosa di sapere dove mi porta.³⁶ (Luisi, 2008 : 71)

Luisi fait appel à la sagesse de la tribu malaisienne des Senoi pour révéler à notre conscience occidentale que « pour les non-Européens, la Mort n'est ni définitive, ni absurde ; au contraire, l'angoisse provoquée par l'imminence de la Mort est déjà une promesse de résurrection, révèle le pressentiment d'une renaissance à un autre mode d'être, et ce mode-ci transcende la Mort » (Eliade, 1972 : 74). C'est le même apprentissage du temps cyclique que Corinna reçoit d'Anubis : « Risorgerà, bisbiglio Cane Nero nella mia mente. Risorgerà, come fa da mille e mille anni, salendo nel cielo un giorno dopo l'altro. La vita, la morte, la vita, la morte... È un ritmo. Ascolta³⁷ » (Buongiorno, 2008 : 26). Le chien parle de Râ, qui chaque nuit meurt pour ressusciter dans la forme du scarabée solaire : « Ra non era più il vecchio Ariete cadente: era Kephri, lo scarabeo, il simbolo del sole che sorge, della vita che rinasce³⁸ » (Buongiorno, 2008 : 40).

³⁶ « – Tu vas bientôt mourir, n'est-ce pas, SeraTaNoi ?

– Oui.

– Tu n'as pas peur ?

– Oh, non. J'ai parlé plusieurs fois avec la Mort, elle est déjà venue me voir. Elle n'a pas l'air méchant ; au contraire, je suis curieuse de savoir où elle va me conduire » (je traduis).

³⁷ « Il va ressusciter, murmura Chien Noir dans ma tête. nella mia mente. Il va ressusciter, comme il le fait depuis des milliers et des milliers d'années, montant au ciel jour après jour. La vie, la mort, la vie, la mort... C'est un rythme. Écoute » (je traduis).

³⁸ « Ra n'était plus le vieil Bélier mourant : il était Kephri, le scarabée, le symbole du soleil qui se lève, de la vie qui renaît » (je traduis).

Conclusions

Dans ce chapitre on a vu comment, grâce à l'attitude mystique qui gouverne le monde du rêve, tout se fond et se confond dans le syncrétisme du potentiel. L'absence de porosité de l'espace-temps onirique offre aux protagonistes un monde lisse, où tout peut coexister au même lieu et au même moment et l'union des contraires est célébrée à travers une tendance à la communion et à la participation, dans la fusion entre ce qui n'est plus et ce qui n'est encore, propédeutique à l'entrée dans la communauté des initiés.

Le rêve se pose ainsi au service du processus d'individuation de nos protagonistes. Ce qui arrive à héros dans cette phase c'est bien « la dissolution de la persona, qui se fond dans la psyché collective et s'y confond, s'unifie à ce gouffre qui l'absorbe et dans lequel elle peut s'engloutir » (Jung, 2014 : 108). Le protagoniste de *Gaspard des profondeurs* semble conscient de la nature mystique et digestive de son voyage, comme le témoigne ce poème qu'il écrit :

*Nous marchons dans la gorge d'un Géant
La rivière de salive avale les bateaux
Nous marchons dans la gorge d'un Géant
Rapides et discrets comme des mouches
Dans quel trou allons-nous atterrir ?
Son estomac, ou bien sa bouche ?³⁹*
(Rimbaud, 2014 : 164)

Il en va de même pour Eliott, quand il entreprend sa descente mystique à l'intérieur de l'Arbre-Fée pour accéder au Monde intérieur et y découvrir la réalité sur son passé. Un grand trou s'ouvre dans le tronc de l'Arbre, et des marches apparaissent, invitant le garçon à descendre.

Le tronc était devenu complètement noir. Il s'était agrandi, et les contours d'une porte commençaient à apparaître. Eliott comprit qu'il allait devoir pénétrer à l'intérieur de l'Arbre-Fée. [...] Eliott hésita devant cet escalier en colimaçon qui menait vers des profondeurs inconnues. [...] Où cet escalier le mènerait-il ? Qu'est-ce que c'était ce « Monde intérieur » ? L'intérieur de quoi ? De qui ?

Le bruissement du feuillage magique l'enveloppa de douceur et dissipa ses craintes comme on balaie la poussière. Une chaleur nouvelle l'enhardit. Une douce certitude se forma dans son esprit. Il était à l'endroit où il devait se trouver, et il savait ce qu'on attendait de lui. Il n'y avait plus qu'une seule chose à faire : s'élancer.

³⁹ Souligné par l'auteur.

Eliott respira profondément pour calmer les battements de son cœur. Puis il posa le pied sur la première marche.

Il n'y eut pas de deuxième marche. Dès le premier pas d'Eliott vers cet ailleurs dont il ne savait rien. L'Arbre-Fée, la porte, l'escalier, le Marchand de Sable, tout disparut. [...] Il n'avait ni chaud, ni froid, ni mal, ni même peur. Simplement, il se sentait coupé de tout ce qui faisait sa réalité d'être humain, aussi bien dans le monde terrestre que dans celui des rêves. [...] Eliott se retrouva dans un endroit qu'il savait différent de tous ceux qu'il avait visités jusqu'à présent et qui, pourtant, contenait une part d'évidence, une familiarité que le jeune garçon aurait été incapable de définir. Qu'importe, il était là, et c'était l'unique chose qui comptait. (Parry, 2016 : 143-145)

Le héros mystique est englouti dans un monde qui se trouve à son propre intérieur. Dans ces deux exemples, contenant et contenu se fondent encore une fois dans une métaphore d'avalements réciproques qui pourraient théoriquement se multiplier à l'infini, comme dans un jeu de miroir : les protagonistes habitent le rêve qui les habite. Ici comme dans d'autre cas, les protagonistes. L'initiation onirique se pose ici comme une tâche réflexive et digestive. Réflexive, parce que tout le monde que le héros visite en rêve est, en toute ses parties, une manifestation de son identité. Digestive, car digérer c'est élaborer, transformer quelque chose en nourriture et en énergie pour la psyché. Dans ce processus, le héros apprend à se défaire de cette partie de lui qui l'endommage, qui est identifiée comme toxique et expulsée comme excrément, et à valoriser ce qui, au contraire, s'avère bénéfique pour son développement. Tant la mort comme la renaissance sont concernées dans cette transformation, si bien que le monde du rêve jouit d'un double statut, à la fois mortuaire et prénatal.

Une fois retracées les constantes et les variantes qui caractérisent les univers rêvés, on peut passer à considérer les personnages que nos protagonistes rencontrent dans leurs parcours initiatiques entre veille et rêve.

Chapitre 2

La rencontre avec l'Autre – Participation mystique à la psyché plurale

Do I contradict myself?
Very well, then I contradict myself,
I am large, I contain multitudes.

WALT WHITMAN
Song of Myself

On a vu comment le comportement mystique implique une plongée du moi dans le monde inconnu où l'initiation se déroule. Au cours de l'initiation, l'identité est temporairement démembrée et revient à un état indifférencié dans le ventre mystique de l'inconscient. Ce processus s'avère très bénéfique car il permet de relativiser les instances du moi et de s'ouvrir à l'enrichissement psychique offert par la sagesse de l'inconscient : « The ability of the mind to step away from its ego for a time and merge with another reality, that is, another way of comprehending, a different way of understanding » (Pinkola Estés, 1997 : 418).

Là où le régime diurne de l'antithèse séparait et opposait, l'attitude mystique se réalise donc sous le signe de la participation. Toute initiation célèbre d'ailleurs l'appartenance à une communauté, et dans les rêves de nos protagonistes il sera question de la participation de l'ego conscient à la communauté des différentes personnalités qui composent son identité, comme théorisé par Jung (voir Wehr, 1987 : 54).

L'initiation par le rêve permet alors de rencontrer cette multiplicité et de ramener à la conscience la pluralité de la psyché : « The underworld is an innumerable community of figures. The endless variety of figures reflects the endlessness of the soul and dreams restore to consciousness this sense of multiplicity » (1979 : 41). De fait, comme l'écrit Samuels, « psyche brings with it its own plurality, fluidity, and the existence of relatively autonomous entities therein » (1996 : 5), et toutes ces entités relativement autonomes trouvent dans le rêve un théâtre privilégié pour se manifester, permettant une valorisation de la multiplicité et de l'unité en même temps. Dans nos romans, par le biais de la foule de personnages qui peuplent leurs rêves la psyché des protagonistes « express its

multifarious and variegated nature » (*Ibid.* : 71) ; en reconnaissant ces personnages comme autant d'aspects de leur personnalité, les héros des initiations oniriques parviennent à une intégration dans la pluralité de leur psyché (voir *Ibid.*).

Dans ce chapitre l'analyse se penchera donc sur les personnages que les protagonistes rencontrent dans leurs aventures psychiques, commençant par un aperçu général pour se focaliser après plus spécifiquement sur les fonctions des adjuvants, et notamment des mentors, qui seront les premiers garants de la participation mystique à la psyché plurale.

3.1 *Les habitants des mondes rêvés*

Tant qu'on demeure inconscients des différents aspects qui participent à notre personnalité, on est à la merci tant du risque de les projeter à l'extérieur de nous, comme de celui contraire d'en être possédés : « People in an unindividuated state either project the subpersonality onto others or are possessed by it (are totally compelled by its emotional quality). Neither state represents self-awareness » (Wehr, 1987 : 54). Par le biais du rêve, les multiples personnalités des protagonistes viennent à leur rencontre, incarnées dans autant de personnages. Le rêve se pose ainsi au service de l'individuation : « Individuation consists in coming to know the multiple personalities, the "little people" who dwell within one's breast. One needs to "befriend" them at the same time as one distinguishes one's own voice from theirs » (*Ibid.*)

En instaurant un dialogue intrapsychique avec les multiples aspects de sa personnalité, le sujet se met à l'abri tant de la projection – car désormais il reconnaît ces aspects comme appartenant à lui-même, et non à quelqu'un d'autre au dehors de lui – comme de la possession – parce qu'il a appris à distinguer entre les différentes voix qui l'habitent et à les accueillir comme telles sans pour cela devoir succomber à elles, qui d'ailleurs ne demandent qu'à être acceptées : « Dialoguing with the "little people" in the psyche generates self-acceptance, as one learns to treat them as if they had a right to live » (*Ibid.* : 58). L'intégration de ces « petites personnes » apporte ainsi un élargissement de la personnalité consciente. Elles font partie de l'identité sans pour cela se superposer au moi conscient, et partageant la tendance onirique à mêler familiarité et d'étrangeté.

De fait, ressemblance avec le monde de la veille ne vaut pas seulement pour les lieux, mais aussi pour les personnes : dans les rêves, il est assez commun de rencontrer des gens qui font partie de la vie éveillée du rêveur, ou pour mieux dire, qui en constituent des projections, des simulacres, des ombres (Freud, 2012). C'est justement celui-ci le statut qu'acquièrent beaucoup de personnages rencontrés par nos protagonistes pendant leurs

voyages dans l'inconnu du rêve, comme Hillman le confirme : « in dreams all persons, including myself, are dead to their lives, shadows of what they are elsewhere » (1979 : 104). En même temps, d'après Hillman, les personnes oniriques jouissent d'un double statut, à la fois personnel – subjectif – et divin – archétypique. En rêve, l'inconscient personnel rencontre l'inconscient collectif, et les deux s'entremêlent sans pour cela s'effacer l'un dans l'autre. Dans cette section, on essayera donc d'analyser les acteurs du rêve depuis cette double perspective, car « they cannot be resolved by a one-sided interpretation, by a personalistic reduction into me or by an archetypal reversion [...] to spirits, without losing the in-between world of soul » (*Ibid.* : 100).

Dans *Coraline*, les habitants du monde au-delà du couloir sont apparemment les personnes les plus proches de la protagoniste : ses parents, ses voisins, tous sont là, et pourtant ils ne sont pas exactement les mêmes. D'abord, elle rencontre une femme qui affirme être son autre mère. Elle est assez ressemblante à l'originale, sauf qu'elle a des boutons noirs à la place des yeux : « It sounded like her mother. [...] A woman stood in the kitchen with her back to Coraline. She looked a little like Coraline's mother. [...] And then she turned around. Her eyes were big black buttons » (Gaiman, 2003 : 18). Juan Zacarías rencontre des gens qu'il connaît dans la *Ciudad de Oro*, à savoir ses camarades de classe et notamment Charo, la fille dont il est amoureux : « Zacarías creyó ver [...] nada menos que a Charo, o a alguien que se le parecía extraordinariamente⁴⁰ » (Rodríguez Almodóvar, 2011 : 138). De la même façon, au Royaume des Ombres, les invités au goûter d'anniversaire de Malo « n'étaient pas ses amis, mais ils leur ressemblaient étrangement » (Fermine, 2012 : 49) : encore une fois, le familier et l'étrange se mêlent.

Néanmoins, si les personnages rencontrés en rêve ne correspondent pas aux amis et aux parents des protagonistes tels qu'ils sont dans la vie de la veille, cela ne signifie pas qu'ils soient moins réels. Quand Marta (*La macchina dei sogni*) affirme que les personnages qu'elle rencontre en rêve ne sont que des copies des personnes qu'elle connaît, son amie Alice revendique la réalité des rêves :

– Ho capito: dopotutto, tu non sei la vera Alice, ma solo un'immagine, una specie di copia che io stessa ho fabbricato mentre sognavo. [...]

⁴⁰ «Zacarias crut voir, parmi les filles qui travaillaient dans la librairie, la même Charo, ou du moins quelqu'une qui lui ressemblait extraordinairement » (je traduis).

– *La vera Alice...* Che diavolo significa? Qui, per tua norma e regola, siamo tutti veri: molto più veri di voi altri, con le arie che vi date.⁴¹ (Capriolo, 2009 : 84)

Alice est présente dans les deux dimensions : dans la veille, elle est la destinataire des cartes que Marta écrit pour lui raconter son aventure onirique, alors que dans le monde des songes elle habite les rêves de la protagoniste. Il ne paraît pas un cas que cette apologie de la réalité des rêves soit confiée à un personnage qui porte le même nom de l'héroïne de Carroll. Ici comme dans *Jessie des profondeurs* (Rimbaud, 2016) la présence d'une Alice entre les deux dimensions de la veille et du rêve dévoile l'action du dispositif de l'échiquier (Chelebourg, 2013), qui préside à la fusion mystique des deux dimensions apparemment opposées, subvertissant toute hiérarchie entre les deux. De même, dans *Il mondo di Orfeo* (Mariani, 2011), le personnage d'Alex, le garçon dont Ofelia est amoureuse, habite aussi le monde de rêves d'Orfeo, où il est un guerrier nommé Galahad, qui va aider la protagoniste à sauver son frère. Aussi, tous les personnages qui habitent à Oniria (Parry, 2014-2016) sont bien réels et, même s'ils existent grâce aux rêveurs qui les créent, cela n'empêche qu'ils ont leur propre vie et qu'ils peuvent naître et mourir.

La coexistence familier et étrange chez ces personnages témoigne de la double perspective, subjective et archétypique, depuis laquelle ils demandent d'être considérés : ils appartiennent au rêveur dans son unicité d'individu, mais en même temps ils jouissent d'une existence est tout à fait indépendante. Tout en incarnant des aspects numineux et archétypiques, chaque personnage rencontré en rêve représente ainsi un aspect plus ou moins développé de la personnalité du rêveur et participe avec tous les autres à la psyché plurale (voir Samuels, 1996) de l'individu :

The underworld teaches us to abandon our hopes for achieving unification of personality by means of the dream. The underworld spirits are plural. [...] The underworld is an innumerable community of figures. The endless variety of figures reflects the endlessness of the soul, and dreams restore to consciousness this sense of multiplicity. [...] Dreams show us to be plural and that each of the forms that figure there are the full man himself, full potentials of behavior. (Hillman, 1979: 41)

3.1.1 Esprits, fantômes, spectres

Étant donné que le monde du rêve est très proche du monde de la mort, ce n'est guère surprenant de rencontrer dans nos romans beaucoup de morts, d'esprits, et de fantômes : à

⁴¹ « - J'ai compris : après tout, tu n'es pas la vraie Alice ; tu n'es qu'une image, une sorte de copie que j'ai fabriquée de moi-même en rêve. [...]

- *La vraie Alice...* Qu'est-ce que cela veut dire? Pour ton information, ici on est tous vrais : beaucoup plus vrais de vous fanfarons » (je traduis).

partir des personnages historiques rencontrés par Corinna dans l’Au-delà Égyptien (Buongiorno, 2008), à Jalal, l’ancêtre de Varjak (Said, 2005, 2014), pour en finir aux habitants sans cœur de la Ciudad de Oro dans *Corazón de hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011). D’ailleurs, si le monde onirique s’avère « a psychic or pneumatic world of ghosts, spirits, ancestors, souls, daimones » (Hillman 1979 : 40) ; les esprits et toutes les essences pneumatiques s’y trouvent donc chez eux.

Dans *La casa de los sueños olvidados* (Delam, 2015), Fernando revient après beaucoup d’années en Bretagne, où sa famille s’était exilée durant la guerre civile espagnole. Le garçon, qu’à ce temps-là avait huit ans, a vécu à cette époque un événement traumatique, qu’il a ensuite refoulé mais qui est à l’origine des terreurs nocturnes qui hantent ses nuits depuis plusieurs années. À son retour en Bretagne pour les vacances, Fernando, qui a désormais quatorze ans, rencontre dans ses rêves une fille qui se fait appeler Onira. Nuit après nuit, il découvre qu’Onira est Odile Berthelot, une fille qui habitait près de la maison où il vivait avec ses parents, et que son assassinat était l’événement qu’il avait refoulé pendant toutes ces années. L’esprit de la jeune fille interagit avec Fernando, au cours de ses rêves, et elle contribue activement au démasquage de l’homme qui l’a tuée, et son intervention sauvera la vie de Fernando durant le combat final contre le professeur Gagnard. Dans *Coraline* (Gaiman, 2003), la fille est enfermée pendant un temps dans un miroir qui s’ouvre comme une porte. Au-delà du miroir⁴², elle rencontre les fantômes d’autres enfants qui avaient été emprisonnés par l’Autre Mère : en les adoptant, elle leur a volé l’âme en les condamnant, après leur mort, à une existence de fantômes. La protagoniste leur rend la liberté en leur retournant leurs âmes, et ensuite les enfants vont visiter ses rêves et leur aide lui sera essentiel pour battre de manière définitive sa persécutrice. L’habillement et le langage⁴³ employé par ces enfants dévoilent qu’ils ont été prisonniers pendant un temps très long : « “There were other children in there,” she said. “Old ones, from a long time ago.” » (Gaiman, 2003 : 106). Le passé – un passé collectif et non pas personnel – vient ainsi en aide de Coraline à travers ces âmes de l’Autre Monde : ces petits fantômes s’inscrivent ainsi dans la ligne des ancêtres cosmiques qui d’après Hillman protègent et guident qui sait entrer en contact avec eux (1997).

⁴² L’allusion à Alice (Carroll, 1994) apparaît assez explicite par l’identité fonctionnelle établie entre porte et miroir, sauf qu’ici le miroir se pose en tant que prison.

⁴³ L’un d’eux demande à la protagoniste : « “Art thou—art thou *alive*?” » (2003 : 97).

Il arrive souvent de trouver ces morts et fantômes dans les rôles d'antagonistes et d'opposants. Par exemple, le « Crooked Man » que l'on rencontre dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011) représente également une figure mortuaire : afin de perpétuer son existence millénaire, il a besoin de manger un cœur d'enfant et, depuis ce moment-là, cet enfant continue à exister en forme d'ombre dans les caves souterraines de cet inquiétant personnage ; quand le cœur devient vieux, la vie de l'enfant-ombre s'éteint et le Crooked Man doit substituer son cœur avec celui d'un autre enfant. C'est ainsi que David, le protagoniste du récit, connaît Anna, la dernière victime de l'Homme Tordu, dont ne reste qu'une faible image sous verre. Le sort de la petite Anna ressemble beaucoup à celui des enfants qui sont tombés dans la piège de l'Autre Mère de Coraline, et elle fonction sera également utile à David pour échapper aux ruses de son antagoniste.

On a vu que Le Royaume des Ombres (Fermine, 2012-2013), est habité par deux catégories : les ombres, c'est-à-dire les rêveurs de passage, et par les spectres, qui sont morts et ne peuvent donc plus laisser ce lieu. Souvent, les spectres sont des figures menaçantes et dangereuses : c'est bien le cas de l'alchimiste Dom Perlet est un spectre et des brigands qui hantent l'Auberge où Malo fête son anniversaire (*La Petite marchande de rêves* 2012), ou de Sir Luke, un Vampire qui emprisonne Malo dans son manoir au Royaume des Ombres d'Écosse (*La Poupée de porcelaine*, 2013a). Tombé dans les griffes de cet inquiétant personnage, Malo est exposé dans son Musée des Horreurs, où les monstres et les spectres viennent admirer de beaux enfants et de jolis jouets, qui sont à leurs yeux bien terrifiants. Sir Luke est servi par Carotide, « une sorte de Frankenstein » (Fermine, 2013a : 47) qui lui fait de domestique, et par les deux nains Sourdaud et Duredoreille. Finalement, dans *La Fée des glaces* (2013b), Malo se trouve à affronter beaucoup de monstres et de spectres, dont le plus terrible est le Spectre aux Yeux de Glace qui lui vole tous ses rêves, ce qui lui empêche de rêver à jamais s'il n'arrive pas à en récupérer d'autres. Dans *Varjak Paw* (Said, 2005), les antagonistes sont les hommes en noir qui s'emparent de la maison de Contessa après sa mort. Dans cette mission, ils sont aidés par des chats-robots noirs (qui sont aussi responsables de la mort du grand-père de Varjak, Elder Paw) et qui sont donc des ennemis artificiels, sans vie. De manière similaire, dans *Corazón de hierro*, les antagonistes de Juan Zacarías sont les habitants de la Ville d'Or qui n'ont pas d'émotions ni de cœur car, à sa place, ils ont un cœur de fer

3.1.2 Rêves et jumeaux

Un aspect récurrent dans notre corpus est la présence de jumeaux, souvent dans le rôle de protagonistes ou bien d'adjuvants. Róheim affirme que les jumeaux aussi sont liés au monde de l'inconscient et du rêve, représentant une preuve de la duplicité du moi et de l'existence de l'âme : « the unconscious meaning of the twin is that of the soul which, as we have seen above, is also sometimes called the twin or double » (Róheim, 1970 : 432). Otto Rank (2005) établit une liaison directe entre la conception dualiste de l'âme et le culte des jumeaux, et Hillman confirme : « Twins literalize the doppelgänger, visible and invisible both displayed » (1997 : 180). Aux jumeaux Leo et Dino qui lui demandent pourquoi ils font depuis toujours les mêmes rêves, le lutin Dreamy répond : « Perché avete la stessa anima⁴⁴ » (Colò-Carta, 2014 : 45). Selon les croyances primitives, dans un couple de jumeaux l'un est mortel et l'autre immortel ; celui-ci représente l'âme impérissable : « Les jumeaux étaient comme la réalisation d'un homme qui a amené avec lui son Double *visible* » (Rank, 2005 : 63). Voilà pourquoi les jumeaux étaient considérés comme un phénomène exceptionnel : ils portaient dans la vie de la veille cette duplicité que les autres ne pouvaient expérimenter qu'en rêve, quand chacun rencontre l'âme emprisonnée dans son propre corps : « We go through this experience of becoming *two* every night in our dreams » (Róheim, 1970 : 433). Dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2005), cela est évident dans l'échange entre la princesse du monde des rêves et Helena, que de ce monde est la créatrice. Aussi, dans deux romans italiens de notre corpus on trouve des jumeaux par protagonistes : il s'agit de Orfeo et Ofelia (*Il mondo di Orfeo*, Mariani, 2011) et de Leo et Dino (*Leo, Dino et Dreamy*, Colò-Carta, 2014). D'après Róheim, souvent un jumeau mourait pour assurer la survivance de l'autre (comme dans le couple de Caïn et Abel, ou de Romulus et Rémus), ou bien l'un était fort et l'autre faible. Dans nos romans, la mort de l'un des deux jumeaux s'euphémise en maladie : si Ofelia est saine, Orfeo est autistique ; si Dino conduit la vie de tout garçon âgé de dix ans, son frère Leo souffre d'une maladie qui le fait vieillir très rapidement, le rapprochant à la mort. Plus en général, les jumeaux présentent souvent des traits complémentaires : « the strong and the weak brother are often identified with the Sun and the Moon » (Róheim, 1970 : 439) ; et effectivement Ofelia est très extrovertie par rapport à son frère, qui n'arrive pas à communiquer avec les autres.

⁴⁴ « Parce que vous avez la même âme », je traduis.

3.1.3 La communication : la langue du rêve

Un autre aspect qui renforce la prédominance de la participation – et, par conséquent, de l’attitude mystique – dans cette phase, c’est la langue employée dans l’Autre Monde. Très fréquemment, dans le monde rêvé les capacités de communication sont amplifiées. Dans *El sueño de Rudy* (Soler, 2014) le protagoniste rencontre d’autres jeunes rêveurs de partout dans le monde qui semblent partager la même langue. Aussi Nolan (Deroo, 2012) arrive à communiquer aisément avec un Maori qui lui explique que cela est possible grâce au statut spécial du rêve ; également, dans le songe égyptien de Corinna tout le monde se comprend : « Mi resi conto solo allora che potevamo intendere qualsiasi idioma, o quasi. E farci intendere senza fatica. Come se in quel regno ci fosse un traduttore simultaneo nella testa di ciascuno⁴⁵ » (Buongiorno, 2008 : 95). Certes, même s’il s’agit d’un recours fonctionnel à la narration, le rêve s’impose quand même en tant que terre franche pré-babélique où l’on parle un langage universel.

Aussi, il arrive souvent que pendant les rêves les animaux, et notamment les chats, peuvent parler la même langue que les êtres humains, comme dans le cas du chat noir de Coraline :

‘But if you are the same cat I saw at home, how can you talk?’ [...]
‘I can talk.’
‘Cat’s don’t talk at home.’
‘No?’ said the cat.
‘No,’ said Coraline. (Gaiman, 2003 : 47)

Même en ce qui concerne Montezuma, le chat persan de Marta, il s’avère capable de parler dans le monde des songes ; comme le professeur Miosotis le dit : « Qui da noi, gentile signorina, non c’è animale che non parli correntemente almeno tre lingue⁴⁶ » (Capriolo, 2009 : 101). Néanmoins, si la communication du rêve est réciproque, ce ne sont pas seulement les animaux à parler la langue des hommes, mais aussi le contraire est vrai : de fait, les novices apprennent souvent, au cours de l’initiation, le « langage des animaux », qui d’après Eliade « n’est qu’une variante du “langage des esprits”, le langage secret chamanique » (2015 : 102).

Dans d’autres cas, dans le monde des rêves on parle des langues oubliées. Par exemple, au Royaume des Ombres, certains personnages parlent l’ancien idiome du

⁴⁵ « Je venais de réaliser que nous pouvions comprendre toute langue, ou presque. Et aussi nous pouvions nous faire comprendre sans problèmes. C’était comme si dans ce royaume il y avait un traducteur simultanée dans la tête de chacun » (je traduis).

⁴⁶ « Chez nous, mademoiselle, tout animal parle couramment au moins trois langues » (je traduis).

vermot, comme les nains Sourdaud et Duredoreille (Fermine, 2013a), les marmottes et les arbres (Fermine, 2013b) et le magicien Septimus (présent dans toute la trilogie). Cela renvoie au *Langage Oublié* postulé par Erich Fromm (1953), un système de communication symbolique et universel qui survit dans les mythes et dans les rêves : « la seule langue universelle que la race humaine ait jamais élaborée, identique pour toutes les civilisations et à travers toute l'histoire » (*Ibid.* : 10-11). D'ailleurs, l'apprentissage d'un langage secret et sacré (qui était souvent le langage des oiseaux, voir Propp, 1983) faisait partie des révélations par lesquelles les novices accédaient, graduellement, à la dimension du sacré. La transmission de ces savoirs aux jeunes était confiée aux membres déjà initiés de la société, et dans nos textes, elle fait partie des tâches des mentors.

3.2 Les Mentors, garants de la participation initiatique

Dans la mythologie grecque, Mentor est le nom du précepteur et guide de Télémaque, le fils d'Ulysse : « Mentore conduce il giovane attraverso un percorso di formazione che non a caso assume la metafora del viaggio per mare, dell'attraversamento delle grandi acque, le fonti della vita e in questo caso di una "nuova vita", quella dell'adulto⁴⁷ » (Slepoj, 2008 : 44). Parmi les adjuvants des protagonistes, les figures des mentors sont celles dont la fonction de guide est évidente : « The Mentor provides motivation, insights and training to help the Hero » (De Coster, 2010 : 10). Au pair de ceux qui étaient chargés de célébrer les rites initiatiques, le mentor, guidant le protagoniste dans le monde du rêve, résulte le premier garant de sa participation à la vie de cet autre monde, ce qui le rend un « mediator between the ego and the Self » (Jung-von Franz, 1964). En raison de cet office, sa fonction est celle plus proche de l'attitude mystique. Les mondes oniriques débordent ainsi de personnages propices aux protagonistes, qui les accompagnent, les initient, les guident et veillent sur eux. Le parentage cosmique postulé par Hillman (1997) agit ainsi à travers ces figures, qui prennent soin des héros et, s'il en est besoin, se lancent en leur secours. Cela va sans dire que ces représentations de l'inconscient qui ont la tâche de guider l'individu trouvent dans le rêve le lieu idéal pour déployer leur fonction. L'analyse va retracer dans les figures mentoriales autant d'archétypes qui président à l'initiation des protagonistes.

⁴⁷ « Mentor conduit le jeune à travers un parcours de formation qui utilise la métaphore du voyage sur mer, et cela n'est pas un cas, car traverser les grandes eaux, les sources de la vie, symbolise atteindre une "nouvelle vie", celle de l'adulte » (je traduis).

3.2.1 Les archétypes de l'esprit

Nombreux mentors dans nos romans sont des anciens ou bien des animaux. D'après Jung, tant les uns comme les autres peuvent apparaître dans les rêves et dans les contes en qualité d'archétypes représentant l'esprit, venant en secours des protagonistes lorsqu'il nécessitent d'une guide ou d'un conseiller, comme c'est le cas dans les narrations initiatiques et dans le processus d'individuation : « The archetype of spirit in the shape of a man, hobgoblin, or animal always appears in a situation where insight, understanding, good advice, determination, planning, etc., are needed but cannot be mustered on one's own resources » (*Ibid.*, par. 398). Jung l'associe avec une espèce de conscience supérieure à l'être humain : « the phenomenon of spirit [...] appears as an intention of the unconscious superior to, or at least on a par with, intentions of the ego. If we are to do justice to the essence of the thing we call spirit, we should really speak of a "higher" consciousness rather than of the unconscious » (Jung, 1953, *CW* 8, par. 643). Une telle conception s'épouse aussi avec les idées d'Hillman sur les ancêtres, les esprits qui habitent la nature, ayant la tâche de transmettre leur connaissance du monde aux novices, qui peuvent bien se manifester tant en forme humaine (comme les grands-parents ou d'autres figures séniles guidant les protagonistes) comme en forme animale, comme dans le cas des ancêtres totémiques.

3.2.1a Les Anciens sages

Ce n'est pas étonnant que les anciens remplissent souvent la fonction du mentor. En raison du jugement qui est associé à l'âge et à l'expérience, l'ancien sage constitue un archétype à tous les effets : il est « the wise old man, the superior master and teacher, the archetype of the spirit, who symbolizes the pre-existent meaning hidden in the chaos of life » (Jung, 2014, par. 35). Ainsi, en tant qu'archétype de l'esprit, l'ancien sage présente « knowledge, reflection, insight, wisdom, cleverness, and intuition on the one hand, and on the other, moral qualities such as goodwill and readiness to help » (*Ibid.*, par. 406). Jung parle exclusivement d'anciens sages au masculin, mais dans notre corpus on trouve beaucoup d'anciennes femmes qui remplissent la même fonction mentorale et archétypique ; à côté des *wise old men* notre analyse va donc considérer aussi les *wise old women*.

Souvent les anciens mentors appartiennent à la famille du protagoniste : il s'agit surtout de grands-parents, parfois d'oncles et de tantes, ou bien d'ancêtres. Cela n'est guère surprenant si l'on pense que les vieux de la famille ont toujours été les acteurs

privilegiés des rites d'initiation (voir Van Gennep, 1969 ; Propp, 1983). De plus, il faut aussi remarquer que le saut de la génération des parents résulte nécessaire et même salutaire afin de mourir à la condition d'enfant. En effet, les protagonistes doivent forcément faire l'expérience de se passer de ses propres parents afin de grandir et de renouveler leurs relations avec eux (voir Slepj, 2008). Comme Antonio Faeti le souligne, l'absence des parents est une condition essentielle pour que les enfants obtiennent l'autonomie nécessaire au déclenchement de l'aventure : « Quando viene il momento [...] di raccontare i bambini, occorre trovare un espediente, transitorio o definitivo, per mandar via gli adulti⁴⁸ » (2001 : 139-140). Ainsi, il arrive souvent dans les fictions de jeunesse que la présence vigilante des parents soit remplacée par celle, normalement plus permissive et moins appréhensive, des grands-parents, des oncles et des tantes.

Dans sa troisième aventure au Royaume des Ombres, Malo découvre que la Reine des Fées est celle qu'il connaît dans la vie de la veille comme sa Tante Urticaire. La Tante-Reine (dont le vrai nom Reine Dumont, souveraine de la montagne dans laquelle se cache le Royaume des Ombres d'Hiver) lui dit explicitement qu'elle a voulu dès le début l'initier à ce pays imaginaire, confiant que la puissante imagination que son neveu a hérité d'elle lui aurait permis de passer toutes les épreuves nécessaires : « - C'est grâce à moi que tu es entré dans notre contrée [...]. C'est la troisième fois que tu entres dans notre royaume et que tu parviens à en sortir. Chaque fois, j'ai été là pour te montrer le chemin [...] Vois-le comme une sorte de rite initiatique » (Fermine, 2013b : 121-122). Ayant complété les trois voyages, Malo fait désormais officiellement part des citoyens de ce Royaume, et il pourra s'y rendre à chaque fois qu'il le voudra : son appartenance au monde des rêves est ainsi complète. Dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006), le grand-père des protagonistes, qui est un véritable spécialiste en mythes et archétypes, aidera sa petite-fille à comprendre les raisons du comportement hostile de Pedro envers sa famille, ce qui permettra à Claudia d'aider son frère à son tour ; alors que dans *ClaudiTam e il sentiero dei sogni*, (Luisi, 2011) le rôle du mentor appartient à la vieille grand-mère de la fille, SeraTaNoi. Elle est l'une des femmes les plus vieilles et respectées de la tribu des Senoi, un peuple de la Malaisie qui confiait une grande importance à la vie onirique :

⁴⁸ « Quand le moment arrive de raconter les enfants, il faut trouver un expédient, soit-il temporaire ou définitif, pour faire partir les adultes » (je traduis).

Una delle popolazioni primitive presso la quale il sogno ha rivestito maggiore importanza è senza alcun dubbio quella dei Senoi [...], che vive nella giungla della Malesia. I Senoi analizzavano i sogni ogni mattina, perché ritenevano che fossero utili al superamento dei problemi della vita quotidiana. I dormienti venivano incentivati a coltivare i propri sogni, a viverli completamente e a inventarne una conclusione soddisfacente. Questa popolazione si dedicava in particolar modo allo studio dei cosiddetti sogni lucidi, riuscendo a inventare tecniche per il controllo dei sogni ancora oggi valide e utili. Poiché il coraggio è la migliore arma a disposizione del sognatore, i Senoi imparavano fin da piccoli ad affrontare il pericolo onirico anziché fuggirlo: di fronte a un nemico non scappavano né si nascondevano, ma piuttosto attaccavano e combattevano con coraggio sino alla fine. E imparavano a chiedere doni ai loro nemici, dopo averli battuti: il dono poteva essere una poesia o un'immagine o qualche altro spunto creativo, oppure la risposta a un problema, o un'invenzione. Cercavano inoltre di dare sempre un lieto fine ai loro sogni: fin da piccoli ricevevano gli insegnamenti dei genitori e sapevano come trasformare la caduta in un volo, oppure imparavano ad atterrare in un luogo interessante e a trovarvi un dono. Se sognavano di affogare, in sogno diventavano capaci di respirare sott'acqua; se morivano in sogno, sapevano che sarebbero rinati all'istante. Al mattino, durante la colazione, ogni membro della famiglia raccontava i propri sogni; i genitori incoraggiavano i bambini a raccontare i sogni fatti, insegnavano loro a modificare un comportamento sbagliato in sogno e non li incoraggiavano a esprimere pienamente le sensazioni che provavano durante gli incontri onirici. Gli adulti andavano al consiglio del villaggio per discutere dei loro sogni e riceverne un'interpretazione.⁴⁹ (Napoli, 2010 : 16-17)

SeraTaNoi est capable de voir dans le futur, mais en même temps elle est dépositaire du patrimoine de rites et d'histoires de sa tribu ; elle s'occupe de l'initiation onirique de ClaudiTam, lui offrant des dons qui l'aideront à passer ses épreuves. Dans la saga *Oniria*, c'est Mamilou, la grand-mère d'Eliott, qui remplit la fonction de mentor et qui transfère à son petit-fils toutes ses connaissances sur Oniria. Quand l'enfant n'avait que cinq ans et

⁴⁹ « Une des sociétés primitives qui ont confié plus d'importance au rêve est sans aucun doute celle des Senoi [...], qui vit dans la jungle de la Malaisie. Les Senoi analysaient leurs rêves tous les matins, puisqu'ils les considéraient utiles pour la résolutions des problèmes de tous les jours. Les rêveurs étaient stimulés à cultiver et vivre pleinement leurs rêves, inventant une conclusion satisfaisante pour chacun d'eux. Ce peuple pratiquait notamment les rêves lucides, parvenant à créer des techniques pour le contrôle des rêves qui s'avèrent encore utiles et efficaces de nos jours. Comme la valeur est la meilleure arme à disposition du rêveur, les Senoi apprenaient dès leur enfance à faire face au danger onirique au lieu de le fuir: il n'échappaient ni se cachaient face à un ennemi, mais plutôt ils l'attaquaient et se battaient avec valeur jusqu'au but. Aussi, il apprenaient à demander des dons à leurs ennemis après les avoir vaincus : le don pouvait être un poème, une image ou une autre produit de la créativité, mais aussi la solution à un problème, ou encore une invention. Ils essayaient toujours de donner une fin heureuse à leurs rêves: dès leur enfance ils étaient entraînés par leurs parents, apprenant à transformer la chute en vol, ou bien à atterrir dans un lieu intéressant et à y trouver un don. S'ils rêvaient de se noyer, ils devenaient capables de respirer dans l'eau; s'ils mouraient en rêve, ils savaient qu'ils allaient aussitôt renaître. Au matin, pendant le petit-déjeuner, chaque membre de la famille racontait ses rêves ; les parents stimulaient leurs enfants à raconter leurs rêves, et leur apprenaient à modifier un mauvais comportement onirique ; encore, ils les encourageaient à partager les sensations éprouvées durant les rencontres oniriques. Les adultes discutaient leurs rêves au conseil du village pour en recevoir une interprétation » (je traduis).

souffrait d'hypnophobie, la peur du sommeil et des rêves, sa grand-mère « était déjà en train de l'initier » (Parry, 2014 : 11). De fait, dans sa jeunesse, Mamilou avait été une Créatrice, ce qui lui donnait l'habileté de bouger à son plaisir dans le monde d'Oniria et de le modifier à son gré. Ainsi, elle va faire cadeau à Elliott de son sablier magique, un objet qui permet à son porteur de rester lucide pendant ses rêves ainsi que de garder toutes ses facultés. Dans *La Fe de Oimiuq* (Cernuda, 2013), le premier mentor du garçon est un vieux divin qui se déplace sur un fauteuil roulant. Au cours de l'histoire, on va découvrir que ce divin est en réalité Paul, le frère du protagoniste, qui est resté paralysé. Aussi Jalal, en tant qu'ancêtre de Varjak, peut rentrer dans cette liste, avec The Elder Paw, le grand-père de Varjak, qui lui raconte les légendes sur Jalal (Said, 2005 ; 2014).

Toutefois, on a déjà remarqué que le lien de sang avec le protagoniste n'est pas du tout nécessaire pour remplir le rôle de mentor ou, comme le dirait Hillman, d'ancêtre : « Ancestors are not bound to human bodies and certainly not confined to physical antecedents whose descent into your sphere allowed only via your natural family » (1997 : 89). Dans ses rêves, Gaspard (Rambaud, 2014) est guidé par Mamie, une petite vieille qui, en dépit de l'appellatif, n'est pas du tout sa grand-mère. C'est elle qui révèle à Gaspard sa mission, dans laquelle elle va le guider, et qui consiste à se souvenir de quelque chose qu'il a oublié. Elle prend soin de tous les animaux dans un hôpital au cœur de la forêt rêvée, où, sauf le garçon, elle est le seul être humain. Mamie apparaît donc pourvue de pouvoirs thérapeutiques et chamaniques qui, combinés avec sa connexion au monde animal, l'inscrivent à plein droit dans la ligne archétype des anciennes sages : « Although the old man has, up to now, looked and behaved more or less like a human being, his magical powers and his spiritual superiority suggest that [...] he is outside, or above, or below the human level » (Jung, 2014 : 421).

En ce qui concerne la trilogie de Fermine, à côté de Tante Urticaire (qui est, on l'a dit, la Reine des Fées), le vieux magicien Septimus, joue un rôle important pour l'initiation de Malo. Pour ce qui est d'Oscar (Trujillo-Sanz, 2012), c'est son professeur d'histoire malvoyant, Tedd, qui a la charge de lui faire de mentor ; alors que dans *La macchina dei sogni* (Capriolo, 2009), c'est le professeur Miosotis qui guide Marta dans son chemin initiatique. En effet, le vieux professeur a attiré toute la famille de Marta dans sa maison, la Villa dei Sogni, parce qu'il espère que le père de Marta, qui est un inventeur, l'aide à vaincre le Cauchemar qui est en train de détruire le monde des songes. Toutefois, cette mission sera accomplie par la jeune fille laquelle, sous le guide du professeur, va porter l'antidote dans le vrai cœur du Cauchemar pour le détruire.

Quant à Juan Zacarías (Rodríguez Almodóvar, 2011), son mentor est l’Anciano Joven (L’Ancien Jeune), véritable personnage pivot de tout le recueil *El Bosque de los sueños*. Il est décrit comme un vieil homme qui, par moments, apparaît beaucoup plus jeune ; ainsi, il incarne parfaitement l’archétype du *senex puer*, que Jung associe également à l’esprit : « for the alchemists the spirit was conceived as “ senex et iuvenis simul ” – an old man and youth at once » (Jung, 2014 : 38). C’est grâce à ce personnage et à son livre magique *El Bosque de los sueños* (dans lequel sont contenus tous les rêves passés et futurs des êtres humains) que Juan Zacarías vient au courant de l’existence de la Ciudad de Oro ; et c’est toujours l’Anciano Joven qui va guider le garçon dans le voyage rêvé où s’accomplira son initiation. Le motif du *senex puer* revient aussi dans *La Fe de Oimiuq* (Cernuda, 2013) chez le personnage de Asur, le dernier elfe, dont le protagoniste remarque « su voz no correspondía con su aspecto, cualquiera diría que me habia hablado un anciano, pero en cambio él parecia joven⁵⁰ ». Avec Paul, Asur sera un autre mentor pour Oimiuq. De façon spéculaire, le mentor d’Eelian (Colin, *L’Île du sommeil*, 2011), le Jeune Homme Triste (abrégé en JHT), avec ses longs cheveux argentés et sa mélancolie apparaît plus âgé qu’il ne l’est, incarnant l’archétype du *puer-senex*. Dans toutes ces figures mentoriales, les deux archétypes du *senex* et du *puer* agissent ainsi de façon combinée, permettant aux protagonistes de développer à la fois les forces de transformation et celles de cristallisation, qui sont également indispensables pour grandir.

3.2.1b Les animaux

Les animaux occupent un rôle de premier plan dans tout le corpus de recherche, et il y a plusieurs raisons à cela. D’un côté, l’animal a toujours habité très volontiers les textes de la littérature de jeunesse et l’imagination enfantine en général. D’après Nathalie Prince, les enfants ont souvent une relation très spontanée et naturelle aux animaux, comme s’ils se sentaient plus proches d’eux que des adultes : « Les incarnations animalières qui envahissent certaines histoires participent à cet éloignement de l’adulte puisque l’animal apparaît comme un substitut évident de l’enfant, désobéissant, dynamique et irréfléchi » (2010 : 93). D’autre part, le rapport au monde animal est une composante essentielle de l’initiation dans les sociétés tribales : non seulement les novices étaient avalés par un animal mais aussi, dans les sociétés qui vivaient de la chasse, l’apprentissage impartit aux jeunes garçons regardait la communication avec le monde animal. « Apprendre le langage

⁵⁰ « Sa voix ne correspondait pas à son aspect ; n’importe qui aurait dit que c’était un vieux qui me parlait, par contre, il semblait jeune » (je traduis).

des animaux, en premier lieu celui des oiseaux, équivaut partout dans le monde à connaître les secrets de la Nature et, partant, à être capable de prophétiser » (Eliade, 2015 : 106), et ce n'est donc pas un cas si l'apprentissage de la langue des oiseaux revient dans nombreux contes de fées (voir Propp, 1983). La relation aux animaux permet ainsi une croissance spirituelle :

D'une part les animaux sont chargés d'un symbolisme et d'une mythologie très importants pour la vie religieuse ; par conséquent, communiquer avec les animaux, parler leur langue, devenir leur ami et maître, équivaut à s'approprier une vie spirituelle beaucoup plus riche que la vie simplement humaine du commun des mortels. D'autre part, les animaux ont, aux yeux du « primitif », un prestige considérable : ils connaissent les secrets de la vie et de la Nature, ils connaissent même le secret de la longévité et de l'immortalité. Réintégrant la condition des animaux, le chaman participe à leurs secrets et jouit de leur vie plénière. (Eliade, 1972 : 82-83)

En outre, la connexion avec les animaux signifie aussi une connexion avec le monde de la mort :

la présence d'un esprit auxiliaire sous la forme d'un animal, le dialogue avec celui-ci dans une langue secrète ou l'incarnation par le chaman de cet esprit-animal (masques, gestes, danses, etc.) sont encore des moyens de montrer que le chaman est capable d'abandonner sa condition humaine, qu'il est capable, en un mot, de "mourir". Presque tous les animaux ont été conçus, dès les temps les plus reculés, soit comme des psychopompes qui accompagnent les âmes dans l'au-delà, soit également comme la nouvelle forme du décédé. Qu'il soit l'"ancêtre" ou le "maître de l'initiation", l'animal symbolise une liaison réelle et directe avec l'au-delà. (Eliade, 2015 : 102-103)

Ainsi, « les animaux-esprits rejoignent le rôle des âmes des ancêtres » (*Ibid.*), faisant office de psychopompes, guides et mentors. Encore, tout novice entrant en contact, à travers l'initiation, avec son ancêtre totémique, cet esprit animal qui allait le guider et le protéger dans la vie adulte (Propp, 1983). Ainsi, l'individu arrivait même à s'identifier à son totem: « An unconscious identification took place, and this was finally rendered conscious in the half-human, half-animal, figures of the mythological totem-ancestors. The animals became the tutors of humanity » (Campbell, 1993 : 390). La tendance totémique passe aisément des rites aux contes, puis à la littérature de jeunesse où les animaux se font images des transformations psychophysiques qui caractérisent l'adolescence :

Ces animaux renouvellent les croyances primitives en individualisant la notion collective de totem pour prendre en charge narrativement et psychologiquement les transformations liées à l'adolescence. Ils réhabilitent à cette occasion le symbole légendaire du garou, en mettent en scène l'euphorie qui succède bientôt au malaise provoqué par les mutations physiques. » (Chelebourg, 2007 : 191)

D'ailleurs, les animaux habitent volontiers le monde des songes, et contrairement aux interprétations les plus répandues, rêver d'animaux ne signifie pas tout simplement se trouver face à son propre côté bestial :

Generally, animal images are interpreted in depth psychology as representatives of the animal, that is, the instinctual, bestial, sexual, part of human nature. Evolutionary theory and Christian prejudice are assumed by this interpretation. I prefer to consider animals in dreams as Gods, as divine, intelligent, autochthonous powers demanding respect. [...] Here, I am trying to move away from the view that animals bring us life or show our power, ambition, sexual energy, endurance, or any of the other [...] hungry demands and compulsive sins and vices that have been put off upon animals in our culture and continue to be projected there in our dream interpretations. To look at them from an underworld perspective means to regard them as carriers of soul, perhaps totem carrier of our own free-soul or death-soul, there to help us see in the dark. (Hillman, 1979 : 147-148)

En cohérence avec cette interprétation, les animaux que l'on rencontre dans notre corpus sont plutôt des ancêtres totémiques dont la tâche est d'accompagner ou de guider les rêveurs dans leur parcours de mort et renaissance, apportant des enseignements utiles pour la redéfinition de leur identité : « Le totem est formateur : que ce soit sur un plan physique ou moral, il révèle une puissance avec laquelle il apprend à vivre » (Chelebourg, 2007 : 192). En outre, comme montré dans la sous-section précédente, l'animal est d'après Jung l'une des formes sous laquelle l'archétype de l'esprit peut se manifester :

Again and again in fairytales we encounter the motif of helpful animals. These act like humans, speak a human language, and display a sagacity and a knowledge superior to man's. In these circumstances we can say with some justification that the archetype of the spirit is being expressed through an animal form. (Jung, 2014 : 421)

L'intégration de cet archétype offre à l'être humain une importante opportunité pour le développement de sa personnalité : « The integration of the spirit means nothing less than its demonization, since the superhuman spiritual agencies that were formerly tied up in nature are introjected into human nature, thus endowing it with a power which extends the bounds of the personality ad infinitum » (Jung, 2014, par. 454).

Les Chats

Souvent, le rôle du mentor est confié à un chat⁵¹. Animal traditionnellement considéré très indépendant, ce félin apparaît comme un guide très approprié pour des enfants aux prises avec le conflit entre autonomie et dépendance : « the cat – of all domestic animals – is the one that we can understand as a symbol of fierce independence and self-reliance, and archetypal image that can help us in regaining touch with this source » (Hannah, 2006 : 46). Deux chats noirs accompagnent Coraline (Gaiman, 2003) et Gaspard (Rimbaud, 2014) dans les respectifs ouvrages. Dans le cas de Coraline il s'agit d'un chat qui vit près de chez elle, alors que Gaspard est suivi par un chat dans son double voyage, rêvé et éveillé. Les deux félins de ces histoires ont en commun la couleur noire et une queue en point d'interrogation, ce qui pourrait symboliser la quête identitaire des protagonistes. Petit à petit, Gaspard arrive progressivement à communiquer télépathiquement avec le félin, jusqu'aux derniers rêves, dans lesquels ils arrivent à s'entendre aisément. Au cours de l'histoire, on va découvrir que ce chat est en réalité l'incarnation du père tant cherché, dont la mort, survenue presque deux mois auparavant, a été refoulée par le fils. Si le chat de Gaspard est noir avec le bout des pattes blanches, comme s'il portait des chaussettes, le chat rencontré par Jessie (Rimbaud, 2016) est blanc avec le bout des pattes noir. Cette complémentarité chromatique des deux félins évoque la fusion du Ying et du Yang dans le Tao, et préconise l'union de Gaspard et Jessie. Il en va de même pour Mélusine, la chatte qui s'occupe d'initier Nolan dans *La Faiseuse de rêves* ; elle aussi est noire avec les pattes blanches et une tache de la même couleur sur sa poitrine. Dans la première de ses vies, qu'elle a vécue auprès d'une tribu amérindienne, Mélusine a été initiée au chamanisme : « Après quelques années de pratique, j'étais devenue un chat-médecine. Je pouvais m'introduire dans les rêves des humains et le modifier à ma guise pour aider le rêveur, jamais pour l'embrouiller » (Deroo, 2012 : 17). Comme tout chaman initié, Mélusine obtient aussi l'habileté de se transformer dans d'autres animaux, notamment des oiseaux. De plus, étant une chatte elle est censée avoir neuf vies, et au moment de sa rencontre avec Nolan elle en est à sa deuxième : elle a donc déjà connu la mort et la renaissance. Quant à Malo (Ferminé, 2012-2013), parmi ses nombreux mentors on peut inclure Mercator, un gros chat de la taille d'un lionceau qui parle, fume des cigarettes et qui est arrivé à l'âge de deux cent treize ans, ce qui correspond à sa neuvième et dernière vie, après être mort plusieurs fois.

⁵¹ Dans la saga de *Varjak Paw* (Said, 2005 ; 2014), presque tous les personnages, y-compris le protagoniste, sont des chats. Le mentor Jalal, ancêtre du chaton, ne fait point exception.

Tous ces indices nous permettent d'avancer des hypothèses sur le choix du chat pour le rôle de mentor : il s'agit d'un animal nocturne, dont la fonction de guide se renforce par sa capacité de voir dans la nuit aussi bien que pendant le jour. En outre, les neuf vies que la culture occidentale lui attribue nous permettent de l'inclure parmi les animaux qui symbolisent la lune, avec ses phases de mort et de régénération, et donc la conception cyclique de la vie, aussi bien que les rites de passage. Le symbole du chat s'inscrit donc aisément dans le régime nocturne de l'imaginaire. Or, pour une catabase initiatique, il n'y a pas de meilleur mentor que celui qui a connu la mort et qui en est revenu à la vie. Il faut aussi ajouter que, d'après maintes études neuroscientifiques, le chat est en absolu l'animal qui rêve le plus, et qui peut rêver jusqu'à trois fois plus que les êtres humains : « Le champion des rêveurs est le chat domestique (200 minutes par jour) » (Jouvet, 1992 : 47) ; parmi les êtres vivants, ce félin est donc celui qui habite le plus longtemps les terres du rêve, ce qui le rend le mentor idéal pour qui visite ce monde.

3.2.1c *Homunculi*, monstres, divinités

Dans *Jessie des ténèbres* (Rimbaud, 2016), la protagoniste est accompagné dans son exploration de la Maison qui Grince par Gunzo, le clown-doudou que sa mère biologique lui avait fabriqué avant de mourir, et qui était avec elle le jour de son adoption. En plus d'être une épreuve tangible de l'amour de sa mère, cette poupée jouit aussi d'une charge archétypique : « The doll is the symbolic *homuncoli*, little life. It is the symbol of what lies buried in humans that is numinous. [...] it represents a little piece of the soul that carries at the knowledge of the larger soul-Self » (Pinkola Estés, 1997 : 92). Il s'agit d'un motif très ancien, qu'on peut trouver déjà dans le conte traditionnel russe où la protagoniste, Vasilisa, reçoit de sa mère mourant une poupée. Étant dans l'impossibilité de prendre soin de sa fille, la femme transfère donc sa fonction maternelle à la poupée, qui aidera Vasilisa en lui montrant le chemin à suivre.

L'idée du parentage cosmique qui caractérise les archétypes de l'esprit peut ainsi s'étendre aux petites créatures psychiques qui font office de mentors, comme le lutin Dreamy : « Era piccolo, cicciettello, anzi quasi rotondo, con uno strano marsupio sul ventre simile a quello di un canguro. Aveva due grandi occhi chiari e furbi e sembrava darsi un sacco di arie⁵² » (Colò-Carta, Dans *Leo, Dino e Dreamy* 2014 : 37). Ce lutin potelé n'est que l'incarnation du rêve le plus grand des jumeaux : que Leo guérit de sa

⁵² « Il était petit, potelé, presque rond, avec une bizarre poche sur le ventre comme celle d'un kangourou. Il avait deux grands yeux clairs et malins, et il semblait se donner beaucoup d'importance » (je traduis).

maladie. Parfois l'*homunculus* magique est une espèce de double du protagoniste en minitature, comme dans *El sueño de Rudy*. Voici la description de ce mentor vu par le protagoniste : « Delante de él estaba alguien que se le parecía mucho. [...] Era casi idéntico a él aunque medía la mitad y parecía tener el doble de edad ⁵³ » (Soler, 2014 : 19). Le petit homme, qui ressemble beaucoup à Rudy tout en semblant plus âgé, s'appelle Wagner et il révèle au garçon qu'il l'attendait depuis longtemps car il est son guide dans le monde rêvé :

– Mira, yo soy [...] una parte de ti. Imaginate que tú fueras como una cebolla y que tuviéras varias capas. Una capa sería tu cuerpo físico, otra tu mente, otra tus emociones y otra tu alma. Pues bien, yo soy tu alma. En tu mundo de donde vienes no somos visibles y la mayoría de las personas apenas nos conoce, es decir, apenas reconoce esa parte de él mismo, pero aquí nos hacemos visibles para guiarnos en este lugar desconocido para vosotros.⁵⁴ (*Ibid.* : 32)

On peut inclure dans cette catégorie aussi les mentors monstrueux, comme l'If qui visite les rêves de Conor dans *A Monster Calls* et les deux monstres qui accompagnent Pablo dans son rêve : le Monstruo del Armario et l'Agarrador.

Quant à Corinna (*Il mio cuore e una piuma di struzzo*, Buongiorno, 2008), elle peut compter sur la guide de plusieurs divinités, et notamment d'Anubis, le dieu des morts, et de Thot, l'ibis-babouin, le scribe des dieux. Le choix de ce couple de dieux apparaît approprié à la situation de la petite fille, qui doit faire le deuil de la mort de son père. Si Anubis lui révèle le cycle vie-mort-vie, l'accompagnant sur la barque de Râ pour lui montrer que le dieu soleil meurt et ressuscite chaque jour, l'ibis-babouin représente la mémoire immortelle et le pouvoir d'éternisation de l'écriture, qui s'offrent à Corinna comme antidotes à l'inéluctable couler du temps.

Dans la saga d'Oniria, un des nombreux mentors d'Eliott est le Marchand de Sable. Cette figure hérité du folklore allemand revient dans plusieurs romans du corpus, s'incarnant en plusieurs avatars différents dont la plupart n'ont rien du personnage perturbant d'Hoffman (*Der Sandmann*, 1817), s'avérant au contraire des précieux adjuvants pour les protagonistes. Tout au plus, ils semblent vaguement inspirés du petit

⁵³ « Il y avait devant lui quelqu'un qui lui ressemblait beaucoup. [...] C'était presque identique à lui, sauf qu'il mesurait la moitié et semblait avoir le double de son âge, et, naturellement, il était de couleur orange » (je traduis).

⁵⁴ « – Écoute, je suis [...] une partie de toi. Essaie d'imaginer que tu es comme un oignon, avec beaucoup de couches. Une couche est ton corps, une autre ton esprit, une autre tes émotions et une autre encore ton âme. Eh bien, je suis ton âme. Dans le monde d'où tu viens nous ne sommes pas visibles et la plupart des gens nous connaît à peine, c'est-à-dire qu'à peine reconnaît l'existence de cette partie de soi. Mais ici, nous devenons visibles pour vous guider dans ce lieu qui pour vous est inconnu » (je traduis).

elfe du conte d'Andersen *Une semaine du petit elfe Ferme-l'œil* (*Ole Lukøje* en original, voir Andersen, 2005), qui endormit les humains en leur soufflant son sable au visage, mais les auteurs en font des personnages autonomes : « Tu sais, [...] le Marchand de Sable n'a pas grand-chose à voir avec ce que nos contes populaires en ont fait » (Parry, 2014 : 78). À Oniria, le Marchand de Sable est celui qui préside à la gestion du sommeil et des rêves des êtres humains, utilisant des techniques qui fondent magie et technologie. En plus, liée d'amour à Louise-Mamilou, la grand-mère d'Eliott, il se va se révéler le véritable père de Philippe et donc le grand-père du protagoniste, qui découvre ainsi que lui et son père appartiennent pour moitié au monde des songes. Encore, pour récupérer le rêve qu'on lui a volé, le petit Pablo devra avant tout chercher le palais de *l'Homme de Arena* qui donne son titre au roman (Mallorquí, 2008) ; ici, le Marchand de Sable coïncide avec le souverain du sommeil et des rêves Morphée, comme le protagoniste du *graphic novel* de Neil Gaiman, *Sandman* (1989-2016)⁵⁵.

3.2.2 Figures paternelles et maternelles

S'il est vrai que la présence constante des parents dans le quotidien des protagonistes peut représenter un obstacle à leur développement – raison pour laquelle les auteurs trouvent des stratégies pour qu'ils s'éloignent de façon plus ou moins temporaire – leur absence prolongée s'avère également nuisible à la psyché de leurs enfants. Dans les romans de notre corpus où les protagonistes souffrent de l'absence de l'un des parents, celui-ci peut alors avec la fonction de mentor, tant dans leurs rêves comme dans la veille. C'est bien le cas du chat noir aux pattes blanches dans lequel s'est incarné le père de Gaspard (Rambaud, 2014) après sa mort. Si à l'état de la veille le chat apparaît au moment où le garçon commence son tour de la Provence à la recherche du père disparu, le suivant après dans le monde du rêve, c'est en « trébuchant » dans son regard (voir partie 1) que Gaspard arrive pour la première fois dans la forêt de son inconscient, où le parent-félin va se révéler un précieux allié.

Dans *The Book of Lost Things* le mentor de David est le Woodsman, un bûcheron, qui veille sur le garçon et le guide au début de son voyage. Après avoir risqué la mort pour sauver son protégé, il revient quand David a finalement gagné contre le Crooked Man. Il s'agit d'un autre personnage qui incarne le rôle de « parent cosmique », pour utiliser la définition d'Hillman (1997) ; comme le Woodsman le confirme par ces mots qu'il

⁵⁵ Aussi, dans *Les Enfants d'Evernight* (Andoryss, 2014-2016) on trouve un jeune Marchand de Sable, Maximilien, député à transformer les rêves des humains en énergie pour le monde des songes.

prononce à propos des enfants qui visitent la forêt : « They were all my children [...]. Every one that was lost, every one that was found, every one that lived, and every one that died: all, all were mine, in their way » (Connolly, 2011 : 328). Ce n'est qu'en faisant retour dans la forêt rêvée, à la fin de sa vie, que David réalise l'énorme ressemblance entre le bûcheron et son propre père : « David wondered at how like his father the Woodsman was, and how he had failed to notice it before » (*Ibid.* : 338). Ce détail peut s'expliquer par le fait que, quelque temps après la mort de sa mère, le père de David avait épousé une autre femme, de laquelle il avait eu un autre enfant. À cause de cela, le garçon ressent une forte nostalgie de son père, même s'il habite sous son même toit, car il se sent étranger à cette nouvelle famille ; le personnage du bûcheron semble donc répondre à son besoin d'une figure paternelle pour le guider dans le monde rêvé.

Un exemple supplémentaire est offert par *Sal de mis sueños* (Trujillo Sanz, 2012), où Oscar souffre beaucoup du fait que son père soit toujours absent dans les occasions importantes de sa vie. En sommant les indices des rêves et ceux de la veille, le garçon parvient graduellement à la révélation que son père est en réalité un rêve que sa mère a réussi à transporter dans la vie de la veille. L'absence du père dans les occasions collectives s'explique donc par le fait que personne, hormis Oscar et sa mère, n'est capable de le voir. Étant fils d'une créature de songe, Oscar aussi appartient pour moitié au monde des rêves ; son père se pose ainsi à garantie de la participation du garçon à la vie de l'Autre Monde⁵⁶. Par ailleurs, ce parent se révèle un allié fondamental dans le dernier rêve raconté dans le roman : de fait, il volera le bâton des méchantes jumelles qui hantent les rêves d'Oscar et il le confiera à son fils, en lui donnant la tâche de ramener ce bâton dans le « monde réel ». Ce moment se présente symboliquement comme un passage de témoin, surtout si l'on considère que le père ne fera pas retour au monde de la veille : le bâton représente ainsi un symbole phallique de virilité passant de père en fils. Quelque temps après, au moment où le protagoniste est sur le point de se débarrasser du bâton, ne lui trouvant aucune utilité, le vieux Tedd va lui révéler qu'il s'agit en réalité du levier de vitesse d'une voiture ; dès ce moment, les deux personnages vont travailler ensemble afin de retrouver toutes les pièces manquantes de la voiture. La conquête et la successive découverte de l'emploi du bâton peuvent ainsi symboliser le passage d'Oscar de l'adolescence à l'âge mûr ; on peut alors supposer que le processus de formation du garçon ne sera accompli qu'une fois que la voiture ne sera complétée.

⁵⁶ De plus, le garçon semble avoir hérité de sa mère le pouvoir de transporter des objets du rêve dans la vie de la veille.

Dans *Jessie des profondeurs* (Rimbaud, 2016), le rôle du mentor est confié à Alice, une fille excentrique que la protagoniste rencontre dans la forêt enchantée près de chez elle. Elle encourage Jessie, qui a été adoptée peu après sa naissance, à enquêter sur ses propres origines ; grâce à son aide, la protagoniste va retrouver son père biologique et elle va découvrir que sa mère est Alice elle-même, dont le vrai prénom est Célia. Cette dernière, gravement malade, est morte durant l'accouchement ; néanmoins, la forêt enchantée rend possible, pour une période limitée, la rencontre de Jessie avec sa mère en version adolescente. Parallèlement, en rêve, Jessie va reconstituer et recoudre, morceau après morceau, le corps adulte de cette mère qui la guide dans son initiation, tant dans la veille comme en rêve⁵⁷. Jessie traverse une période de conflit avec ses parents adoptifs, et notamment avec sa mère ; elle se trouve dans cette période de la vie, l'adolescence, où on réclame volontiers l'autonomie par rapport à la famille et où les points de repère sont plutôt recherchés dans les amis et dans les camarades. L'initiation de Jessie est donc d'autant plus efficace car elle advient, grâce à la magie mise en place par la forêt, par le biais d'une mère du même âge qu'elle⁵⁸.

Le rôle de mentor n'est pas donc nécessairement relié à des personnages plus âgés que les protagonistes ; si bien que notre corpus abonde aussi de jeunes mentors.

3.2.2 Les jeunes⁵⁹ mentors : l'Animus et l'Anima revisités

Comme on vient de remarquer, le mentor n'est pas forcément plus âgé que le novice : Hillman dénonce cette « fantasy of one-way vertical causality, from larger to smaller, from older to younger, from experienced to inexperienced » (1997 : 74). L'apprentissage et la transmission du savoir peuvent aussi bien se produire sur une ligne horizontale, avec un mentor et un novice à peu près du même âge. Quand cela arrive, le rôle du mentor est souvent confié à un personnage de sexe opposé à celui du protagoniste ; pour citer quelques exemples, Fernando (*La casa de los sueños olvidados*, Delam, 2015) est initié au rêve lucide par deux filles – Sophie dans la vie éveillée et Onira dans le monde des rêves –, alors qu'Ofelia (*Il mondo di Orfeo* Mariani, 2011) trouve son mentor dans Matteo, un jeune maître d'arts martiaux, qui habite aussi le monde rêvé d'Orfeo ; quant à

⁵⁷ Un même procédé structure l'initiation de Gaspard avec son père mort qui se manifeste sous l'apparence de chat tant dans la veille comme dans ses rêves.

⁵⁸ En revanche, la Célia qu'elle reconstruit en rêve est désormais une femme adulte.

⁵⁹ Les représentations de l'Animus et de l'Anima n'ont pas forcément le même âge du rêveur ; néanmoins, comme on a pu le remarquer, quand les protagonistes sont aidés par des vieilles personnes du sexe opposé, ces personnages nous paraissent plus proches de l'archétype de l'esprit dans l'incarnation du vieux ou de la vieille sage.

Helena (*MirrorMask*, Gaiman-McKean, 2008), elle est guidée dans l'Autre Monde par le jongleur Valentine et Malo (Ferminé, 2012-2013) rencontre une fille différente dans chacun de ses voyages au Royaume des Ombres. De plus, la verticalité basée sur le critère d'âge ou d'expérience est totalement subvertie là où la transmission du savoir nécessaire à l'initiation se fait du plus petit au plus grand. Ainsi, Oscar, âgé de seize ans, apprend à contrôler ses rêves grâce aux deux petites jumelles qui lui rendent visites presque chaque nuit (Trujillo-Sanz, 2012). Loin d'être les petites sœurs dont la mère d'Oscar est enceinte, ces enfants s'avèrent de dangereuses ennemies ; néanmoins, elles l'entraînent à développer sa capacité d'interaction avec le monde des rêves. De manière similaire, Pedro, âgé de treize ans, est aidé par sa sœur Claudia, qui en a à peine neuf. Cette complémentarité entre le sexe des protagonistes et celui des mentors évoque les théories de Jung sur les archétypes de l'Anima et de l'Animus, c'est-à-dire les contreparties sexuelles qui habiteraient respectivement l'inconscient de l'homme et de la femme. Pour Jung, l'identité de tout individu est intimement androgyne, car le sexe biologique de chacun est compensé par une personnalité inconsciente de sexe opposé. Néanmoins, les personnages qu'on rencontre dans la majorité de nos textes offrent des modèles qui s'éloignent sensiblement de l'Anima et de l'Animus comme Jung les conçoit. De fait, Jung affirme que si le naturel de l'homme est la rationalité, qui se trouve balancée par l'Anima irrationnelle, la femme est chez elle dans le monde irrationnel des émotions, et nécessite plutôt le *logos* qui est apporté dans son inconscient par l'Animus. Goldenberg remarque comment une telle conception « [give] women and men qualitatively different kinds of unconscious (or soul) – an enormous assertion based on little evidence » (1975 : 447). Cette opposition primaire (*éros vs logos*) est complétée par une série infinie d'antinomies collatérales, qui associent l'homme à l'action, à la puissance, à l'agressivité, à la dimension publique et au monde solaire et la femme à la passivité, à la réflexion, à la douceur, à la dimension privée et à l'univers nocturne (et la liste pourrait encore continuer). Cependant, ces caractéristiques que Jung conçoit comme innées à chaque genre ne sont que le résultat d'idées reçues de matrice culturelle, comme Samuels le souligne :

Sex (male and female) refers to anatomy and the biological substrate to behaviour, to the extent that there is one. *Gender* (masculine and feminine) is a cultural or psychological term, arising in part from observations and identifications within the family, hence relative and flexible, and capable of sustaining change. Now, in some approaches, particularly in analytical psychology, what can happen is that a form of determinism creeps in and the

invariant nature of gender is assumed, just as if gender characteristics and qualities were as fixed as sexual ones. (1996 : 53)

Cette vision si cloisonnée des caractéristiques propres à chaque genre ne s'adapte pas au rôle actif que la femme revêt au sein de la société occidentale contemporaine, et en même temps elle condamne la femme à occuper une place minoritaire en raison de sa même biologie⁶⁰. Contre le sexisme sous-jacent à ces préjugés, Samuels affirme que « Anatomy is not destiny » (1996 : 57), et dénonce comment les dichotomies faites sur la base du genre peuvent se révéler une puissante arme culturelle dans les mains de la pensée patriarcale :

A false dichotomy between thinking men and feeling women evacuates reason to men while women's fates are sealed, trapped again in eternal emotionality which leaves male power safely intact. Thus women are immobilized and trivialized by their very softness and tenderness, voluntarily abdicating the dirty power struggle, and *thereby* the power, to those who have it. (*Ibid.* : 59)

Comme pour toutes les idées reçues, le démasquement du sexisme n'est pas toujours immédiat, et il peut arriver aux auteurs d'alimenter les préjugés de genre même sans en avoir l'intention. Néanmoins, notre corpus est caractérisé par une bonne dose de résistance aux concepts stéréotypés de masculin et de féminin.

Dans la trilogie de Ferminé (2012-2013), Malo rencontre trois filles, une pour chacun de ses voyages au Royaume des Ombres, et chaque roman est nommé d'après une d'elles : *La Petite marchande de rêves* (Lili), *La Poupée de porcelaine* (Louison), *La Fée des glaces* (Léa). Dans cette saga l'archétype de la *kore* (voir Jung, 2014), la jeune fille, est donc très puissant. Lors du premier voyage de Malo au Royaume des Ombres Lili, en guidant le garçon, lui dit qu'elle est là pour « l'initier un peu » (Ferminé, 2012 : 78) ; le protagoniste va bientôt tomber amoureux de cette petite marchande si maline et entreprenante, et juste avant qu'il ne revienne au monde de la veille ils s'échangent un

⁶⁰ En outre, la vision Jungienne semble affirmer à priori que l'hétérosexualité représente pour tous l'orientation sexuelle innée, là où Freud postulait une bisexualité de départ. La position de Samuel à ce propos est aussi intéressante : « The whole gender debate suggests that, as with the father's relations to his children, we need to question whether heterosexuality itself should be taken as innate and therefore as something fundamental and beyond discussion, or whether it, too, has a nonbiological dimension. Freud's perception was of an innate *bisexuality* followed later by heterosexuality. Jung's view was that man and woman are each incomplete without the other: heterosexuality is therefore a given. In this sense he differs from Freud's emphasis on bisexuality as the natural state of mankind. In Freud's approach, sexual identity arises from the enforced twin demands of reproduction and society. What I have been arguing shifts the concept of bisexuality from something undifferentiated (polymorphous or polyvalent) into a vision of *there being available to all a variety of positions in relation to gender role—without recourse to the illusion of androgyny* » (Samuels, 1996 : 71)

baiser⁶¹. Pour la dernière étape de l'initiation de Malo, la Reine des Fées confie à la fée des glaces, Léa, la tâche de guider son neveu ; en revanche, dans *La Poupée de porcelaine*, qui est le plus cauchemardesque des trois romans, la poupée Louison ne semble avoir aucune fonction mentorale : les rôles semblent ici presque invertis, car il revient maintenant à Malo de la sauver en l'emmenant avec lui dans sa fuite du manoir de Sir Luke. Le modèle de la relation novice-mentor offert par Ferminé ne paraît pas cohérent avec les théories de Jung à maintes égards. En premier lieu, malgré ses mentors féminins, Malo n'est pas du tout pauvre en émotivité ou en capacité de réflexion ; bien au contraire, son tempérament est très sensible et caractérisé par une tendance marquée à la rêverie. La rencontre avec les trois filles ne semble donc pas viser à la compensation de ses prétendues qualités masculines. Encore, pour Jung l'Anima s'incarne dans une seule figure féminine, alors que l'Animus se divise en plusieurs images masculines ; cela s'explique encore une fois par compensation : comme dans la vie consciente la femme aurait une tendance à se lier à un seul homme, alors que l'homme tend plutôt à s'éprendre de plusieurs femmes, ainsi dans la vie inconsciente cette proportion est inversée, afin d'assurer l'équilibre psychique (voir Jung, 1953). Il est assez facile de vérifier, encore une fois, comment des données culturelles et historiques (c'est-à-dire que, relatives au contexte culturel où Jung écrivait, quand la polygamie était plus tolérée, et donc plus fréquente, chez les hommes) s'élèvent au rang de vérités intrinsèques. Cependant, dans ses voyages au Royaume des Ombres, Malo rencontre non une, mais trois filles ; cela suggère une pluralité de l'anima (contrairement à l'exclusivité du rapport homme-anima postulé par Jung), qui refuse de se voir enfermée dans des modèles de féminité standardisés. La raison pour laquelle tant d'auteurs confient le rôle du mentor à un personnage du sexe opposé peut alors s'expliquer par le fait que l'autre sexe représente pour l'individu non

⁶¹ Le motif de la rencontre amoureuse en rêve est assez recourant. Malo (Ferminé, 2012-2013) et Helena (Gaiman-McKean, 2008) s'éprennent d'autres humains qui partagent leurs rêves ; cela arrive aussi dans *Felgora y la Antesala del Olvido* (Bernabé, 2010) et dans *En el corazón del sueño* (Pacheco, 2011). Une autre possibilité est celle des amours qui naissent entre des êtres humains et des créatures de rêve ; c'est bien le cas d'Eliott, qui tombe amoureux d'Aanor, la princesse d'Oniria (Parry, 2014-2016), qui toutefois n'est pas un produit de l'imagination du garçon mais elle a été créée par un autre rêveur. Un autre exemple est fourni par Élodie (Brussolo, 2004), qui rencontre en rêve le chevalier Thierry de Montperil, un garçon de son âge qu'elle peut évoquer en frottant un tatouage imprimé sur sa peau ; et des parents d'Oscar (Trujillo-Sanz, 2012), dont la mère est humaine et le père un habitant du rêve qu'elle arrive à transporter dans la vie éveillée. Aussi Ofelia, amoureuse d'Alex dans la vie de la veille, le rencontre dans le monde des rêves, où il est un jeune chevalier dont le nom est Galahad. Les deux jeunes en viennent à former un couple tant dans le monde de la veille comme dans celui des rêves ; cependant, on ne peut pas parler dans ce cas de rêves partagés, car Alex ne semble pas au courant des rêves d'Ofelia ; il en ressort que Galahad est simplement un parmi les nombreux habitants de la psyché d'Orfeo, que sa sœur explore et protège en songe.

tant une différence au niveau des caractéristiques, mais plutôt sur le plan de l'expérience, comme Samuels le souligne :

From Jung's overall theory of opposites, which hamstrings us by its insistence on contrasexuality ('masculine' assertion via the animus, etc.), we can extract the theme of *difference*. The notion of difference, I suggest, can help us in the discussion about gender. Not innate 'opposites', which lead us to create an unjustified psychological division expressed in lists of antithetical qualities, each list yearning for the other list so as to become 'whole'. A marriage made on paper. No, I am referring to the fact, image, and social reality of difference *itself*. Not what differences between women and men there are, or have always been; if we pursue that, we end up captured by our captivation and obsession with myth and with the eternal, part of the legacy from Jung. I am interested in *what difference is like*, what the experience of difference is like (and how that experience is distorted in the borderline disorders). Not what a woman *is*, but what being a woman is *like*. Not the archetypal structuring of woman's world but woman's personal experience in today's world. Not the *meaning* of a woman's life but her *experience* of her life. Each person remains a 'man' or a 'woman', but what that means to each becomes immediate and relative, and hence capable of generational expansion and cultural challenge. (1996 : 54)

La différente expérience de la réalité que deux anatomies humaines si diverses comportent peut bien symboliser l'opportunité d'intégrer tout ce qui est "autre" du point de vu de la personnalité consciente, sans que cela implique nullement la nécessité d'enfermer cette altérité toute subjective dans une liste de caractéristiques liées au masculin ou au féminin. ; cela car la métaphore de l'altérité ne repose pas sur la construction culturelle du genre, mais plutôt sur l'inhérente différence anatomique entre les des deux sexes :

animus and anima images are not of men and women because animus and anima qualities are 'masculine' and 'feminine'. No—here, for the individual woman or man, anatomy is a metaphor for the richness and potential of the 'other'. A man will imagine what is 'other' to him in the symbolic form of a woman—a being with another anatomy. A woman will symbolize what is foreign to her in terms of the kind of body she does not herself have. The so-called contrasexuality is more something 'contra-psychological'; anatomy is a metaphor for that. But anatomy is absolutely *not* a metaphor for any particular emotional characteristic or set of characteristics. That depends on the individual and on whatever is presently outside her or his conscious grasp and hence in need of being represented by a personification of the opposite sex. *The difference between you and your animus or anima is very different from the difference between you and a man or a woman.* (Samuels, 1996 : 57-58)

De la même manière, dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008) le mentor masculin d'Helena, le jeune jongleur Valentine, ne semble pas du tout incarner la rationalité et la

sévérité morale propres de l'animus : résultant au contraire impulsif, rebelle, chaotique et parfois même malhonnête, il semblerait plus proche à l'archétype du trickster, sans renoncer à des allures de clown :

We follow the clown into the circus by entering a perspective of rebellion against the dayworld order ; rebel without cause or violence. Turning topsy-turvy, we deliteralize every physical law and social convention in the smallest things that we take for granted. Through him we enter the perspective of the fantastic soul, clown as depths psychologist. (Hillman, 1979 : 180).

Valentine symbolise aussi la précarité de la vie du cirque, pour laquelle Helena vit une phase de refus car elle désire conduire une existence d'adolescente ordinaire ; néanmoins, son rêve la portera à revaloriser le cirque en tant qu'espace de liberté et comme cette partie intégrante de son identité qui n'attend qu'à être reconnue et employée. Cela résulte clairement dans la façon par laquelle Valentine arrive à libérer Helena du contrôle psychique que la Dark Queen exerce sur elle :

“Look, whatever she’s done to you... I know you’re still in there.”
It was a funny thing to say. I wasn’t in there. I was so far away. [...]
Then he threw the ball back to the princess at the top of the stairs who was me, and I caught it. And then, because it was etiquette, or because the girl was lonely and it’s not much fun playing with a ball on your own, I/she threw the ball back.
And he caught it, and tossed it back to me. Then he added another ball in. The toss became a cascade became an intricate weave of balls and lights.
She owned my head, the Dark Queen, but she didn’t own my hands, and they remembered how to juggle. They remembered, and they pulled me back from a million miles away.
The juggler dropped a ball, and I heard a voice saying something a princess would never have said. It was my voice.
It said, “Butterfingers”.
And Valentine was looking at me with an expression on that funny, mask face of his I’d never seen before. I was me. I was more me than ever. (Gaiman-McKean, 2008)

Même si la Reine Obscure a assujetti à son contrôle la conscience de la protagoniste, elle n'a pas de pouvoir sur son inconscient ; c'est donc grâce à une mémoire physique, instinctuelle, qu'Helena se rappelle comment jongler avec les balles que Valentine lui lance, car cela fait cliquer quelque chose à son intérieur qui réactive sa conscience et la fait revenir à elle-même. Helena se réapproprie de son identité par le biais des apprentissages du cirque, qui s'avèrent ainsi profondément enracinés dans sa personnalité

psycho-physique de la fille. Grâce à son aventure rêvée avec Valentine⁶², tout le ressentiment d'Helena pour la vie du cirque se dissout à son réveil, après avoir accepté cet aspect comme faisant partie d'elle et ayant appris à l'utiliser en tant que ressource. Cela démontre une fois de plus que l'altérité incarnée par le mentor de sexe opposé n'a rien à voir avec des prétendues caractéristiques de genre, mais se façonne sur la psyché du sujet, avec ses particularités et son histoire personnelle.

Dans *La Cabeza del Durmiente*, par le biais des rêves partagés, on assiste à une initiation presque réciproque, comme le suggèrent les premières lignes du roman :

Ésta es la historia de una niña que ayudó a su hermano a cruzar el umbral de la adolescencia, a descubrir su fortaleza ante sus mayores, a no cerrar los ojos ante lo incomprendible ni lo indeseable y a iniciar el encuentro con una parte desconocida de sí mismo que permanecía oculta; y al ayudarlo y abrirle esa puerta, la niña descubrió que era fuerte, astuta y valerosa; y todo eso comenzó a suceder el día en que su hermano, sin proponérselo, tuvo necesidad de su inteligencia, de su decisión, de su perseverancia y, claro está, de su amor.⁶³ (Guelbenzu, 2006 : 29)

Pendant le jour, l'adolescent Pedro traverse une phase d'opposition très nette à sa famille, et notamment à son père ; la nuit, il rêve d'être un jeune noble qui transgresse les limites des terres de son père pour se montrer digne de son respect. Dans les songes du garçon on trouve ainsi représenté l'ancien conflit générationnel entre les pères et les fils, et ce conflit semble se jouer entièrement sur le terrain de la virilité : le but du jeune est de fait celui de voler une bague appartenant à l'ennemi de son père, le souverain du Bosque del Rencor (le Bois de la Rancune) : en démontrant sa valeur, Pedro espère que son père reconnaît qu'il est désormais un homme. Dans la vie de la veille, ce besoin d'être considéré comme un homme se reflète dans une tendance à l'isolement, dans une attitude agressive et dans la répression de son affection pour ses parents et pour sa sœur Claudia : si d'un côté, comme on l'a vu, l'opposition aux parents est physiologique pendant l'adolescence, de l'autre, pour s'imposer comme un homme Pedro évite toute expression de ses sentiments et de sa sensibilité car, à cause des idées reçues sur les genres, il les

⁶² La fille se découvrira même amoureuse du jongleur, qu'elle espère rencontrer dans la vie réelle, ce qui se produit dans la version filmique : « It is usual that a woman so initiated should find her underworld love of the wild nature surfacing in her topside-world life » (Pinkola Estés, 1997 : 490).

⁶³ « Celle-ci est l'histoire d'une petite fille qui aida son frère à franchir le seuil de l'adolescence, à découvrir sa force devant les adultes, à ne pas fermer les yeux devant l'incompréhensible ou l'indésirable, et à commencer à connecter avec un côté inconnu de lui-même qui avait toujours demeuré caché ; et pendant qu'elle l'aidait et qu'elle lui ouvrait cette porte, la petite fille découvrit qu'elle était forte, astucieuse et courageuse ; et tout commença le jour où son frère, sans le vouloir, eut besoin de son intelligence, de sa détermination, de sa persévérance et, cela va sans dire, de son amour » (je traduis).

considère comme des caractéristiques féminines, constituant une obstacle à l'affirmation de sa virilité. Sa petite sœur Claudia lui viendra en secours dans ses songes en prenant l'aspect d'une fée et, lors d'une fuite, le garçon se fait absorber à son intérieur pour se cacher à ses poursuivants. Au début, le garçon recule face à cette assimilation :

El joven la contempló con temor. [...] Retrocedió de unos pasos, alejándose [...].
– No fingiré ser una mujer – dijo alterado –. No soy un cobarde.
– Ah, qué mal te conoces, joven Pedro. ¿Por qué temas aceptar lo que también está dentro de tí?⁶⁴ (Guelbenzu, 2006 : 214)

Si Pedro prétexte que se cacher à l'intérieur de la fée serait une lâcheté, la fée comprend aisément, par le langage de son corps, qu'il est en réalité effrayé de perdre sa virilité en acceptant une telle « féminisation ». Elle lui révèle alors qu'elle n'est qu'une partie de lui : « – Yo soy quien sabe de ti, quien también forma parte de ti y quien te ofrece lo que está dentro de ti, aunque deba mostrarme así para que almenos me veas, ya que no sabes reconocerme⁶⁵ » (*Ibid.* : 214). La fée arrive donc à vaincre les résistances du garçon et, à peine cesse-il de renier ce féminin qui l'habite, il en découvre le grand potentiel, au point qu'il va ensuite reconnaître la fée comme son alliée en la priant de le recevoir encore pour se servir de sa force :

– Recíbeme como lo hiciste antes.
– ¿De verdad quieres que lo haga? ¿Quieres entrar dentro de mi, para que te proteja?
– No, es por otra razón. Es porque te necesito para luchar por mi vida. No quiero protección quiero luchar. [...]
– Dime, en aquel momento, cuando te recogí dentro de mi, ¿tuviste miedo? [...]
– Sentí un vacío que se abría dentro de mi, desproporcionado y terrible, y un gran vértigo me arrastró contra mi voluntad dentro de él y tuve un miedo tan grande como aquel abismo; y caí aterrado, pero cuando caía, el miedo se desprendió de mi como una ropa y seguí cayendo, desnudo, hacia el fondo del abismo que no terminaba nunca; y allí estaba yo, como aguardándome, y me reconocí porque no había oscuridad sino claridad; una claridad total, por eso no puedo describirla, porque la vi como si la sintiera y me dejé llenar porque lo deseaba, ¡oh, dioses, cómo le deseaba! Por eso te pido humildemente que me recibas otra vez, para que pueda llegar allí y volver luego para luchar por mi vida.

⁶⁴ « Le jeune la contempla, craintif. [...] Il recule de quelques pas, s'éloignant [...] »

– Je ne ferai pas semblant d'être une femme – dit-il, irrité –. Je ne suis pas un couard.

– Ah, tu te connais très mal, mon jeune Pedro. Pourquoi as-tu si peur d'accepter ce qu'est aussi dedans toi ? » (je traduis).

⁶⁵ « – Je suis quelqu'un qui te connaît, qui fait partie de toi, et qui t'offre ce qu'il y a dedans toi, même si je dois me montrer sous cette forme pour que tu me voies, comme tu n'es pas capable de me reconnaître » (je traduis).

– Sea – dijo la muchacha –. A partir de ahora sabrás donde encontrarme dentro de ti.⁶⁶
(Guelbenzu, 2006 : 249-250)

Encore une fois, le contenant et le contenu se confondent : Pedro demande à la fée de l'accueillir, mais en même temps cette dernière l'invite à la chercher au fond de lui-même. Le garçon décrit cette compénétration comme un véritable mariage mystique, avec une charge de sensualité qui l'apparente à une rencontre sexuelle : en entrant dans la fée le garçon se sent tomber dans un abîme sans fond et il en est d'abord terrorisé, angoissé par ce vide ; cependant, il se voit ensuite complètement nu, immergé dans une clarté qui comble tous ses sens, renouvelé et fortifié par l'extase de cette union que maintenant il se surprend à désirer, à laquelle il ne saura plus renoncer. Cette image, outre que symboliser la fusion mystique avec l'Autre, semble suggérer que Guelbenzu épouse les idées de Jung sur la présence d'une contrepartie sexuelle dans l'inconscient et sur la nécessité de recomposer l'androgynie qu'habite la psyché de chacun ; de fait, le grand-père de Claudia lui révèle que « El alma es bisexual⁶⁷ » (2006 : 237) et qu'elle, en tant que femme, est lunaire et germinale et pourra aider son frère à retrouver ces mêmes caractéristiques dedans lui.

Cependant, l'auteur nous dit aussi que le garçon va nécessiter l'intelligence et la décision de sa sœur, deux qualités que Jung n'associe pas directement à l'archétype de l'anima. D'ailleurs, à la fin du roman la bague du seigneur de la forêt est toujours dans les mains de la fée :

Claudia soñó que una hada caminaba por el bosque a la luz de la mañana. [...] Todo parecía estar en calma con el nuevo día. En su mano llevaba el anillo que cambió al joven heredero sin que este se diera cuenta. [...] Quizá debiera volver a ponerlo en su lugar en la Torre, pues de allí fue tomado y al devolverlo devolvía también las cosas a su orden. A cada señor su anillo, ése era el orden al que se ajustaban el Valle y el Bosque. Sin embargo, imaginó

⁶⁶ « – Reçois-moi comme tu l'as fait tout à l'heure.

– Tu veux vraiment ça ? Tu veux entrer en moi, de façon que je te protège ?

– Non, la raison est une autre. J'ai besoin de toi pour lutter pour ma vie. Je ne veux pas être protégé, je veux lutter. [...]

– Dis-moi, en ce moment, quand je t'ai reçu à mon intérieur, as-tu eu peur ? [...]

– J'ai senti un vide qui s'ouvrait dedans moi, un vide démesuré et terrible, et un grand vertige m'a happé à son intérieur contre ma volonté, et ma peur était si grande comme cet abîme ; et j'ai commencé à tomber, terrifié, mais pendant la chute, la peur s'est envolée de moi comme un vêtement et j'ai continué à tomber, tout nu, vers le fond de cet abîme interminable ; et là j'étais, comme si j'étais en train d'attendre moi-même, et je me suis reconnu parce qu'il n'y avait pas d'obscurité, mais au contraire, tout était clair, d'une clarté si totale que je ne peux pas la décrire, puisque la voir c'était comme la sentir, et je me suis laissé remplir parce que je le désirais, oh, dieux, si je le désirais ! Voilà pourquoi je te demande humblement de me recevoir encore une fois, afin que je puisse arriver là et y revenir pour lutter pour ma vie.

– Soit – dit la fille –. À partir de ce moment, tu sauras où me rencontrer dedans toi » (je traduis).

⁶⁷ « L'âme est bisexuelle » (je traduis).

que lo dos anillos se fundían en una sola mano: ¿ sucedería alguna vez ? Entonces el río, su río, dejaría de ser una herida que mana para convertirse en la sutura de dos mundos, el Valle y el Bosque: dos cuerpos reunidos en uno solo, el espíritu al fin alojado en su espacio natural. Pero ¿ quién llevaría a cabo semejante hazaña ? [...] El joven heredero tenía dentro el secreto que une el día y la noche.

– Quién sabe – se dijo acariciando el anillo.

Al fin y al cabo, podía seguir guardando indefinidamente uno de los dos anillos, y, por otra parte, sabía que él la había reconocido a ella dentro de sí, lo cual era el primer indicio de lo que podría hallar por sí mismo. ¿ Podría acaso acabar con el duelo legendario ?

El hada siguió caminando mientras una sonrisa enigmática se dibujaba en su rostro.

– Quién sabe – murmuró Claudia, todavía dormida.⁶⁸ (Guelbenzu, 2006 : 289-290)

En plein accord avec l'attitude mystique, la fée-Claudia vise à la fin des anciennes oppositions : la vallée contre le bois, le conscient contre l'inconscient, les pères contre les fils, le masculin contre le féminin. De fait, pour l'approche mystique, l'antinomie n'est qu'illusoire, comme Campbell le confirme : « the ultimate experience of love is a realization that beneath the illusion of two-ness dwells identity : “each is both” » (1993 : 280). Le fait que le jeune ait accueilli et reconnu la fée dans son intérieur (et vice-versa) suggère sans doute qu'il soit parvenu à recomposer son androgyne intérieur, en accord avec la pensée de Jung ; néanmoins, d'un côté les caractéristiques de Claudia comme celle de la fée ne correspondent pas à la liste des prérogatives de l'anima, et de l'autre la bague, symbole du pouvoir masculin, tombe pour la première fois dans les mains d'une femme, ce qui représente une subversion de l'ordre patriarcal. Dans une telle perspective, l'androgynie serait à entendre non pas littéralement, mais en tant que métaphore d'une existence paradoxale, contradictoire, totale :

L'androgynie est une formule archaïque et universelle pour exprimer la *totalité*, la coïncidence des contraires, la *coincidentia oppositorum*. Plus qu'une situation de plénitude et d'autarcie sexuelle, l'androgynie symbolise la perfection d'un état primordial, non-

⁶⁸ Claudia rêvait d'une fée qui parcourait le bois dans la lumière du matin. [...] Le nouveau jour venu, tout semblait être en paix. Elle avait dans sa main la bague qu'elle avait échangé avec le jeune héritier sans qu'il s'en aperçoive. [...] Elle considéra la remettre à sa place dans la Tour, car c'est là qu'on l'avait prise, et avec sa restitution aussi tout le reste reviendrait à sa place. À chaque seigneur, sa bague : tel était l'ordre auquel obéissaient tant la Vallée comme le Bois. Toutefois, elle se surprit à imaginer que les deux bagues se fondaient dans une seule main. Est-ce que cela arriverait, tôt ou tard ? Alors le fleuve, son fleuve, cesserait d'être une plaie béante pour se convertir dans une suture entre les deux mondes, la Vallée et le Bois : les deux corps réunis en un seul, l'esprit pourrait enfin habiter dans son endroit naturel. Mais qui pourrait accomplir une telle prouesse ? [...] Le jeune héritier portait dedans lui le secret qui unit le jour et la nuit.

– Qui sait – se dit à elle-même, en caressant la bague.

Après tout, elle pouvait bien continuer à garder une des deux bagues, et, d'autre part, elle savait qu'il l'avait reconnue à son intérieur, ce qui était le premier indice de ce qu'il pouvait découvrir par lui-même. Est-ce qu'il serait capable de mettre fin au duel légendaire ?

La fée continuait à marcher, tandis qu'un sourire énigmatique se traçait sur son visage.

– Qui sait – murmurait Claudia, encore endormie.

conditionné. [...] L'androgynie devient une formule générale pour exprimer l'*autonomie*, la *force*, la *totalité* ; dire d'une divinité qu'elle est androgyne, c'est dire équivalentement qu'elle est l'être absolu, la réalité ultime. » (Eliade, 1972 : 215-216)

Ce n'est donc pas étonnant que beaucoup de rites initiatiques, tant masculins comme féminins, impliquent la réalisation symbolique de l'androgynie par les biais des plus diverses représentations (des dramatisations aux mutilations corporelles), car l'androgynie est considéré un être plus complet :

Le sens religieux de toutes ces coutumes nous semble le suivant : on a plus de chance d'obtenir effectivement une modalité spécifique d'être – par exemple, devenir un homme, une femme – si l'on devient symboliquement, au préalable, une *totalité*. Pour la pensée mythique, le mode d'être particulier est nécessairement précédé par un mode d'être *total*. L'androgynie est précisément considéré comme supérieur aux deux sexes parce qu'il incarne la *totalité*, et donc la perfection. (Eliade, 1976 : 70)

Sous cette lumière, androgyne devient synonyme de « non-conditionné », c'est-à-dire libre des conditionnements culturels qui limitent les comportements sur la base du sexe ou de tout autre préjugé. Un profond renouvellement s'ensuit alors de la coexistence et du contact entre les éléments les plus différents :

They form a *coniunctio*. This word is from alchemy and means a higher transformative union of unlike substances. When the opposites are rubbed together they result in the activation of certain intra-psychic processes. [...] It is through the conjunction and pressure of dissimilar elements inhabiting the same psychic space that soulful energy, insight, and knowing are made. [...] When we see this rare and precious gathering, we know that a spiritual death will take place, that a spiritual marriage is imminent, also that a new life will be born. (Pinkola Estés, 1997 : 455)

L'intégration dans le modèle de l'hermaphrodite gagne ainsi un autre sens, plus proche de celui proposé par Hillman :

Anima integration in the model of the hermaphrodite does not mean acquiring characteristics of the other gender; rather, it means a double consciousness, mercurial, true and untrue, action and inaction, sight and blindness, living the impossible oxymoron, more like an animal who is at once superbly conscious in its actions and utterly unconscious of them. (2007 : 125)

Un pareil mariage mystique est décrit dans *MirrorMask*. Dans leurs pérégrinations, Helena et Valentine tombent sur deux géants en pierre, un homme et une femme, qui flottent ensemble dans les cieux de la ville des rêves :

There was something in the sky, a lumpy sort of mass, like a statue the size of a ship. I walked towards it, and it drifted towards me. When I got closer, I could tell that it was indeed giants and that they were orbiting. From what I could tell, they were a man and a woman, who looked as if they had been carved out of stone a long time ago and wathered down. They were pressed together: the woman looked as if she was going to float off into the sky, and the man was being pulled down towards the ground; so as long as they were together, they floated in the air. (Gaiman-McKean, 2008)

Ces deux figures, qui ont l'air d'être très anciennes, forment un androgyne qui survit grâce à l'équilibre de caractéristiques et forces contraires et complémentaires. Ils ne peuvent vivre que dans la préservation de ce paradoxe, tant que à peine ils sont séparés, ils cessent d'exister : « The giants had been parted by the darkness. Now the female floated off into the air, while the male crashed to the ground like a man falling into a swimming pool: it swallowed him and rippled and froze again, and they were gone forever. Poor things » (Ibid.). Heureusement, avant leur fin, Helena parvient à obtenir d'eux un aide précieux :

“We are looking for the Charm, to wake the Queen,” I shouted. “Can you help us?”
“Many... have... asked... where... [...] the Charm... [...] is. [...] We... guard... the...
[...] box...”
And I could see it. The lady giant was holding something in her hand, a little silvery box.
[...]
“Charm... is... the Mirror... Mask...” she said. And she passed me the silver box. [...]
In the silver box was a key.

Les géants révèlent à la fille que l'objet magique par lequel elle pourra éveiller la reine endormie, est le MirrorMask, et lui confient une boîte qui contient la clé pour accéder à ce masque. À travers ce geste, l'archétype de l'androgyne intérieur se pose en tant que symbole de la *coniunctio oppositorum* et agit à tous les effets comme médiateur entre le moi (Helena) et le Soi (symbolisé par le masque, comme on verra dans la partie 3, chap. 3) : « the bisexual primordial being turns into a symbol of the unity of personality, a symbol of the self, where the war of opposites finds peace » (Jung, 2014 : 175).

Un pareil discours semble valoir pour *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, où Corinna est accompagné dans son tour de l'Outre-Tombe égyptien par deux esprits qu'elle rencontre pour la première fois sur un bateau transportant les âmes qui ont mérité la vie éternelle après le jugement du cœur :

Alla mia destra c'era una sorta di ombra-nuvola, che mutata aspetto in continuazione. Sul principio credetti fosse un angelo, di quelli fatti di sola testa e due ali [...]. A guardarlo

bene, però, questo era tutt'altra cosa: non aveva un volto paffuto, ma sottile; non boccoli, ma capelli lisci e spioventi; non erano ali, quelle che agitava, bensì braccia. [...] L'esserino alla mia sinistra, invece, aveva vere ali piumose e corpo di uccello. La testa era umana: una faccina rotonda incorniciata dai riccioli. [...]

« Sono Ka », sussurrò una voce. [...] L'ombra-nuvola era accanto a me, con le sue braccine magre, e poggiava le mani sulle mie spalle. Non ero sola, grazie a Dio.

« E lei è Ba » aggiunse alitando uno scampolo di nebbia sul volto dell'ombra uccello, che finalmente sorrise.⁶⁹ (Buongiorno, 2008 : 42-44)

Pour les Égyptiens, l'âme se composait de trois principes : *akh*, l'élément lumineux qui après la mort rejoint les divinités au ciel ; *ka*, représentant la force vitale de l'individu, née avec lui ; et le *ba*, incarnant l'âme et la personnalité unique du sujet ; toutes ces trois parties étaient immortelles, et elles se dissociaient au moment de la mort du corps (Bongioanni-Tosi, 2000 ; Tosi, 2006). Une fois débarqués, les esprits prennent la forme d'êtres humains : Ka a l'aspect d'un garçon très mince et Ba celui d'une fille bouclée. Ils accompagnent Corinna dans son parcours, mais à un moment donné, ils disparaissent. C'est à ce moment-là que la fille, occupée dans la recherche de ses amis, rencontre Sigmund Freud qui lui révèle leur nature :

« Tutti siamo perduti senza il Ka e il Ba. Siamo stati creati per essere in tre, non in uno soltanto. [...] Gli egizi dicevano che il Ka è la forza vitale e il Ba è la mobilità dello spirito. [...] Ma io credo che il Ka sia la mente e il Ba il cuore: ragione e sentimento. [...] Tu eri la coscienza. Ci vuole una coscienza per armonizzare cuore e mente. [...] Ho trovato parole nuove per dire cose antiche. [...] Ho chiamato 'Io' la coscienza, 'Super-io' la mente e 'Inconscio' il cuore. [...] Talvolta le tre parti del nostro essere si separano, perdono l'orientamento, ma per stare in pace devono ritrovarsi, altrimenti è la fine. Questo è l'inferno, secondo me: dissociarsi... »⁷⁰ (*Ibid.* : 171-172)

⁶⁹ « À ma droite il y avait un espèce d'ombre-nuage, qui changeait d'aspect tout le temps. Au début j'ai cru que c'était un ange, de ceux qui n'ont qu'une tête et deux ailes [...]. Toutefois, à bien voir, celui-ci était toute autre chose : il n'avait pas un visage joufflu, mais plutôt mince ; pas de boucles, ses cheveux étaient lisses et droits ; il n'agitait pas des ailes, mais des bras. [...] La créature à ma gauche, en revanche, avait des vraies ailes couvertes de plumes et un corps d'oiseau. La tête était humaine : un petit visage rond encadré par des boucles. [...] "Je suis Ka", chuchota une voix. [...] L'ombre nuage était à côté de moi, avec ses petits bras minces, et posait ses mains sur mes épaules. Dieu merci, je n'étais pas seule. "Et elle, c'est Ba", ajouta l'ombre en jetant un souffle de brouillard sur le visage de l'ombre-oiseau, qui enfin sourit » (je traduis).

⁷⁰ « "On est tous perdus, sans le Ka et le Ba. On nous a créés pour être trois, et non pas un seul. [...] Les Égyptiens disaient que le Ka est la force vitale, tandis que le Ba est la mobilité de l'esprit. [...] Moi, je pense que le Ka est la tête et le Ba est le cœur : raison et sentiment. [...] Toi, tu étais la conscience. Il faut une conscience pour faire vivre en harmonie le cœur et l'esprit. [...] J'ai trouvé des nouveaux mots pour dire des choses très anciennes. [...] J'ai appelé 'Moi' la conscience, 'Sur-moi' la tête et 'Inconscient' le cœur. [...] Parfois les trois parties qui nous forment se séparent, se désorientent, mais pour être en paix elles doivent se retrouver, sinon, c'est la catastrophe. Parce que c'est ça, l'enfer, d'après moi : être dissociés..." » (je traduis).

Le syncrétisme de Teresa Buongiorno fait ainsi dialoguer les croyances de l'Égypte ancienne avec la moderne psychanalyse ; cependant, le personnage de Freud se lance dans une analogie assez arbitraire entre la dyade *ka-ba* et le binôme raison-sentiment (ou Surmoi et Inconscient), ce qui renvoie encore une fois au concepts jungiens d'*animus* et *anima*⁷¹. Si d'un côté le fait qu'un garçon incarne le principe rationnel et qu'une fille symbolise le sentiment semble confirmer la division stéréotypée des rôles de genre, de l'autre ces deux entités numineuses participent avec la même dignité à la personnalité de la protagoniste : au modèle dual de compensation androgyne postulé par Jung (1953) l'autrice semble donc préférer la triade de matrice freudienne Surmoi-Conscient-Inconscient⁷². Aussi, Buongiorno confirme son antisexisme en suggérant que le genre attribué à chaque élément et à chaque idée est tout à fait arbitraire et culturellement déterminé :

C'era un affresco, e io lo stavo guardando. Vedevo il Cielo e la Terra, uniti nel loro abbraccio primordiale. Si amavano ed erano felici, Lei, Nut, il Cielo, avrebbe dato un figlio a lui, Geb, la Terra.

Ero un poco confusa. Avevo sempre pensato che la Terra fosse dona e il Cielo maschio, ma per gli egizi non era così.⁷³ (Buongiorno, 2008 : 76)

D'ailleurs, si l'on entend l'*animus* et l'*anima* à la manière d'Hillman (2007), c'est-à-dire respectivement dans le sens d'« esprit » et d' « âme » (« spirit » and « soul », *Ibid.*), libérés de toute relation aux genres, on réalise facilement que tant les hommes comme les femmes nécessitent au même degré les deux éléments de chacune de ces dyades : raison et sentiment, Sur-moi et Inconscient, *Ka* et *Ba*. Comme *Ba* le dit : « “Bisogna essere in tre per capirci qualcosa. Tre è il numero perfetto”⁷⁴ » (*Ibid.* : 50). Seulement dans l'intégration de ces trois (et non deux) parties de son identité Corinna pourra guérir de la fragmentation intérieure causée par la mort de son père.

⁷¹ Cette équivoque peut s'expliquer par le fait que le *ka* était autrefois apparenté au double ou à l'esprit, en relation avec le *genius* romain et le *daimon* grecque ; toutes ces caractéristiques le rendaient proche de l'*animus*. Toutefois, il a été récemment démontré que cette analogie ne serait pas pertinente (voir Tosi, 2006).

⁷² Il apparaît significatif qu'au concept d'*Es*, Buongiorno préfère la notion plus vaste d'*Inconscient*.

⁷³ « Il y avait une fresque, et j'étais en train de le regarder. Je voyais le Ciel et la Terre, unis dans leur étreinte primordiale. Ils s'aimaient, ils étaient heureux. Elle, Nut, le Ciel, allait donner un enfant à lui, Geb, la Terre.

J'étais un peu confuse. J'avais toujours pensé que la Terra était féminine et le Cielo masculin, mais chez les égyptiens les choses n'étaient pas comme ça » (je traduis).

⁷⁴ « “Il faut être trois pour comprendre quelque chose. Trois, c'est le nombre parfait” » (je traduis).

Conclusions

Dans ce chapitre on a fait la rencontre des différents personnages qui apparaissent dans les rêves de nos protagonistes, et on a vu comment chacun d'eux incarne une partie de leur personnalité qui demande à être reconnue et intégrée. Mais avant même d'accepter comme partie de soi tel ou tel aspect, ce qui le héros du roman d'aventures oniriques est appelé à faire c'est d'accepter la nature plurale de sa psyché, dont l'étendue dépasse largement celle du seul moi conscient. La prise de conscience de cette multiplicité dans l'identité, comporte une relativisation du soi, ainsi qu'un enrichissement de la personnalité, qui peut maintenant tirer profit de tous les différents aspects qui la composent.

On a aussi vu comment, parmi ces nombreux personnages il y en a certains qui offrent leur guide aux protagonistes : ce sont les mentors, premiers garants de la participation du protagoniste à la communauté psychique. Si les initiations de nos protagonistes se ressemblent dans la structure et dans les buts, elles présentent une certaine variété quant au contenu. Si le rite de passage traditionnel soumet chaque membre de la communauté au même parcours et aux mêmes épreuves – car en cela il y a le sens même de la communauté : une communauté de savoirs, de lois et d'expériences – le rite de passage psychique apparaît beaucoup plus personnalisé : de fait, chacun des protagonistes trouve dans son initiation onirique la réponse aux problèmes et aux inquiétudes qui le hantent. C'est la communauté psychique, si l'on veut, qui structure l'initiation onirique ; et même si certains rôles archétypiques reviennent très fréquemment, dans son ensemble cette communauté change avec le protagoniste. En fonction de cela, les mentors puisent à différents archétypes pour fournir à leurs protégés l'initiation dont ils nécessitent, et chaque type de mentor apporte une initiation différente. Si les mentors qui incarnent l'archétype de l'esprit – les vieux sages, les animaux, les êtres surnaturels – invitent les protagonistes à aller au-delà des frontières de leur généalogie biologique pour renaître sous le signe du cosmos, les guides qui évoquent les contreparties sexuelles postulées par Jung (Animus et Anima) apprennent aux héros l'existence paradoxale, dans une *coniunctio oppositorum* qui, comme on l'a vu, n'est qu'une métaphore pour l'intégration d'une altérité qui doit être comprise, encore une fois, de manière subjective et libre des visions stéréotypées des genres. Dans la somme de ces deux instances, on peut déjà discerner que l'initiation de nos protagonistes sera une initiation anti-patriarcale, qui

subvertit les contraintes hiérarchiques et de genre pour inviter le jeune novice à déployer toutes ses potentialités en pleine liberté.

Après avoir analysé la morphologie des mondes oniriques et les personnages/fonctions qu'on y rencontre, notre attention pourra maintenant se pencher sur les épreuves qui caractérisent l'initiation onirique.

Chapitre 3

Les épreuves de l'initiation onirique

Ce chapitre se propose d'envisager le plan de l'action dans notre corpus, analysant les buts et missions de nos protagonistes dans leurs chemins initiatiques, ainsi que les épreuves qu'ils sont appelés à passer. Naturellement, ceux-ci varient beaucoup d'un texte à l'autre ; néanmoins, il est possible d'identifier des typologies d'épreuves et missions qui reviennent assez souvent tout au long du corpus. En outre, la dernière section de ce chapitre sera consacrée à l'acmé de nos récits, c'est-à-dire le moment où nos héros se verront rêver suspendus entre la vie et la mort.

3.1. *Sauveurs et chamans : secourir et guérir par le rêve*

Beaucoup de protagonistes ont pour but de sauver quelqu'un, qu'il s'agisse d'aller en son secours ou bien de le guérir d'une maladie et, de temps à autre, le destin d'un monde entier est remis entre les mains du héros. C'est le cas de *La macchina dei sogni* (Capriolo, 2009), *Il mondo di Orfeo* (Mariani, 2011) et *La fe de Oimiuq* (Cernuda, 2013), où les protagonistes ont la mission de sauver le monde rêvé qui est en train d'être détruit par les cauchemars ou bien par l'effet d'un effacement graduel qui évoque, plus ou moins explicitement, le grand Néant de *l'Histoire sans fin* (Ende, 2014) engloutissant le monde de Fantasia.

Souvent, le héros doit sauver sa famille, comme dans *Varjak Paw* (Said, 2005), ou dans *Coraline* (Gaiman, 2003). Ici, rentrée de sa première visite à l'Autre Maison, la protagoniste découvre que ses parents ont disparu ; un miroir va lui révéler qu'ils ont été enlevés et emprisonnés par l'Autre Mère, et qu'elle seule pourra les reconduire dans le monde éveillé :

The mirror showed the corridor behind here; that was only to be expected. But also reflected in the mirror were here parents. They stood awkwardly in the reflection of the hall. They seemed sad and alone. [...]

In the mirror Coraline's mother and father stared at her. Her father opened his mouth and said something, but she could hear nothing at all. Her mother breathed on the inside of the mirror glass, and quickly, before the fog faded, she wrote:

U2 PJEH

with the tip of her forefinger. The fog on the inside of the mirror faded, and so did her parents, and now the mirror reflected only the corridor, and Coraline, and the cat.
(Gaiman, 2003 : 65-66)

Dans *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011) la mère de David appelle son fils dans l'Autre Monde, lui disant qu'elle n'est pas morte et lui demandant de la sauver ; alors que dans *A Monster Calls* (Ness, 2012) Conor est hanté par un cauchemar récurrent où il doit sauver sa mère qui est sur le point de précipiter dans un ravin, cela au risque de la faire tomber à cause du peu de force qui lui restent. Dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008), Helena décide de sauver la reine blanche du monde de ses songes, laquelle se trouve prisonnière d'un sommeil perpétuel et qui a le même aspect que sa mère. Finalement, dans *Oniria* (Parry, 2014-2016) Elliott est le seul qui peut sauver son père des cauchemars qui l'ont fait tomber dans le coma.

Si dans les cas qu'on vient d'analyser les protagonistes doivent partir pour sauver leurs parents, on remarque aussi d'autres cas où c'est un frère ou une sœur qui leur demandent secours : c'est le cas des petites sœurs dans le ventre de la mère d'Oscar dans *Sal de mis sueños* (Trujillo Sanz, 2012), lesquelles risquent d'être remplacées par les méchantes jumelles qui hantent les rêves de leur frère. Ce même thème revient dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006), où la petite Claudia assume la mission d'aider son frère Pedro à se libérer de ses terreurs nocturnes, et on le retrouve aussi dans le roman d'Elena Mariani (2011), où Ofelia et Leonardo vont découvrir d'être les gardiens du monde intérieur de leur frère autistique, Orfeo. Le thème de la maladie d'un parent ou d'un frère revient dans beaucoup des textes : la mère de Conor (Connolly, 2011) est malade de cancer, celle d'Helena doit se soumettre à une opération compliquée (Gaiman-McKean, 2008), le père d'Elliott (*Oniria*, Parry 2014-2016) est dans le coma et Orfeo (Mariani, 2011) est autistique. L'association entre la maladie et le rêve a des origines très anciennes. Comme, dans les sociétés primitives, on croyait que pendant le rêve l'âme se détachait du corps pour voyager librement (Rank, 2005), parfois on attribuait la cause des maladies au fait que l'âme du malade était restée trop longtemps loin du corps, ou bien qu'elle avait été enlevée par des esprits démoniaques qui l'avaient emmenée dans le monde des morts (Eliade, 2015). Seul le chaman pouvait alors guérir le malade en se rendant dans l'Autre Monde; la tâche du chaman était de chercher l'âme du malade dans le royaume des morts et de la ramener dans le monde des vivants, à travers un voyage qui

se produisait en rêve (Eliade, 2015 ; Di Salvo, 1996). Les protagonistes de ces textes se présentent donc comme sauveurs-chamans, leur voyage rêvé ayant pour but la guérison d'un être aimé. Il faut aussi souligner que, traditionnellement, si la thérapie chamanique n'apporte pas les résultats espérés, cela ne va nullement compromettre la crédibilité du chaman : les cultures chamaniques acceptent la mort comme une partie de la vie et elles l'accueillent comme une transformation; la guérison manquée n'a donc rien de l'échec. Ce dernier est un concept qu'on retrouve dans certains de nos textes, où le protagoniste doit accepter que, malgré ses efforts, il ne peut pas guérir la personne aimée. Dans d'autres cas, ce sont les mêmes protagonistes qui sont malades et qui doivent guérir : Eelian (*L'île du sommeil*, Colin, 2011) tombe dans le coma⁷⁵ à la suite d'un accident, Oimiuq (Cernuda, 2013), expérimente de longues périodes d'inconscience durant la chimiothérapie, et Leo (Colò-Carta, 2014), souffre d'une maladie qui le condamne à vieillir très rapidement. Encore une fois, on remarque un renvoi au chamanisme, car souvent la vocation chamanique se manifeste par une grave maladie au cours de laquelle l'individu doit lutter pour sa vie et pour guérir. Souvent, c'est au cours d'un rêve initiatique que la guérison se produisait et, si le malade arrivait à vaincre la mort, à son réveil il devenait un chaman : « Lo sciamano, quindi, è un malato guarito, e quando una vocazione sciamanica si manifesta attraverso una qualsiasi malattia, l'iniziazione equivale spesso a una guarigione⁷⁶ » (Di Salvo, 1996 : 53).

Néanmoins, même dans le cas où les allusions au chamanisme sont moins directes, les protagonistes nécessitent guérir de la fragmentation que la dissociation entre conscient et inconscient a produit dans leur psyché. Nombreuses sont alors les épreuves qui vont dans la direction d'une telle guérison. Les protagonistes sont souvent appelés à résister aux tentations (qui sont pour la plupart des tentations régressives), à affronter leur peurs, à combattre leurs sentiments de culpabilité et à se défaire de la haine qu'il nourrissent pour eux-mêmes.

3.1.1 Résister aux tentations

On a vu comment une des épreuves d'Ofelia implique qu'elle résiste une tentation. Beaucoup de protagonistes dans notre corpus sont appelés des épreuves de résistance

⁷⁵ David (Connolly, 2011) va aussi tomber dans le coma quand un avion allemand précipite dans son jardin, et à partir du troisième tome de la saga d'*Oniria* (Parry, 2014-2016) aussi Elliot se trouve dans un état comateux.

⁷⁶ « Ainsi, le chaman est un malade qui est guéri, et quand la vocation chamanique se manifeste par une maladie, l'initiation équivaut souvent à une guérison », je traduis.

similaires, et à côté de la tentation alimentaire, une autre qui revient très souvent est la tentation régressive et à la fois mortuaire de rester pour toujours dans le ventre du rêve. Cette épreuve s'avère une des plus difficiles à passer car parfois, dans le monde des songes, les héros se sentent à l'abri des problèmes qui les hantent dans la vie éveillée. C'est bien le cas d'Eliott, qui dans la descente mystique à l'intérieur de l'Arbre Fée, il retrouve enfin sa mère et voudrait bien abandonner tous ses problèmes et ses responsabilités pour rester toujours avec elle ; d'autant plus que le garçon est fortement tenté de renoncer à la mission de sauver la vie de son père quand il découvre qu'il est le responsable de la mort de sa mère :

C'était si beau ! C'était la promesse d'une vie sans larmes. Pourquoi se battre ? Pourquoi tenter de sauver celui qui était responsable de tout, alors qu'il pouvait rester ici, avec celle qui lui avait tant manqué. [...] Il ne désirait plus qu'une seule chose : rejoindre sa mère et rester avec elle pour le restant de sa vie. (Parry, 2016 : 168)

Dans le lac où il a plongé suivant sa mère, des déesses aquatiques contribuent à flatter son désir de paix : « À quoi bon se poser des questions, puisque les déesses lui dictaient ce qu'il devait faire et ressentir... Plus aucune décision à prendre, plus aucune responsabilité, c'était si doux ! » (Parry, 2016 : 157). Cependant, Eliott démasque bientôt l'illusion et la menace de mort cachées derrière ces tentations :

Eliott se souvint soudain que cette mère muette ne se reflétait pas dans les miroirs. Ces mêmes miroirs qui lui avaient renvoyé une image crue de lui-même, difficile à supporter parce qu'elle ne trichait pas, une image de la réalité. Si sa mère ne s'y reflétait pas, alors...

Alors cela signifiait qu'elle n'était pas réelle. Elle n'était qu'une illusion.
(Parry, 2016 : 168-169)

Grâce aux miroirs, le garçon comprend que celle qui a devant n'est pas sa vraie mère ; de même, celles qu'ils voyaient comme des déesses, révèlent dans les miroirs leur véritable et monstrueuse nature : « Dans le reflet de la glace, les trois sublimes déesses s'étaient muées en d'épouvantables harpies » (Parry, 2016 : 169). Ces harpies représentent la tentation de se réfugier dans le passé et de se laisser dominer par le ressentiment à l'égard de son père : « Ces créatures voulaient faire de lui leur chose, elles voulaient l'enfermer dans le passé. C'était pour cela qu'elles lui avaient montré comment sa mère était morte. Elles voulaient qu'ils comprennent la responsabilité de son père. Elles voulaient qu'il abandonne l'idée de le sauver » (Parry, 2016 : 174). Eliott est sur le point de céder à ses tentations, quand il trouve dans sa poche le mouchoir qu'Aanor, la princesse d'Oniria

dont il est amoureux, lui avait donné. Alors, pour Aanor et pour les autres amis qui ont besoin de lui pour sauver Oniria, le garçon trouve la force de réagir et de rejoindre la surface du lac.

Une pareille tentation régressive est observable chez David (*The Book of Lost Things*), se rend dans l'Autre Monde en suivant la voix de sa mère, déclarant n'être pas morte et invoquant son secours. Lorsqu'il arrive dans le manoir où sa mère dit d'être prisonnière, sa voix gagne en puissance, et le garçon a l'impression de la sentir provenir de partout, au même moment, tandis que l'image de la femme apparaît dans le reflet d'une fenêtre :

The voice seemed to come from everywhere and nowhere, from within David and from the hallway outside, from the floor beneath his feet and from the ceiling above his head, from the stones in the walls and the books in the shelves. For a moment, David even saw her reflected in the glass of the window, a faded vision of his mother standing behind him and looking over his shoulder. When he turned around, there was nobody there, but still her reflection remained in the glass. (Connolly, 2011 : 248)

À travers cette même fenêtre, le garçon voit un futur possible qui le terrorise : la nouvelle famille de son père qui vivent heureusement sans lui. La voix profite de la peur du garçon pour le tenter avec la promesse d'un retour au bonheur passé :

“It does not have to be that way,” said his mother’s voice. [...] *“Remain brave and strong for just a little longer. Find me here, and we can have our old life back again. Rose and Georgie will be gone, and you and I will take their places. [...].”* (*Ibid.*)

Alors, dans la fenêtre David et sa mère apparaissent à la place de son demi-frère et de sa belle-mère, et la voix commente : « *“You see? Do you see how it can be? Now come, we have been apart too long. It is time we were together again.”* » (*Ibid.* : 249). Cependant, cette mère n'est pas plus réelle de celle rencontrée par Eliott, et tout comme son analogue français, David devra en démasquer les illusions pour échapper à l'étreinte mortelle du passé. D'ailleurs, tant la sensation que la voix parte de son intérieur que la vision dans le reflet de la fenêtre suggèrent que cette fausse mère n'est qu'un produit de la psyché de David, et notamment de ses difficultés à élaborer le deuil. Le garçon devra ainsi affronter et démasquer ce fantôme enfermé dans sa psyché et accepter la douloureuse vérité afin de continuer avec sa vie :

Roland was dead. So was David’s mother. He had been a fool to imagine otherwise. Now, as the horse plodded through this cold, dark world, David admitted to himself,

perhaps for the first time, that he had always known his mother was gone. He had just wanted to believe otherwise. [...] It was time to go home. (*Ibid.* : 259)

Dans l'*Île su sommeil*, Eelian est dans le coma et a très peur de la vie qui l'attendrait s'il se réveillait, et il se demande s'il ne serait pas mieux de rester pour toujours dans le monde des rêves ; ici la tentation régressive et mortuaire est incarnée par le docteur Mortès, qui l'invite à s'abandonner à *thanatos* pour atteindre finalement la connaissance et la paix :

– Je lui offre les réponses. Je lui offre la plénitude. Qui n'a jamais rêvé de percer les secrets de l'au-delà ?

J'avisai la porte. Oui, j'avais terriblement envie de savoir ce qui se trouvait de l'autre côté. Mais je voulais vivre, aussi. Je ne me sentais pas prêt à quitter le monde.

– E si je refuse ? (Colin, 2011 : 151)

On a vu jusqu'ici comment les séducteurs profitent des peurs et des désirs des protagonistes pour les tenter. C'est aussi ce qui fait l'Autre Mère de Coraline, qui crée un monde entier prêt à satisfaire tous les caprices de la petite fille :

'Stay here with us,' said the voice from the figure at the end of the room. 'We will listen to you and play with you and laugh with you. Your other mother will build whole worlds for you to explore, and tear them down every night when you are done. Every day will be better and brighter than the one that went before. [...] The world will be built new for you every morning. If you stay here, you can have whatever you want.'

Coraline sighed. 'You really don't understand, do you?' she said. 'I don't want whatever I want. Nobody wants. Not really. What kind of fun would it be if I just got everything I ever wanted? [...]' (Gaiman, 2003 : 139)

La protagoniste est trop maline pour tomber dans le piège : non seulement elle comprend que ce monde est une illusion, mais aussi, elle sait que vivre c'est désirer, et que n'avoir plus rien à désirer c'est mourir d'ennui.

Les personnages qui tentent les héros de notre corpus incarnent donc leurs aspects obscurs qu'ils doivent reconnaître et affronter pour grandir.

3.1.2 Combattre les peurs et la haine de soi

Une autre épreuve que nos protagonistes sont appelés à passer est celle de combattre leur peurs, qui trouvent dans le rêve un théâtre idéal pour se manifester et prendre corps : « Les monstres des pires cauchemars d'enfant de Malo se tenaient là, devant lui » (Fermine, 2013b : 95). Ainsi, l'Autre Mère de Coraline essaye de tirer parti des peurs de

la fille, comme elle le fait avec ses insatisfactions : quand la protagoniste réclame ses parents qu'elle a emprisonnés, la femme veut la convaincre que ses vrais parents n'en voulaient plus d'elle, et qu'ils sont beaucoup plus heureux sans elle :

'I want my parents back.'

'Whatever would I have done with your old parents ? If they have left you, Coraline, it must be because they became bored with you, or tired. Now, I will never become bored with you, and I will never abandon you. You will always be safe here with me.'

'They weren't bored of me,' said Coraline. 'You're lying. You stole them.'

'Silly, silly Coraline. They are fine wherever they are. [...] I'll prove it,' said the other mother, and brushed the surface of a mirror with her long white fingers. It clouded over, as if a dragon had breathed on it, and then it cleared.

In the mirror it was daytime already. Coraline was looking at the hallway, all the way down to her front door. The door opened from the outside and Coraline's mother and father walked inside. They carried suitcases.

'That was a fine holiday,' said Coraline's father.

'How nice it is, not to have Coraline any more,' said her mother with a happy smile. 'Now we can do all the things we always wanted to do, like go abroad, but were prevented from doing by having a little daughter.'

'And,' said her father, 'I take great comfort in knowing that her other mother will take better care of her than we ever could.'

The mirror fogged and faded and reflected the night once more.

'See?'

'No,' said Coraline. 'I don't see. And I don't believe it either.' (Gaiman, 2003 : 75)

Le miroir reflète la peur de l'abandon de la petite fille. Même si elle ne croit pas à ce qu'elle voit, néanmoins cette peur fait partie d'elle : elle l'a cachée dans un coin profond de sa psyché, où l'Autre Mère s'en sert pour ses fins ; preuve s'il en est que Coraline ne peut pas s'empêcher de couvrir un petit doute, aussitôt dissipé :

She hoped that what she had just seen was not real, but she was not as certain as she sounded. There was a tiny doubt inside her, like a maggot in an apple core. Then she looked up and saw the expression on her other mother's face: a flash of real anger, which crossed her face like summer lightning, and Coraline was sure in her heart that what she had seen in the mirror was no more than an illusion. (*Ibid.*)

Au contraire des miroirs rencontrés par Elliott, ce miroir ment, du moins tant qu'il est sous le contrôle de l'Autre Mère : il ne fait que montrer à la fille ses mêmes peurs, comme le reflet de la fenêtre où David voit réalisées les terreurs concernant sa famille, comme

d'ailleurs il lui était déjà arrivé lors d'une de ses rencontres avec le Crooked Man, déguisé en vieil homme :

The old man spit on the ground. The grass sizzled where the spittle landed. The liquid expanded, forming a frothy pool upon the ground.

And in the pool David saw his father, and Rose, and the baby Georgie. They were all laughing, even Georgie, who was being tossed high in the air by his father just as David had once been.

"They don't miss you, you know," said the old man. "They don't miss you one little bit. They're glad you're gone. You made your father feel guilty because you reminded him of your mother, but he has a new family now, and with you out of the way he no longer has to worry about you or your *feelings*. He has forgotten you already, just as he has forgotten your mother."

The image in the pool changed, and David saw the bedroom his father shared with Rose. Rose and his father were standing beside the bed, kissing each other. Then, as David watched, they lay down together. David looked away. His face was stinging and he felt a great rage rising up inside. He didn't want to believe it, and yet the evidence was before him in a pool of steaming spittle ejected from the mouth of a poisonous old man.

"See," said the old man. "There's nothing for you to go back to now".

(Connolly, 2011 : 172)

L'Homme Tordu essaie à son tour de profiter de ses peurs du garçon pour le convaincre à ne pas faire retour à la vie éveillée et accepter la couronne de l'Autre Monde. La flaque de salive du Crooked Man, la fenêtre dans le manoir et miroir de l'Autre Mère fonctionnent tous selon le même principe : comme toute surface réfléchissante, ils ne peuvent montrer autre chose que ce qui s'y reflète, c'est-à-dire les mêmes protagonistes avec leurs peurs et leurs désirs. Il ne s'agit pas de miroirs magiques qui montrent une réalité ailleurs, externe au sujet ; ils sont au contraire les instruments d'une réflexion intérieure, de l'âme. Cela explique aussi pourquoi ce qui n'a pas d'âme, comme la mère fantôme d'Eliott et l'Autre Mère de Coraline, ne se reflète pas dans les miroirs :

'You weren't in the mirror,' said Coraline.

The other mother smiled. 'Mirrors,' she said, 'are never to be trusted [...]'

(*Ibid.* : 92)

Le même personnage qui avait utilisé le miroir pour convaincre la petite fille que ses parents étaient plus heureux sans elle lui conseille maintenant de se méfier aux miroirs. Il s'agit de comprendre l'origine du reflet, et l'épreuve sera alors pour les protagonistes d'accepter les images offertes par le miroir dans leur statut de réalité intérieure, et donc

de reconnaître leur peurs comme partie d'eux afin de pouvoir le domestiquer et le contrôler.

À côté de la vue, les peurs peuvent impliquer aussi d'autres perceptions, et notamment l'ouï. Si la mère fantôme d'Eliott éveille les soupçon du fils pour son silence, la voix de la mère de David se charge de verbaliser la peur du garçon d'être abandonné et oublié par sa famille :

“They have forgotten you,” said the voice of David’s mother. “This was once your room, but nobody comes in here now. Your father did, in the beginning, but then he resigned himself to the fact that you were gone and found pleasure instead in his other child and his new wife. She is pregnant again, although she does not yet know it. There will be a sister for Georgie, and then your father will have two children once more and there will be no need for memories of you.” (Connolly, 2011 : 248)

Gaspard est appelé à passer une épreuve du même genre : un des ennemis qu'il doit affronter est l'Ombregrise, une plante carnivore qui utilise la voix de son petit-frère pour le faire sentir coupable et ensuite lui crache au visage une litanie d'insultes avec la voix de sa mère :

Le garçon se raidit lorsqu'il réalise que la voix qui sort maintenant de l'horrible gueule est celle de son frère. [...]

« Gaspard, pourquoi tu rentres pas à la maison ? Pourquoi tu me laisses tout seul ? Maman, elle a oublié que j'existe. Elle me parle plus, elle me câline plus. Et s'il m'arrivait quelque chose avant que tu sois de retour, si je mourais, tu serais bien content, hein ? Tout ça, c'est ta faute...

– TAIS-TOI !!! » hurle Gaspard.

« FERMA-LA TOI-MÊME !!! » braille en écho l'Ombregrise.

Oh, mon Dieu, cette fois c'est la voix de sa mère, acerbe, hystérique.

« SALE PETIT MERDEUX ! POURQUOI TU CROIS QUE TON PÈRE EST PARTI, HEIN ?! ÇA NE T'EST PAS VENU À L'IDÉE ?! MAIS IL AVAIT HONTE, TU ENTENDS, HONTE D'AVOIR UN FILS AUSSI DÉBILE !!!

– Pitié, pitié, arrête. Maman, arrête... »

Gaspard est prostré, pleure à chaude larmes. [...]

Mais sa mère continue de hurler.

« TU SERAS JAMAIS ASSEZ BIEN POUR NOUS, JAMAIS !!! SI J'AVAIS LE CHOIX, JE PRÉFÉRERAI CREVER QUE DE DEVOIR TE REMETTRE AU MONDE !!! »

(Rimbaud, 2014 : 142)

Ces voix intérieures représentent les peurs et la haine de soi qui affectent la psyché des protagonistes. La personnalité plurielle inclut souvent un « self-hater », une « crippling inner voice » (Wehr, 1987 : 49), un détracteur qui passe son temps à mouvoir des accusés

contre le sujet et à démolir l'estime qu'il a de soi. Dans *Les Enfants d'Evernight*, l'Autorité semble incarner exactement cette fonction : elle modifie son aspect selon la personne à laquelle elle s'adresse, prenant la physionomie et la voix de la personne qui plus facilement peut éveiller les sentiments d'insuffisance, d'impuissance et de culpabilité de son interlocuteur : le tigre MacClaw voit son père qui n'a jamais été content de lui, la fille-robot North un savant qui la torturait en la soumettant à des expériences, Camille voit un double d'elle-même. Quand l'Autorité comprend que Mathias essaye d'échapper d'Evernight pour rejoindre son petit frère qu'il a laissé dans le monde éveillée au milieu de la deuxième guerre mondiale, l'Autorité l'enferme, le crucifie et le condamne à faire tout le temps des cauchemars regardant son passé : un véritable « enfer onirique » (Andoryss, 2016 : 125) qui rappelle celui imposée par la Bête à Philippe, le père d'Eliott dans *Oniria* (Parry, 2014-2016). Par-dessus le marché, l'Autorité crache ses accusations au visage de Mathias sous la forme de son même petit-frère, Denis :

– C'est entièrement ta faute ! Cria Denis avec colère. C'est à cause de toi qu'ils m'ont trahi, c'est au nom de ton amitié qu'ils se sont rebellé ! C'est ta faute ! [...] C'est ton amitié qui les a perdus [...]. Et tu sais quoi ? Tu devras vivre avec cette idée pour l'éternité. [...] Tu resteras ici, pour égayer mes journées de tes cauchemars et pour te souvenir de ce que ta trahison a coûté. (Andoryss, 2016 : 161)

Par la suite, grâce à Camille les enfants comprennent qu'ils ont le pouvoir de ne plus céder au chantage de l'Autorité, car elle n'a sur eux que le pouvoir qu'ils mêmes lui accordent. Le premier à se rebeller est Maximilien, Marchand de Sable, pour qui l'Autorité a l'aspect d'un ami qui est mort par sa faute dans un accident de moto :

– Tu penses que, parce que je me sens coupable de la mort de Juan, tu as le droit de m'imposer la loi ? Tu penses que ça te donne un pouvoir sur moi ? En vertu de quoi, je te le demande ? [...]

– C'est ta faute ! Cracha-telle encore.

– Je le sais bien ! répliqua Max, des larmes plein les yeux. Mais ma culpabilité est à moi, elle ne t'appartient pas. Je te retire ce soir le droit de t'en servir contre moi, comme j'aurais dû le faire dès le premier jour ! (Andoryss, 2016 : 303-304)

En reconnaissant son sentiment de culpabilité comme partie de lui, Max cesse de le projeter à son extérieur ; il s'agit d'une intégration douloureuse mais qui lui permettra de se libérer pour toujours du joug de l'Autorité, son détracteur intérieur. Les autres enfants le suivront dans cette rébellion, en dernière Camille, qui reconnaît dans l'Autorité tout ce qui lui avait empêché, dans la vie réelle, d'être maîtresse de son existence :

Comme eux, elle avait subi le contrôle de l'Autorité. Mais c'était dans une autre vie, un autre monde. Jamais elle n'aurait pu croire que l'entité existait vraiment, ici, dans le monde des rêves, et qu'elle y faisait régner la terreur. Et, finalement, c'était elle qui devait l'arrêter. N'avait-elle pas subi plus que quiconque sa puissance, toute sa vie durant ? (Andoryss, 2016 : 291)

La passivité et la docilité de la fille trouvent ainsi une explication culturelle et sociale. Étant donné que Camille vit dans la Londres de la fin du XIX^e siècle, cette Autorité qui avait gouverné jusqu'à ce moment sa vie peut être facilement identifiée avec la société patriarcale, car dans le milieu culturel de l'Europe fin de siècle il était de fait impensable qu'une fille de son âge puisse décider de sa vie :

Patriarchal women are tacitly and explicitly discouraged from gratifying their own needs or seeking fulfillment of their desires. In the face of such deprivation – furthered by psychologies and theologies that have defined women's fulfillment in terms of their service to others – many women in patriarchy lack a sense of themselves as persons, or agents, in their own right. (Wehr, 1987 : 101)

Camille subit d'autant plus le contrôle de l'Autorité puisqu'elle appartient à la même famille de l'humain qui avait générée cette entité. Si d'un côté cela l'avait rendue plus manipulable tant qu'elle n'en avait pas conscience, dès qu'elle découvre cette liaison, elle accède à une partie des pouvoirs de l'Autorité, arrivant presque à se fondre avec elle.

Plus elle se rapprochait, plus son esprit et celui de l'Autorité se fusionnaient, menaçant de se noyer l'un dans l'autre. Elle utilisait à présent une mémoire qui n'était pas la sienne. Il était temps d'en finir, avant que l'entité maîtresse en Evernight ne prenne suffisamment ses aises dans sa tête pour négocier et la vaincre. Camille chassa cette idée et serra les poings. Non, pas cette fois. Elle avait parcouru trop de chemin, pris trop de décisions et affronté trop de difficultés pour renoncer à sa souveraineté. Elle n'accepterait plus jamais que sa propre autorité. (Andoryss, 2016 : 288)

Ayant intégré au niveau conscient l'Autorité comme une partie d'elle, Camille peut maintenant la maîtriser à son tour. Une opération de ce type est caractéristique de tout processus d'individuation, et reconnaître la présence de l'Autre à son intérieur permet en même temps de marquer une différence, et donc une distance, entre les distinctes parties de la personnalité. De fait, Wehr identifie

a double movement during individuation – both a claiming of the unconscious as oneself and a becoming distinct and separate from it, so that one is not at its mercy.

While these movements may seem contradictory, they are not. Both involve becoming aware of the unconscious figures, “dialoguing” with them [...], which simultaneously acknowledges their presence (i.e. “claims” them as a part of oneself) and gives distance so that one is not identified with them. Images appearing in dreams and fantasies frequently serve as a vehicle for increasing self-awareness. (Wehr, 1987: 50)

Grâce au parcours mis en place par le rêve, le sujet n’est plus proie de ses complexes, car il a appris à dialoguer avec eux.

3.2 Chercheurs : qui rêve, trouve

Un autre but qui est commun chez les protagonistes de ces histoires, c’est la recherche de quelqu’un ou de quelque chose, ou bien le dévoilement d’une vérité. Ainsi, Claudi Tam (Luisi, 2008) espère toujours retrouver son père, qu’elle n’a jamais connu, alors que Jessie (Rimbaud, 2016), sachant d’avoir été adoptée, elle commence à enquêter sur ses propres origines, ce qui la conduira à retrouver son père et à découvrir la vérité sur sa mère, morte dans l’accouchement.

3.2.1 À la recherche du refoulé

Gaspard (Rimbaud, 2014) part à la recherche du père, et à travers un voyage entre veille et rêve le garçon va récupérer le souvenir refoulé de la mort du père, advenue deux mois avant. La chasse au refoulé caractérise également l’aventure de Fernando (Delam, 2015), tandis que Pablo part à la reconquête d’un rêve très beau qu’il a fait, dont il ne peut pas se rappeler puisqu’il lui a été soustrait par Fobetor, le seigneur des cauchemars. Ici, le refoulement est symbolisé par le vol du rêve ; dans le même roman, le personnage de Sigmund Freud affirme que le petit Pablo aurait volontairement oublié son rêve. Quant à Oscar (Trujillo-Sanz, 2012), il va découvrir à travers ses investigations que son père est une créature de rêve, que sa mère a ramené dans la veille, et qu’il n’est visible qu’à sa femme et à son fils.

Aussi Élodie, princesse des rêves exilée dans le monde éveillé et privée de sa mémoire (Brussolo, 2004), devra récupérer ses souvenirs afin de regagner son trône, comme le lapin Tinki-Pinki le lui explique :

- Il est très important que tu récupères tes souvenirs, insista-t-il. Nous ne pourrons rien faire tant que tu seras amnésique.
- Je veux bien, fit Élodie, mais comment dois-je procéder ? Faut-il consulter un médecin ?

– Non, siffla Tinki-Pinki, nous ne sommes pas dans le monde réel. Ici, les choses ne se passent pas de cette manière. Ton oncle a eu recours à la magie pour retirer de ta tête tous les souvenirs concernant ta vie dans les territoires du rêve. Il les garde enfermés dans un coffre-fort, au fond d'un château bien gardé. Si tu veux savoir qui tu es réellement, tu devras fracturer ce coffre-fort pour récupérer tes souvenirs. [...]

– D'accord, je cambriolerai ce château. Mais une fois le coffre ouvert, que devrai-je faire de ces souvenirs ? Et sous quelle forme se présenteront-ils ?

– Ils auront l'air de gâteaux à la crème, expliqua doctement Tinki-Pinki. C'est, bien sûr, une représentation symbolique. Plus tes souvenirs seront agréables, plus ils auront l'air appétissants. Les mauvais souvenirs, eux, auront l'apparence de choses dégoûtantes. Des crottes de chien par exemple. Tu devras tous les manger... [...] Les mauvais souvenirs peuvent renfermer des informations capitales. Des secrets. L'endroit où tes parents sont retenus prisonniers... [...] Tu devras tout manger... les bon gâteaux et... le reste, sinon tes parents resteront à jamais enfermés dans les geôles de Boromidas. (Brussolo, 2004 : 40-41)

La métaphore digestive appliquée aux souvenirs résulte intéressante car elle rappelle de près les suggestions d'Hillman, selon lesquelles, quand la nourriture apparaît en rêve, elle le fait toujours en qualité de nourriture pour l'âme : « Eating in dreams would therefore have little to do with a hunger instinct and much to do with a psychic need for nourishing images (1979 : 174).

Dans tous les cas qui précèdent, le rêve se pose en tant qu'allié fondamental des protagonistes pour qu'ils puissent trouver des réponses et des solutions aux questions et aux problèmes qui les hantent. D'un point de vue anthropologique, cela renvoie facilement aux révélations qui caractérisaient une des phases finales des rites initiatiques, ce moment qui suivait les cérémonies de purification et les épreuves par lesquelles les novices s'étaient démontrés dignes d'accéder à la dimension du sacré. Néanmoins, dans une perspective plutôt psychanalytique et neuroscientifique, ce phénomène fait penser à de nombreuses études de cas (Barrett, 1993 ; 2010) qui démontrent comment le rêve peut guider le sujet vers la solution d'un problème : « It is an observable phenomenon that a question asked before bedtime, with practice, often elicits an answer upon awakening. There is something in the psyche, [...] something under, over, or in the collective unconscious which sorts the materials when we sleep and dream » (Pinkola Estés, 1992 : 104).

3.2.2 Quête d'un objet ou d'un adjuvant magique

Une des typologies d'épreuves les plus répandues est celle de la quête. Il s'agit d'une épreuve dont la présence est largement attestée dans les contes de fées, où l'objet ou le

personnage à trouver symbolise les ressources intérieures dont le protagoniste aura besoin pour la réussite de sa mission (voir Propp, 1970 ; Pinkola Estés, 1997). Aller à la recherche d'un adjuvant ou d'un objet magique rentre souvent parmi les tâches de nos héros. Dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008) Helena doit récupérer le masque-miroir qui donne son titre au roman, et que son double onirique lui a volé pour se substituer à elle dans la réalité, afin de rétablir l'équilibre et rentrer dans son monde.

Parfois les protagonistes nécessitent ces objets pour rentrer chez eux : c'est le cas des rêves que Malo doit trouver pour payer sa dette avec Dom Perlet dans *La Petite Marchande de rêves* (Ferminé, 2012), ou de la fleur de neige qu'il cherche dans le Royaume des Ombres d'Hiver, et qui est le seul laissez-passer pour revenir à sa réalité (Ferminé 2013b, *La Fée des glaces*). Également, David (Connolly, 2011) entreprend un long voyage pour se rendre au palais du roi, qu'il espère pourra lui dire comment rentrer chez lui en consultant son Book of Lost Things, le livre qui contient toute sa sagesse. Encore, dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006) si Pedro veut sortir du *Bosque del Rencor*, il devra trouver et voler l'anneau appartenant au seigneur du bois.

Dans d'autres cas, la tâche du héros est celle de trouver un personnage magique qui jouera un rôle fondamental dans l'accomplissement de sa mission. Dans *Oniria* (Parry, 2014-2016), Mamilou révèle à Eliott que son père est emprisonné dans un sommeil artificiel, et le seul moyen de le sauver est celui de se rendre dans le monde des rêves et trouver le Marchand de Sable pour demander son aide. Également, dans *Varjak Paw* (Said, 2005) le chaton est envoyé chercher un chien par son grand-père, car l'aide de cet animal sera indispensable pour battre les hommes qui se sont emparés de la maison où Varjak habite avec sa famille. Le même procédé revient dans *Il mondo di Orfeo* (Mariani, 2011) après avoir découvert qu'elle est un des gardiens du monde rêvé par son jumeau, Ofelia doit trouver le deuxième gardien, qui s'avérera être leur frère aîné, Leonardo. Dans *Leo, Dino e Dreamy* (Colò-Carta, 2014), les jumeaux partent à la recherche de la *Turritopsis Nutricula*, une méduse éternelle qu'ils espèrent pourra guérir Leo de sa maladie qui le condamne à vieillir beaucoup plus vite que les autres enfants. Après avoir atteint la maturité sexuelle, cette méduse est capable d'activer un processus de rajeunissement, dans un cycle de vie qui la rend potentiellement immortelle (Piraino-Boero-Aeschbach-Schmid, 1996) ; cela lui confère un même symbolisme initiatique et

cyclique de mort et régénération⁷⁷, qui contribue à inscrire ce roman dans la ligne des guérisons-initiations chamaniques.

3.2.3 Chasses au trésor

Une autre typologie de quête qui revient très souvent dans le corpus est la chasse au trésor. La mission de Coraline est celle de libérer ses parents et les enfants morts, tous prisonniers de l'Autre Mère. Sous conseil du chat, elle défie son antagoniste, qui ne sait pas résister au jeu : si la fille arrive à trouver les âmes des enfants et le lieu où sont cachés ses parents, l'Autre Mère devra laisser tous libres ; dans le cas contraire, elle restera toujours dans l'Autre Maison.

– What exactly are you offering?

– Me – said Coraline [...]. – If I lose I'll stay here with you forever and I'll let you love me. I'll be a most dutiful daughter. I'll eat your food and play Happy Families. And I'll let you sew your buttons into my eyes. [...]

–That sounds very fine – she said. – And if you do not lose?

– Then you let me go. You let everyone go – my real father and mother, the dead children, everyone you've trapped here. (Gaiman, 2003 : 107-108)

Toutefois, comme il fallait s'y attendre, l'Autre Mère ne va pas respecter les règles du jeu : elle envoie les copies des voisins et du père de Coraline pour entraver ses recherches et menacer sa vie. Elle n'a aucune intention de laisser partir la petite fille et ses prisonniers, et Coraline devra se servir de toute sa ruse pour échapper. Également, Pablo (*El Hombre de Arena*) mènera des recherches pour retrouver le rêve qu'on lui a volé, et aussi Malo (*La Petite Marchande de rêves* Fermine, 2012), pour rentrer chez lui, devra se lancer à la chasse aux rêves en compagnie de Lili, alors que dans *La poupée de porcelaine* (Fermine, 2013a) il lui faudra trouver des objets pour passer d'un cadran à l'autre du Jardin des 4 saisons et échapper au vampire Sir Luke. Quant à Jessie, elle est occupée dans une double quête sur ses origines : dans la veille elle cherche des informations sur sa naissance et sur ses parents biologiques, alors qu'en rêve elle mène une chasse au trésor à travers les pièces de la Maison qui grince. C'est le clown Gunzo qui lui suggère que cette maison pourrait lui révéler la vérité sur son passé :

« Mais, bon sang, qu'est-ce qu'on fait ici ? Dans ce... ce cauchemar ?! s'emporte-elle soudain.

⁷⁷ On reconnaît ici un symbolisme initiatique pareil à celui du monstrueux If qui visite les rêves de Conor dans *A Monster Calls* (Ness, 2012 ; voir partie 1, chap. 3)

– J’en sais rien ! rétorque le clown. La seule certitude que j’aie, c’est qu’on doit visiter les lieux pour, justement, avoir des réponses ! » [...]

« Mais des réponses à quoi [...] ? ! »

« À nos origines, Jessie ! Comme toi, je veux savoir qui m’a cousu ! Et comme nous sommes tous les deux-là, sûrement que nous avons, toi et moi, le même créateur ! »

Oui, Jessie avait toujours espéré que la poupée trouvée dans son couffin avait été fabriquée par sa mère biologique. (Rimbaud, 2016 : 99)

Comme il arrive souvent dans les véritables chasses au trésor, celles de nos protagonistes ne feront pas abstraction d’indices, énigmes et devinettes.

3.2.4 Énigmes et jeux

Les énigmes et les jeux apparaissent souvent à garde des seuils internes au rêve ; leur résolution sera en fait nécessaire aux héros pour avancer dans leurs quêtes.

Par exemple, pour passer dans une chambre à l’autre de la Maison qui Grince, Jessie devra résoudre les énigmes écrits à la craie blanche sur chaque porte. Une fois qu’elle écrit la solution sur la porte, celle-ci s’ouvre lui permettant de passer à la pièce suivante. En outre, dans une de ces pièces, elle trouve un double inquiétant de sa mère Gabrielle, en train de faire un puzzle :

Devant Gabrielle, on peut voir un puzzle sur le plateau. Quasi fini. Au centre, là où les quelques pièces manquent encore, ne demeure qu’un petite espace clair.

Car tout le reste du puzzle est noir.

« Un puzzle représentant les ténèbres, pense Jessie, tétanisée. » (Rimbaud, 2016 : 161)

Ensuite, Gabrielle envisage l’idée de passer à autre chose : « Un puzzle humain, n’est-ce pas là une idée brillante ? » (*Ibid.* : 162) : elle commence alors à poursuivre Jessie, déterminée à couper à la hache. La mère assassine disparaît à peine Jessie termine le puzzle qu’elle était en train de faire, mais les énigmes continuent. Jessie trouve d’abord un bras, et puis un torse de femme ; elle comprend alors qu’il lui faut les rassembler pour résoudre le mystère de ses origines :

– [...] Tu as décidé de recoudre cette chose...

– Je... je sens au fond de moi que je dois le faire. » (Rimbaud, 2016 : 174)

Aussi David, dans *The Book of Lost Things*, devra résoudre une énigme pour avancer dans sa quête : en échappant des loups, il lui faut choisir entre deux ponts ; l’un lui

permettra de rejoindre l'autre côté d'un canyon, l'autre le condamnera à mort, comme il peut lire sur un panneau :

*One lies in truth,
One's truth is lies.
One path is death,
One path is life.
One question asked,
The path to guide.*

Chacun des ponts est gardé par un troll, dont un ment toujours et l'autre dit toujours la vérité. David ne peut poser qu'une seule question à un des trolls avant de faire son choix. David sait qu'il a déjà rencontré cette énigme, peut-être dans une histoire. Après avoir réfléchi, il se rappelle la solution et demande à l'un des trolls quel pont lui conseillerait l'autre : le troll lui indique le pont de gauche, et le garçon sait alors qu'il lui faut prendre le pont de droite :

"It's the one on the right," said David to the Woodsman.

"How can you be sure?" he asked.

"Because if the troll I asked is the liar, then the other troll is the truth teller. The truth teller would point to the correct bridge, but the liar would lie about it, so if the truthful one would have pointed to the bridge on the right, than the liar would lie about it and tell me that it was the one on the left.

"But if the troll I asked has to tell the truth, then the other is the liar, and he would point to the wrong bridge. Either way, the one on the left is the false bridge."
(Connolly, 2011: 116)

Grâce à la mémoire de la vie éveillée et à la formation des contes, David choisit ainsi le bon chemin. L'énigme proposé est effectivement un problème de logique très classique et répandu ; on le retrouve par exemple dans le film *Labyrinth* (USA-UK, 1986), qui d'ailleurs raconte aussi de l'initiation onirique d'une adolescente. Aussi dans *El Hombre de Arena*, Pablo devra répondre aux trois énigmes qui lui pose une gargouille pour obtenir le droit de traverser un pont. Quelque chose de pareil arrive aussi à Helena : dans ses recherches elle rencontre un griffon qui lui bloque le passage tant qu'elle n'aura pas trouvé la solution à son énigme. Il s'agit de la célèbre question de la Sphinx d'Œdipe, mais la réponse de la fille déconcerte le gardien, en brisant le moule de la pensée commune :

We reached the park. [...] I was only just through the gate when a creature with an almost human face bounded over, showed his teeth, and said,

“Halt! You shall not pass.”

“I bet I shall”, I said.

“Answer my Riddle, and only then you can pass. Fail, and I devour you, bones and all! What walks on four legs in the morning, two legs in the afternoon, and three legs in the evening?”

Well, that was pretty obvious. I’d seen it happen the week before, after all.

“William. He’s a performing dog.”

The gryphon thing licked its lips. “No. The answer is – Man!”

“I think you’ll find it’s William actually. I sat him. He walked on four legs in the morning, on two legs during the afternoon show, and he was limping on three legs at night, because he hurt his paw. And he can skateboard. [...]” (Gaiman-McKean, 2008)

Tout le dialogue avec le griffon-sphinx se joue donc sur la subversion de la logique classique par le biais du nonsense. Si David trouve la solution à son énigme grâce aux contes qu’il a lus, la ruse antilogique d’Helena lui vient d’un monde dans lequel l’identité de sa famille est profondément enracinée : le cirque. Ce monde, qu’Helena se dit prête à abandonner en faveur d’une vie plus ordinaire, lui vient pourtant en aide dans son aventure rêvée. D’autre part, le cirque représente très bien le renversement de perspective que l’Autre Monde requiert à ses visiteurs :

The upside-down experience described in the Egyptian underworld is nowhere better displayed than in the circus. There everything seems concentrated toward one aim: turning the natural way of things topsy-turvy, an *opus contra naturam* that overcomes gravity and establishes a thoroughly pneumatic world. (Hillman, 1979 : 178)

Dans la suite du dialogue, Helena va poser à son tour une question au gardien :

“ [...] My go. What’s green, hangs on the wall, and whistles?” It was a riddle of my dad’s. I nearly kicked him when he told me the answer, but it was the only one I could think of.

“Give in?”

It look irritated. “No. Let me think about it.”

I said, “You have a good think. I’ll be back in a bit.” (Gaiman-McKean, 2008)

Tandis que le griffon est occupé à chercher la solution, Helena en profite pour échapper à son contrôle. Par la suite, dans la version filmique, le griffon donne sa langue au chat et Helena lui révèle la solution :

Helena: It's a herring.

Gryphon: But a herring isn't green.

Helena: You can paint it green.
Gryphon: But a herring doesn't hang on a wall.
Helena: You can nail it to a wall.
Gryphon: But a herring doesn't WHISTLE!!
Helena: Oh come on, I just put that in to stop it from being too obvious.
(Gaiman-McKean, 2005)

Cette devinette paradoxale a connu une certaine diffusion grâce à l'œuvre de Leo Rosten, *The Joys of Yiddish* (1968), un lexique incluant aussi plusieurs exemples traditionnels d'humeur juif. Dans cette scène du film et du roman de Gaiman-McKean, tout fait penser que le rêve d'Helena opère un renversement du modèle œdipien : le cirque lui offre une réponse alternative à la célèbre énigme du Sphinx ; elle revendique le droit de poser à son tour une devinette au griffon et son père⁷⁸ lui vient en aide ; elle tombe amoureuse de Valentine, un garçon qui n'a rien à voir avec son père (qui comme on a vu est reconnaissable dans le premier ministre du royaume) et au lieu de tuer sa mère, elle trouve le charme qui la sauvera.

En général, on peut remarquer une corrélation assez étroite entre rêves et énigmes ; cela s'explique en partie par le fait que le rêve représente depuis toujours une énigme de par soi-même, un mystérieux message à déchiffrer. En outre, le recours aux puzzles et aux énigmes peut être rapportée au dispositif de l'échiquier, dans lequel le jeu et ses règles sont employés pour créer une nouvel plan de réalité auquel les protagonistes doit s'adapter pour avancer dans son aventure : « Le dispositif de l'Échiquier pose sur la face de la vie un masque de théâtre. Il fait disparaître le monde objectif sous la subjectivité ludique, la vérité sensible sous les arabesques de la fantaisie créatrice » (Chelebourg, 2013 : 66).

On a vu comment le nom de ce dispositif fait référence aux aventures d'Alice *Through the Looking Glass* (1871), où elle se déplace sur un échiquier et la narration suit les règles des échecs. Ce n'est donc pas un cas si ce jeu est aussi présent dans notre corpus ; par exemple, au cours de ses aventures Élodie doit traverser le damier maudit : « – Le damier est l'équivalent d'un champ de mines. Certaines cases sont piégées. Si l'on marche dessus, [...] elles vous aspergent d'un produit magique qui vous fait vieillir ou rajeunir, c'est selon. [...] Les bleus font vieillir, les roses vous rajeunissent » (Brussolo, 2004 : 117-119). Cependant, si normalement les échecs sont un jeu de stratégie, dans ce cas les mouvements sont obligés : « – [...] On ne peut pas choisir ses déplacements. Il

⁷⁸ D'ailleurs, le même Rosten déclare avoir entendu cette énigme de son père.

faut obéir aux indications qui apparaissent sur les cases » (*Ibid.* : 118). La protagoniste pourra choisir seulement la première case, et tous les autres mouvements s'écouleront comme par nécessité du premier : au raisonnement se substitue ainsi l'intuition, l'instinct, qui d'ailleurs jouent un rôle très important dans les phases de transformation du corps. De fait, en plus d'évoquer l'échiquier de *Through de Looking Glass*, ce damier relance aussi un des motifs fondamentaux d'*Alice's Adventures in Wonderland* (1865), c'est-à-dire l'oscillation du corps de l'adolescente, qui se voit tantôt grandir, tantôt rapetisser, et qui décrit de façon métaphorique le bouleversement psychophysique qui survient dans le passage de l'enfance à l'adolescence : « À force de grandir et de rajeunir, son corps lui faisait mal car sa chair se trouvait pétrie en tous sens comme de la pâte à modeler, ce n'était pas agréable » (*Ibid.* : 124). De Carroll à Brussolo, le rêve se confirme alors un lieu privilégié pour la manifestation des inquiétudes liées à la croissance et aux changements physiologiques des protagonistes.

Les échecs reviennent aussi dans la saga *Oniria* : ici, Philippe fait un cauchemar dans lequel il est un chevalier qui doit sauver sa femme de la tour où le dragon l'a enfermée. Comme son beau-père l'avait fait dans la vie éveillée, le dragon défie le père d'Eliott à une partie d'échecs dans le monde des rêves :

« une table et un échiquier apparurent entre le chevalier et le dragon.
– Si tu gagnes, tu épouses ta princesse, déclara le dragon. Si tu perds, tu le paieras de ta vie. Quel camp choisis-tu ? » (Parry, 2016 : 155)

Encore une fois, le rêve établit les règles selon lesquelles le rêveur devra jouer. On peut observer un procédé analogue aussi dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006) ; dans ce cas, il n'y a pas d'échecs, et à leur place on trouve un jeu de cartes (qui, d'ailleurs, jouent un rôle important aussi dans *Alice's Adventures in Wonderland*). Pedro, perdu dans le Bosque del Rencor, se trouve à jouer avec le vieux, le corbeau et les deux faux amis qui l'avaient poussé à s'aventurer dans le bois. Pedro pioche une carte blanche et perd ; cela comporte, selon les règles du jeu, que les autres doivent choisir une tâche qu'il devra accomplir, comme le vieux lui explique :

– Has de saber [...] que esta carta blanca es la carta del destino y no hay modo de oponerse a ella. Ella es la que te ha elegido, no ninguno de nosotros. Eso quiere decir que estaba escrito que debías perder y enfrentarte a lo que ella te deparase. Pero la carta, además, pone tu destino en nuestras manos puesto que, según las reglas que tú

has aceptado, somos nosotros los que debemos decidir cuál es la empresa que debes acometer.⁷⁹ (Guelbenzu, 2006 : 93)

Comme dans le cas d'Elodie, le résultat du jeu ne dépend pas de sa stratégie et la ruse du joueur, mais plutôt de la chance, du destin ou, si l'on veut, de l'instinct. Ainsi, comme le vieux le remarque, même quand on perd, on n'est pas nécessairement trahis par son instinct : et effectivement l'initiation du protagoniste passe par la tâche que le corbeau lui confie :

– En cuanto a la empresa [...], he pensado en algo digno de tu posición. Como sabes, este bosque pertenece a un amo, el cual retiene aún la espada con la que dividió este valle en dos. Esa espada, que es el símbolo de su voluntad, le hace invencible en su dominio, que no es otro que este bosque, pero también le impide cerrar la herida por la que transcurre el río que separa el valle en sus dos mitades en forma de cortada profunda. No temas [...] que vayamos a pedirte que robes su espada, pues eso es impensable por ahora. Pero sí puedes hacer otra cosa: en su poder está un anillo de argén, liso por el exterior pero cuyo ornamento interior figura una bandada de peces nadando sin principio ni fin. Ese anillo dispone de una parte de ciertos poderes... [...] que convenientemente usados podrían hacer que el tajo por el que transcurre el río llegara a cerrarse y que éste, en vez de correr por la cortada que conoces y que conduce a su término al Reino de la Muerte, subiera a la superficie del valle, se extendiese por él y lo regara corriendo sobre la misma tierra.⁸⁰ (Guelbenzu, 2006 : 94)

Par vouloir de la carte blanche du perdant, Pedro partira à la recherche de l'anneau qui a le pouvoir de réduire le crevasse au fond duquel coule le fleuve qui mène au Royaume des Morts, dans l'espoir qu'il puisse courir au niveau de la terre. À travers cette épreuve, le jeune noble essaiera d'aller au-delà des dichotomies qui entravent la communication entre le conscient et l'inconscient, symbolisée par la profonde séparation entre la Vallée et le Bois.

⁷⁹ «– Je dois t'informer [...] que cette carte blanche est la carte du destin, à laquelle on ne peut pas s'opposer. C'est elle qui t'a choisi, pas nous. Cela signifie que c'était écrit que tu devais perdre et affronter ce qu'elle t'aurait apporté. Mais aussi, la carte met ton destin dans nos mains puisque, selon les règles que tu as acceptées, c'est à nous de décider la mission que tu devras accomplir » (je traduis).

⁸⁰ « – Pour ce qui est de la mission [...], j'ai pensé à quelque chose qui soit digne de ton rang. Comme tu le sais, ce bois appartient à un seigneur, qui garde encore l'épée avec laquelle il coupa cette vallée en deux. Cette épée, qui est le symbole de sa volonté, le fait invincible dans ses possessions, c'est-à-dire dans cette forêt, mais aussi l'empêche de fermer la blessure dans la quelle coule le fleuve qui coupe la vallée en deux moitiés comme une profonde fente. N'aie pas peur, [...] on ne va pas te demander de voler son épée, car cela est impensable pour l'instant. Mais il y a une autre chose que tu peux faire : il possède un anneau d'argent, qui est lisse à l'extérieur mais qui a à son intérieur une décoration représentant un cortège sans début ni fin des poissons qui nagent. Cet anneau dispose de certains pouvoirs... [...] qui si utilisés comme il faut pourraient fermer la plaie dans laquelle le fleuve court, et que ce fleuve cesse de couler dans le crevasse que tu connais et qui mène au Royaume de la Mort, et commence à courir sur la surface de la vallée, et à en irriguer sa terre » (je traduis).

3.3 Rêves et nourriture : le Banquet funèbre

Une autre épreuve qui revient souvent dans les initiations rêvées est celle de manger. Comme on a vu à propos des souvenirs comestibles d'Élodie (Brussolo, 2004), l'action de manger en rêve ne satisfait pas beaucoup la faim du corps, comme plutôt celle de l'âme :

Eating dreams need to be expanded beyond such simple notions as the oral phase and the gratification of demands. [...] With this I am suggesting that eating in dreams nourishes the mouths of our ghosts, giving back to the other souls and our own dream-soul some part of what grows in our psyche. (Hillman, 1979 : 173-174)

Propp (1983) remarque que souvent les protagonistes des contes mangent ce qui leur est offert dans l'Autre Monde, c'est-à-dire dans le Royaume des morts ; la nourriture qui apparaît dans nos rêves initiatiques semble avoir la même origine : « The possible origin of dream-food is Pluto's cornucopia » (Hillman, 1979 : 174). D'ailleurs, partager un repas implique toujours une communion, et manger la nourriture des morts équivaut à s'agréger à eux (Propp, 1983), et on peut dès lors observer une double tendance, car le repas des morts s'avère tantôt bénéfique, tantôt nuisible pour les protagonistes.

Dans *La Petite marchande de rêves*, la mère de Malo lui a organisé un goûter pour son anniversaire. À son arrivée au Royaume des Ombres, Malo découvre que un goûter très gourmand l'attend aussi dans ce monde : « Le goûter d'anniversaire se déroula à merveille. Il y avait de l'orangeade, de la citronnade, de la grenadine, des cakes aux raisins secs, du chocolat chaud, des glaces à la vanille et à la pistache, de la marmelade, de la confiture de rhubarbe et des bonbons pimentés à la groseille » (Fermine, 2012 : 50). Ce banquet se situe au début de l'aventure initiatique car il ratifie l'accueil du protagoniste parmi les enfants-ombres qui peuplent le monde des rêves ; en outre, c'est au cours de cette fête qu'il connaît Lili, la petite marchande dont il tombe amoureux. Dans ce premier cas, le repas partagé avec les habitants de l'Autre Monde est un moment positif dans l'aventure du protagoniste ; on peut reconnaître ici un motif typique des contes de fées, où souvent le héros qui voyage au royaume des morts devait devenir comme eux, même si de façon provisoire, afin d'accomplir sa mission. Aussi Coraline, trouve un repas délicieux à l'accueillir dans l'Autre Maison.

They sat at the kitchen table and Coraline's other mother brought them lunch. [...] It was the best chicken that Coraline had ever eaten. Her mother sometimes made chicken, but it was always out of packets, or frozen, and was very dry, and it never tasted of anything. When Coraline's father cooked chicken he bought real chicken,

but he did strange things to it, like stewing it in wine, or stuffing it with prunes, or baking it in pastry, and Coraline would always refuse to touch it on principle.
She took some more chicken. (Gaiman, 2003 : 40)

L'offre des nourriture au héros est une des actions caractéristiques de la sorcière des contes populaires russes, ici incarnée par la *Other Mother*. Normalement insatisfaite par la cuisine de ses parents, Coraline se régale à la table de l'Autre Mère, qui espère, par la séduction de la nourriture, de la convaincre à vivre avec elle dans l'Autre Maison. Contrairement à ce qui arrive à Malo, toutefois, pour Coraline l'agrégation à la communauté de l'Autre Monde n'est pas souhaitable car elle implique une mort sans possibilité de retour, symbolisée par la substitution des yeux avec les boutons noirs. Dans la suite du roman, Coraline s'efforcera de plus en plus de refuser les délicatesses que l'Autre Mère lui offre. L'opposition entre nourriture de la veille et nourriture du rêve revient dans *La macchina dei sogni*, où Marta, lasse des légumes bouillis qui sa mère lui prépare, trouve dans le rêve une compensation à sa frustration alimentaire : « Quei pasti appetitosi che le mancavano nella realtà, Marta li consumava in sogno⁸¹ » (Capriolo, 2009 : 33) ; sauf que, à la fin de son aventure, la nostalgie de sa famille sera si forte qu'elle arrivera à préférer un bon plat de brocolis à toutes les délicatesses de l'Autre Monde :

Fra tutte quelle prelibatezze non ce n'era nemmeno una che Marta avrebbe avuto voglia di mangiare. [...]

– Scusate, – disse infine timidamente – ma quello che davvero vorrei sarebbe una bella minestrina, poi un bel piatto di broccoli lessi e poi magari una bella mela cotta. Lo so che è assurdo, anch'io non me lo spiego, eppure...

E prima di poter finire la frase a un tratto scoppiò in lacrime, tanto che per l'imbarazzo dovette nascondere il viso nel tovagliolo. [...]

– Beh, signorina Marta, in fondo è più che naturale: lei ha una gran nostalgia di casa sua.⁸²

(Capriolo, 2009 : 202)

Un peu partout dans notre corpus on lit que dans le rêve on n'éprouve pas la faim, ni le soif, ni le sommeil, ni aucun autre besoin physiologique. *El sueño de Rudy* ne fait pas

⁸¹ « Marta consommait en rêve ces repas délicieux qui lui manquaient dans la réalité », je traduis.

⁸² « Parmi toutes ces délicatesses, il n'y avait rien que Marta avait eu envie de manger. [...]

– Pardonnez-moi, – dit-elle enfin, timidement – mais ce que je voudrais de tout cœur est une bonne soupe, avec un bon plat de brocolis bouillis et une pomme cuite. Je sais que c'est fou, et je n'arrive pas à me l'expliquer non plus, et pourtant...

Et avant de terminer la phrase elle fondit en larmes, tant embarrassée qu'elle dut cacher son visage avec sa serviette. [...]

– Eh bien, mademoiselle Marta, je trouve ça tout à fait naturel: vous avez une grande nostalgie de chez vous » (je traduis).

exception à cet égard : dans le monde des songes on ne mange que pour le plaisir, tant que les moines Paris offrent à Rudy et Nadi une potion qui sert à réveiller l'appétit endormi. L'assomption de cette boisson peut ainsi rentrer parmi les rituels d'agrégation dans la communauté de l'Autre Monde :

Un poco intranquillos por si aquello les podía producir algún otro efecto no deseado, y sin dejar de mirarse, levantaron los cuencos como si de un ritual se tratase, y acercándose a la boca empezaron a tragar el brebaje a pequeños y seguidos sorbos hasta terminarlo.

– ¡Baaaa! – exclamaron juntos con expresión de haber mordido un escarabajo –. ¡Asqueroso!⁸³ (Soler, 2014 : 86)

Une fois terminée la dégoûtante potion, les enfants commencent effectivement à avoir faim, et ils découvrent qu'ils peuvent manger tout ce qu'il leur vient à l'esprit :

– [...] ¿Qué os apetecería comer?

– ¿Qué tenéis? [...]

– Todo lo que pase por vuestra cabeza [...]. Sólo tenéis que imaginarlo [...]⁸⁴. (*Ibid.* : 86-87)

Ils commencent à manger et, après quelques bouchées, ils ont juste le temps de se sentir observés et de comprendre qu'il y a quelque chose de bizarre :

Tras varios bocados que los chicos se llevaron a la boca empezaron a darse cuenta que todos los demás estaban clavando su mirada en ellos, como si estuvieran esperando alguna reacción. [...] No consiguieron articular ni una palabra más. La cabeza se les aflojó de bruces en sus platos.⁸⁵

(*Ibid.* : 88-89)

Rudy et Nadi tombent ainsi dans le piège de la nourriture empoisonnée des Paris, et à leur réveil ils se retrouvent prisonniers, en compagnie d'autres enfants qui avaient été également drogués par les moines, ce qui confirme qu'il ne faut pas toujours se fier des

⁸³ « Un peu inquiets à l'idée que cela pouvait produire d'autres effets non désirés, et sans cesser de se regarder l'un l'autre, il levèrent les bols comme s'il s'agissait d'un rituel, et l'approchant de la bouche ils commencèrent à avaler la potion à petites gorgées jusqu'à le terminer.

– Beurk! – s'exclamèrent à l'unisson avec l'expression de qui a mangé un cafard –. C'est dégueulasse! » (je traduis).

⁸⁴ « – [...] Qu'est-ce que vous aimerez manger ?

– Qu'est-ce qu'il y a ? [...]

– Tout ce qui vous vient à l'esprit [...]. Il vous faudra juste l'imaginer [...] » (je traduis).

⁸⁵ « Après quelques bouchées, les enfants réalisèrent que tous les autres les fixaient, comme s'ils étaient en attente de quelque réaction. [...] Il ne réussirent à articuler ni un autre mot, et leurs têtes tombèrent dans leurs assiettes » (je traduis).

repas offerts par les morts. Manger la nourriture de l'Autre Monde s'avère encore plus dangereux dans *The Book of Lost Things*, quand David arrive dans une pièce où un banquet de rois a été préparé :

Halfway down the hall was a vast dining room, dominated by a huge oak table with one hundred chairs around it. Candles were lit along its length, and their light shone upon a great feast: there were roast turkeys and geese and ducks, and a huge pig with an apple in its mouth as the centerpiece. There were platters of fish and cold meats, and vegetables steamed in big pots. It all smelled so wonderful that David drawn into the room, unable to resist the urgings of his growling stomach. Someone had started carving one of the turkeys, for its legs had been removed and slivers of white meat had been cut from its breast and now lay, tender and moist, upon a plate. David picked up one of the pieces and was about to take a great bite when he saw an insect crawling across the table. It was a large red ant, and it was making its way toward a fragment of skin that had fallen from the turkey. It clasped the crisp, brown morsel in its jaws and prepared to carry it away, but suddenly it seemed to totter on its feet, as though its burden was heavier than it had expected. It dropped the skin, wobbled a little more, then ceased moving entirely. David poked at it with his finger, but the insect did not respond. It was dead.

David dropped his piece of turkey on the table and quickly wiped his fingers clean. Now that he looked more closely, he could see that the table was littered with the remains of dead insects. The corpses of flies and beetles and ants dotted the wood and the plates, all poisoned by whatever was contained in the food. David backed away from the table and returned to the hallway, his appetite entirely gone. (Connolly, 2011 : 246-247)

Grâce aux cadavres des insectes, David s'aperçoit du piège et renonce au banquet. Ce passage peut en rappeler un autre similaire dans le film *El laberinto del Fauno* (Del Toro, 2006). Dans l'un de ses rêves, Ofelia doit prendre un poignard dans la tanière d'un ogre, sans toucher à la nourriture qui est sur la table devant laquelle il est endormi. Toutefois, la fille ne résiste pas à la tentation et profite du banquet, désobéissant à l'interdiction du faune. Cela réveille instantanément le monstre et Ofelia ne peut s'échapper que grâce au sacrifice de deux des trois fées, qui l'avaient accompagnée, causant la colère du faune. Manger de la nourriture en rêve peut s'avérer donc très dangereux, mais ce n'est qu'une parmi les nombreuses occasions qu'ont nos protagonistes d'effleurer la mort dans leur sommeil.

3.4 Rêver sur le seuil entre la vie et la mort

Les protagonistes des romans étudiés sont appelés à passer une multitude d'épreuves, dont le nombre et le contenu varient énormément suivant le cas. Néanmoins, dans la quasi-totalité des textes, il arrive un moment où les protagonistes manquent de mourir en

rêve, sans pouvoir plus se réveiller. L'analogie entre le monde du rêve et le royaume des morts dépasse alors le sens métaphorique pour se faire menace réelle ; le rêve tient ainsi le protagoniste suspendu sur le seuil entre la vie et la mort, le sommeil éternel.

D'ailleurs, on a vu comment le fait même de visiter l'Autre Monde implique mort : le protagoniste de *Corazón de Hierro* doit mourir à sa vie précédente s'il veut entrer dans la Ciudad de Oro, où l'accès est interdit pour ceux qui possèdent un vrai cœur : « - [...] No permiten que entre nadie que no tenga el corazón como ellos [...]. Estoy autorizado a ponerte un corazón de hierro, a cambio, naturalmente, que me entregues el tercio que te queda⁸⁶ » (Rodríguez Almodóvar, 2011 : 132). Ainsi, le protagoniste renonce, en trois étapes successives, à son cœur, perdant graduellement la faculté d'éprouver des sentiments et des émotions. Toutefois, l'Anciano Joven prend pitié de lui et, en lui implantant le cœur de fer, il lui laisse dedans la racine de son vrai cœur. C'est ainsi du profond, des mêmes racines de son être et de son identité, de l'inconscient, que lui viendra la force de guider la révolte des enfants et d'éprouver à nouveau des sentiments.

Dans *Coraline*, l'Autre Mère veut que la petite fille reste toujours avec elle. Les âmes des enfants morts lui dévoilent ce qui l'attend si elle reste dans l'Autre Maison :

There was silence then in the room behind the mirror.

"Peradventure," said a voice in the darkness, "if you could win your mamma and your papa back from the beldam, you could also win free our souls."

"Has she taken them?" asked Coraline, shocked.

"Aye. And hidden them."

"That is why we could not leave here, when we died. She kept us, and she fed on us, until now we've nothing left of ourselves, only snakeskins and spider husks. Find our secret hearts, young mistress."

"And what will happen to you if I do?" asked Coraline.

The voices said nothing.

"And what is she going to do to me?" she said.

The pale figures pulsed faintly; she could imagine that they were nothing more than afterimages, like the glow left by a bright light in your eyes, after the lights go out.

"It doth not hurt," whispered one faint voice.

"She will take your life and all you are and all you care'st for, and she will leave you with nothing but mist and fog. She'll take your joy. And one day you'll awake and your heart and your soul will have gone. A husk you'll be, a wisp you'll be, and a thing no more than a dream on waking, or a memory of something forgotten."

"Hollow," whispered the third voice. "Hollow, hollow, hollow, hollow, hollow."

"You must flee," sighed a voice faintly. (Gaiman, 2003 : 101-102)

⁸⁶ « - [...] Personne qui n'aie le cœur comme le leur n'est admise [...]. Je suis autorisé à t'implanter un cœur de fer, en échange du tiers de cœur qui te reste, bien évidemment », je traduis.

Toutefois, Coraline ne veut pas partir sans sauver ses parents, emprisonnés par cette femme monstrueuse. La petite fille lui lance alors un défi : elle devra trouver où sont cachées les âmes des enfants morts, ainsi que ses parents. Si elle gagne, l'Autre Mère devra laisser libres tous ses prisonniers pour qu'ils reviennent à leurs vies ; dans le cas contraire elle promet de rester toujours avec elle et de lui permettre de placer des boutons noirs à la place de ses yeux⁸⁷.

Aussi dans *MirrorMask*, Helena risque de rester prisonnière pour toujours de la Dark Queen, qui l'a prise pour la princesse, c'est-à-dire le double d'Helena qui l'a remplacée en volant le masque de miroir.

It was like I was another girl, and I watched her clothes, her hair, her lips, as the dolls made her perfect. She was me, and yet she wasn't me at all. She wasn't angry, She didn't feel anything at all. She opened her eyes, and they were black as glass.

She wasn't me anymore. They had made me into the thing the Dark Queen wanted me to be – perfectly passive and, looking back on it, perfectly pathetic.

My life became something that pleased the Queen. I did what she wanted. I stood behind her, sat beside her. I played with dolls. And all the time the world continued to fall apart.

(Gaiman-McKean, 2008)

L'Autre Monde se présente ainsi comme une prison éternelle, une connotation qui caractérise aussi *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011). Ici, David est tenté par les flatteries du Crooked Man, qui lui propose de devenir le nouveau roi du monde fantastique qu'il rêve ; toutefois, cette royauté n'est qu'un piège, car chaque souverain est réduit au rang de marionnette obéissant au vouloir de l'Homme Tordu, qui en a besoin pour perpétuer son existence. La figure du roi (et de la princesse dans le cas d'Helena) semble renvoyer aux conceptions primitives qui voyaient dans les souverains la garantie du bien-être de toute la communauté. Dans ce type de sociétés, le roi est tel qu'un prisonnier, forcé à vivre dans l'isolement d'une société qui le protège tant que son pouvoir thaumaturgique est efficace, et qui n'hésite pas à le tuer pour le substituer quand ce pouvoir est désormais épuisé (voir Frazer, 1992). L'offre de la couronne de l'Autre Monde peut ainsi signifier une promesse d'assassinat.

On a vu que toute initiation entraîne toujours une mort symbolique et temporaire ; néanmoins, si l'on reste trop longtemps dans l'Autre Monde le risque est que cette mort devienne réelle et permanente. À cette aune, dans *La Petite marchande de rêves*, Malo a

⁸⁷ Ces boutons peuvent facilement évoquer les pièces que l'on mettait sur les yeux des morts pour leur payer le passage à l'Autre Monde, ce qui ne fait qu'augmenter la connotation mortuaire de ce détail.

le malheur de se trouver en dette avec le patron de la Petite Boutique des rêves, qui lui lance donc un sortilège : s'il ne règle pas sa dette dans 12 heures, il va se transformer en spectre, ce qui veut dire ne plus jamais pouvoir laisser le Royaume des Ombres et donc mourir : « – Si à l'aube tu n'as pas tenu ta promesse en me rapportant cette somme, le sortilège prendra effet et tu seras changé en spectre » (Fermine, 2012 : 93). L'état de suspension entre rêve et mort est ici très explicite :

Aussitôt le sort jeté, Malo découvrit que son corps devenait transparent. Il pouvait même voir ses os sous la peau.

– Que m'arrive-t-il?

– Tu deviens peu à peu un spectre, fit Lili, le ton soudain grave.

– Ce qui veut dire?

– Que demain le sortilège prendra effet et que tu ne pourras plus jamais quitter le Royaume des Ombres. (*Ibid.* : 94)

Aussi dans *La Poupée de Porcelaine* (Fermine, 2013a), le protagoniste risque de ne plus se réveiller, car il est fait prisonnier par le vampire Sir Luke ; également dans *La Fée des Glaces* (Fermine, 2013b) Malo risque à nouveau de se transformer en spectre, du côté du rêve, tandis que dans le monde éveillé son corps faillit mourir congelé sous l'avalanche. Le temps que l'on passe de l'« autre côté » acquiert une importance capitale aussi dans *Leo, Dino e Dreamy*, où les jeunes protagonistes vont mourir dès qu'ils terminent le sable magique qui leur permet d'entreprendre leur voyage sous-marin ; ce sable représente le temps qui a été donné aux protagonistes par des êtres qui leur sont chers. Aussi Élodie (Brussolo, 2004), princesse du monde des rêves emprisonnée dans un corps charnel, doit revenir de temps à autre à la vie éveillée pour ne pas mourir.

Une autre menace de sommeil éternel qui revient souvent dans le corpus est représentée par l'état de coma, Eelian (*L'île du sommeil*, Colin, 2011) à cause d'un accident avec son vélo ; David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011) suite à l'explosion de l'avion allemand dans son jardin et Elliott (*Oniria 3 et 4*, Parry, 2015) puisqu'il est privé par ses ennemis du sablier qui lui permet de contrôler ses rêves. Quant à Oimiuq-Bastian (Cernuda, *La Fe de Oimiuq*, 2013), il tombe dans un long état d'inconscience lors d'une chimiothérapie. Dans *El Hombre de Arena*, Fobetor, le seigneur des cauchemars, veut envoyer contre Pablo ses sicaires, Punto et Coma :

– Te presento a Punto y a Coma [...], dos de mis más apreciados colaboradores. Te diré lo que van a hacer contigo: Coma, como su nombre indica, te provocará un estado de coma. [...] Mañana, cuando tu madre quiera despertarte, no podrá hacerlo.

Estarás sumido en un profundo sopor del que nadie podrá sacarte, y así permanecerás durante cuarenta o cincuenta años. Luego, llegará Punto y... ¡Punto final!⁸⁸
(Mallorquí, 2008 : 172)

Il arrive donc assez souvent que le protagoniste soit menacé par des créatures appartenant au monde du rêve : Oscar (Trujillo-Sanz, *Sal de mis sueños*, 2012) risque de mourir tué par les méchantes jumelles, alors que Marta (Capriolo, *La macchina dei sogni*, 2009) doit pénétrer dans l'estomac du Cauchemar pour l'attacher de l'intérieur, en lui faisant engloutir la pilule qui lui empêchera de dévorer le monde des rêves avec tous ses habitants ; de même, Ofelia se bat à tout moment contre les cauchemars qui hantent le monde rêvé par son frère autistique, Orfeo (Mariani, 2011). Le risque dans ce type de bataille est souvent bien réel ; de fait, beaucoup de protagonistes ramènent à la vie de la veille des dommages ou des blessures qu'ils ont subis dans le monde des rêves, comme on peut observer dans *Gaspard des Profondeurs* et *Jessie des Ténèbres* (Rimbaud 2014 ; 2016) et *Oniria* (Parry, 2014-2016).

Dans *La casa del los sueños olvidados* (Delam, 2015), la vie de Fernando est menacée sur les deux plans de son existence par le même personnage : il s'agit du professeur Jacques Gagnard, psychanalyste et onironaute, qui essaie de le tuer dans la veille tout comme en rêve, où il se fait appeler Incubus : « – [...] si puedo tocarte también puedo matarte. Sé quién eres y dónde vives. Seguiré siendo tu pesadilla cuando estés despierto y te acecharé día y noche⁸⁹ » (Delam, 2015 : 101). Gaspard aussi (Rimbaud, 2014) est exposé au danger de mort tant dans la vie éveillée comme en rêve. Durant son tour de la Provence, il se lance dans des gorges pour échapper à des policiers et à un essaim d'abeilles ; il tombe alors dans une rivière où il se trouve en proie aux flots qui le projettent d'un rocher à l'autre, lui faisant perdre les sens. Au même instant, dans le monde parallèle des rêves, il est placé sur le dos d'un des Passeurs, des tortues géantes qui transportent les âmes au royaume des morts. Ce passage se concrétise dans la traversée d'une autre rivière, pendant laquelle le protagoniste et la tortue ont le dialogue qui suit :

⁸⁸ « Je te présente Point et Coma, deux de mes collaborateurs les plus estimés. Voilà ce qu'ils vont faire de toi : Coma, comme son nom l'indique, va te provoquer un état de coma. [...] Demain, quand ta mère voudra te réveiller, elle ne pourra pas. Tu seras plongé dans un profond sommeil duquel personne ne pourra te réveiller, et tu vas rester comme ça durant quarante ou cinquante ans. Après, Point va arriver et... Point final ! », je traduis. Dans la version espagnole il y a aussi un jeu linguistique difficile à traduire en français, car « coma » signifie aussi « virgule ».

⁸⁹ « – [...] si je peux te toucher, je peux aussi te tuer. Je sais qui tu es et où tu habites. Je vais être ton cauchemar quand tu es éveillé et je vais te guetter, le jour comme la nuit » (je traduis).

« [...] Je suis... mort !? »

La tortue chante de nouveau. [...]

TUUUU... LEEEEEE... SEEEEEERAAAAAAS...
QUAAAAANNNND... NOOOOOOUUUUS... AUURRRONNNS...
AAAAATTEIIINNNT... L'AUUUUUTREEEE... RIIIVEEEE...

« Mais... mais je n'ai pas envie de mourir ! »

CEEE... NNN'EEEST... NIIII... ÀÀÀÀ... TOOOOIII... NIII...
ÀÀÀÀ... MOOOOIII... D'EEEN... DÉÉÉÉCIIDER... PEEETIIITEE
ÂÂÂÂMMME...

Gaspard secoue la tête, crie plus fort :

« Je n'ai pas fini de faire ce que j'ai à faire ! Je ne veux pas mourir ! Je vous en prie ! Ramenez-moi sur le ponton ! »

LAAAA... MOOORT... NNN'EEEST... PAAAS... LAAAA... FIIIN...
CEEE... NNN'EEEST... QU'UUUN... CHANNNGEEEEEMEEENT...
RIIENN... DEEEE... PLUUS... (Rimbaud, 2014 : 175)

En poussant son protagoniste jusqu'à la frontière entre la vie et la mort, l'auteur souligne comment le passage d'un monde à l'autre n'est qu'une transformation, ce qui sera un apprentissage utile à Gaspard pour élaborer et accepter la mort de son père. Encore, lorsque les Bêtimondes attaquent la forêt rêvée par Gaspard, le perroquet Dr Cot ne fait que crier le mot : « *Infernus* », en expliquant au garçon que cela signifie : « *ce qui vient... d'en bas...* Ou plus précisément : ... *ce qui vient... des enfers...* » (*Ibid.* : 260). Après que ces monstres ont enlevé son ami Honoré, Gaspard descend à Alguirada – le quartier général des Bêtimondes – pour le sauver ; il se retrouve alors dans un endroit souterrain aux traits mortuaires et cauchemardesques. Dans ce voyage, il lui faudra passer à travers « un complexe labyrinthe de boyaux souterrains », comme s'il avançait « dans les intestins du monde⁹⁰ », et tout au long du trajet il rencontre des êtres moribonds, « des humains en totale perte. [...] La peau sur les os, les orbites noires et vides » (*Ibid.* : 265), qui sont ceux qui n'ont pas réussi à s'échapper d'Alguirada.

Quant à Jessie (Rimbaud, 2016), elle risque d'être tuée à plusieurs reprises durant ses rêves de la maison hantée : dévorée par les rats, étouffée par une horde de bébés qui l'appellent « meurtrière »⁹¹, ou tranchée à la hache par sa mère adoptive. Loin de se borner au domaine du rêve, ces dangers s'avèrent bien réels, car elle ramène du côté de la veille tant les blessures que les dommages à ses vêtements. Il en va de même pour Elliott (Parry, 2014-2016) qui, dès sa première visite à Oniria, comprend que les rêves peuvent lui être létaux : agressé en rêve par une panthère, il se réveille en sursaut dans son

⁹⁰ La dominante digestive réapparaît ici dans toute sa force.

⁹¹ Car, comme elle va le découvrir, sa mère naturelle est morte dans l'accouchement, ce qui lui provoque un sentiment de culpabilité étouffant.

lit et, en se regardant dans le miroir, il se découvre des petites blessures : « Avec appréhension, il enleva son haut de pyjama et regarda son dos dans la glace en tordant le cou. Quatre petites plaies rouges saignaient en arc de cercle juste à l'endroit où la panthère avait enfoncé ses griffes... » (Parry, 2014 : 60). Cela est dû à son statut de Créateur, comme Mamilou lui explique : « à cause de la somatisation, tout ce qui t'arrive là-bas e exactement les mêmes conséquences que si cela t'arrivait dans le monde terrestre » (*Ibid.* : 74). Le message apparaît assez clair : si on choisit de voyager avec toutes ses facultés dans l'inconscient, l'on s'expose à des risques bien réels qui comportent des conséquences tangible aussi dans la vie consciente.

Il mio cuore e una piuma di struzzo (Buongiorno, 2008) représente une variation par rapport aux autres textes car, dans les premières pages, Corinna perd connaissance et pense être déjà morte : elle se voit du haut, allongée par terre dans le musée de Turin, et juste après elle commence son voyage dans l'Au-delà égyptien, où elle est soumise à l'épreuve du poids du cœur. Ce n'est qu'en se réveillant qu'elle découvre d'être encore vivante, et que cette mort n'était que métaphorique, initiatique.

Quant à Conor, il se sent mourir à cause d'une vérité qu'il cache au fond de lui car il n'ose pas se l'avouer ; son conflit intérieur est décrit par l'auteur dans toute sa douloureuse puissance :

The blackness was wrapping itself around Conor's eyes now, plugging his nose and overwhelming his mouth. He was gasping for breath and not getting it. It was suffocating him. It was killing him –

Why, Conor?, the monster said fiercely. Tell me WHY! Before it is too late!

And the fire in Conor's chest suddenly blazed, suddenly burned like it would eat him alive. It was the truth, he knew it was. A moan started in his throat, a moan that rose into a cry and then a loud wordless yell and he opened his mouth and the fire came blazing out, blazing out to consume everything, bursting over the blackness, over the yew tree, too, setting it ablaze along with the rest of the world, burning it back as Conor yelled and yelled and yelled, in pain and grief –

And he spoke the words.

He spoke the truth. [...]

“I can't *stand* it any more!” he cried out as the fire raged around him. “I can't stand knowing that she'll go! I just want it to be over! I want it to be *finished!*”

And then the fire ate the world, wiping away everything, wiping him away with it.

He welcomed it with relief, because it was, at last, the punishment he deserved. (Ness, 2012 : 197-198)

Les mécanismes de défense dans l'inconscient ont placé beaucoup d'obstacles pour entraver l'accès à un terrible secret : « Where is a shaming secret, there is always a dead zone in the [...] psyche. [...] The dead zone is greatly protected. It is a place of endless doors and walls, each locked with twenty locks [...]» (Pinkola Estés, 1997 : 408). Néanmoins, ce secret qu'il cache dedans soi l'empoisonne du dedans et l'emprisonne dans le sentiment de culpabilité. Pour guérir et survivre, Conor a besoin d'avouer à soi-même ce secret, ainsi sa psyché produit sa médecine de par soi-même en évoquant le Monstre, créature archétypique dont la mission est justement celle de produire cette confession libératoire par le biais d'un parcours fait d'histoires et des rêves, car « the secret always finds its way out » (*Ibid.*).

Cet inventaire nous a permis de montrer comment tout novice se trouve, à un moment donné, face à la mort ; et c'est alors qu'il découvre que la mort n'est pas la fin, comme Campbell le souligne: « But death was not the end. New life, new birth, new knowledge of existence [...] was given to us » (1973 : 162). Après avoir connu le visage de la mort, en apprenant qu'elle n'est qu'une transformation, nos héros oniriques peuvent ainsi renaître à la vie de la veille.

Conclusion de la deuxième partie

Les initiations rêvées se sont démontrées jusqu'ici d'une importance capitale dans les histoires de nos protagonistes. Le voyage dans l'inconscient leur a permis d'aller au-delà des oppositions pour entrer en contact avec les différentes personnalités qui habitent leur psyché, qui leur ont apporté maintes révélations. Toutefois, pour profiter de toute leur valeur, ces apprentissages doivent pouvoir être appliqués dans le « monde réel ».

C'est justement à ce point que les structures synthétiques interviennent ; dans cette dernière phase, la dialectique entre rêve et veille, conscient et inconscient, permettra enfin l'intégration de la psyché plurale. D'ailleurs, selon Jung, c'est seulement à travers le dialogue entre le conscient et l'inconscient que le sujet peut accomplir son processus d'individuation. L'intégration de ces deux parties de l'être trouve son plein développement dans les structures synthétiques.

Partie 3

Phase post-liminaire : Le retour à la veille

Introduction

Après avoir passé toutes les épreuves, le héros est prêt pour revenir à son monde, renouvelé par l'expérience initiatique. Commence ainsi la phase post-liminaire, qui dans nos romans coïncide avec le mouvement de retour à la veille ou bien la conclusion du parcours de formation par l'alternance de veilles et rêves. Après avoir connu l'antithèse (opposition des contraires) et la participation mystique (fusion des contraires), le personnage doit maintenant apprendre à vivre dans le paradoxe, faisant dialoguer les instances contradictoires dans une dialectique qui n'est pas fusion, car « a *coniunctio oppositorum* only becomes fertile when the elements are distinguishable » (Samuels, 1996 : 71). De l'attitude mystique on passe ainsi à l'attitude synthétique, visant à « réintégrer en un contexte cohérent la disjonction des antithèses » (Durand, 1992 : 332). Dans cette attitude le singulier et le pluriel, l'identité et la différence coexistent sans s'annuler l'un dans l'autre :

However, just as 'the opposites' need to be understood nonliterally, so, too, does the notion of conjunction. One need not think of an annihilation of the initial separate entities, rather of a tripartite possibility: each of the two initial separate entities *and* whatever is implicated in their conjunction—a pluralistic formulation: unity and diversity. (Samuels, 1996 : 71)

Permettant aux deux expériences du rêve et de la veille d'interagir entre eux et de s'influencer mutuellement, les protagonistes activent le dialogue entre conscient et inconscient qui est nécessaire à l'achèvement de leur processus d'individuation, qui sera à considérer toujours comme partiel et provisoire, car « there is always more initiation » (Pinkola Estés, 1997 : 68). La synthèse en question n'a donc rien de l'aplatissement, mais consiste dans l'affirmation d'une individualité plurielle, stratifiée, contradictoire, unique :

La voie de l'individuation signifie : tendre à devenir un être réellement individuel et, dans la mesure où nous entendons par individualité la forme de notre unicité la plus intime, notre unicité dernière et irrévocable, il s'agit de la *réalisation de son Soi*,

dans ce qu'il a de plus personnel et de plus rebelle à toute comparaison. [...] La réalisation de son Soi se situe à l'opposé de la dépersonnalisation [...]. Elle ne signifie point étrangeté de sa substance ou de ses composantes, mais essentiellement le rapport singulier du mélange de ses composantes et le degré infiniment nuancé et progressif de différenciation de ses fonctions et de ses capacités [...]. (Jung, 2014 : 116)

À la fin de *La Cabeza del Durmiente* de José María Guelbenzu, la dialectique des contraires trouve une expression très claire dans les mots du protagoniste, Pedro : « La noche está dentro, [...] como el día; dentro de nosotros. Siempre se encuentran y se despiden; no pueden vivir el uno sin la otra, así que, si te lo piensas bien, es como si fueran uno aunque son dos. Pero claro, hay que entenderlo »⁹² (Guelbenzu, 2006 : 297).

Ainsi, à travers le chemin initiatique du rêve, les protagonistes de notre corpus apprennent à embrasser la dualité et à vivre dans le paradoxe. Comme Johnson le confirme, le travail intérieur du rêve « shows us that we can embrace the conflict, embrace the duality, bravely place ourselves in the very midst of the warring voices and find our way through them to the unity that they ultimately express. [...] It is our lot, if we are honest, to live in duality and paradox » (1989 : 40).

⁹² « La nuit se trouve dedans, [...] et le jour aussi; dedans nous. Ils se rencontrent et se séparent tout le temps; ils ne peuvent pas vivre l'un sans l'autre, ainsi que, si tu y penses, c'est comme s'ils n'était qu'une seule chose. Mais ça, il faut savoir le comprendre » (je traduis).

Chapitre 1

Le retour à la veille

Dans la grande majorité des cas, une fois l'aventure terminée, les protagonistes font retour au monde de la veille, renouvelés par les apprentissages et les expériences qu'ils ont vécues en rêve :

The full round, the norm of the monomyth, requires that the hero shall now begin the labor of bringing the runes of wisdom, the Golden Fleece, or his sleeping princess, back into the kingdom of humanity, where the boon may redound to the renewing of the community, the nation, the planet, or the ten thousand worlds. (Campbell, 1993: 193)

Dans cette phase de la narration, on assiste au « paradoxical, supremely difficult threshold-crossing of the hero's return from the mystic realm into the land of common day » (Campbell, 1993: 216). Ce nouveau passage du seuil peut s'avérer difficile et douloureux, au point que le personnage hésite, parfois, à abandonner la terre prodigieuse qu'il vient de découvrir pour revenir à la banalité de son quotidien.

1.1 *Le refus du retour*

C'est bien le cas de David, qui, au moment de laisser finalement la forêt rêvée pour rentrer dans son monde, se surprend à hésiter : « "Now that it's time to leave, I'm not sure I want to go," said David. "I feel that there's more to see. I don't want things to go back to the way they were » (Connolly, 2011: 327). Campbell explique ainsi les raisons de ce refus du héros quand l'heure de revenir à son quotidien approche :

The first problem of the returning hero is to accept as real, after an experience of the soul-satisfying vision of fulfillment, the passing joys and sorrows, banalities and noisy obscenities of life. Why re-enter such a world? Why attempt to make plausible, or even interesting to men and women consumed with passion, the experience of transcendental bliss? As dreams that were momentous by night may seem simply silly in the light of day, so the poet and the prophet can discover themselves playing

the idiot before a jury of sober eyes. The easy thing is to commit the whole community to the devil and retire again into the heavenly rock-dwelling, close the door, and make it fast. (Campbell, 1993 : 218)

Une fois les épreuves accomplies, l'Autre Monde accueille le héros en tant que son maître, et la tentation d'y rester – ce qui signifie choisir la mort à la vie – est parfois très forte :

Varjak dreamed. He dreamed of the salty sea air. [...]

Before him, sparkling blue and brilliant, was the sea. [...]

The water looked so lovely, It wasn't like the waters of the real world. It was warm gentle water that would carry him for ever and ever. He was filled with the desire to dip into the tide, and wade out to sea.

'No further!' said a voice behind him. 'It's not your time, Varjak Paw. (Said, 2014: 202-203)

Aussi Eelian, le protagoniste de *L'Île du Sommeil* est tenté de rester sur Noctance, l'île de ses rêves, car il a peur de la vie qui l'attend au réveil du coma :

Si, bien sûr que ma vie me manquait. Lorsque je m'endormais, parfois, je les voyais, tous ceux d'avant – mes parents, mes amis. Et je sentais mon cœur se serrer. Seulement, je me voyais aussi allongé sur mon lit, avec tous ces tubes autour de moi, et je me demandais : Pourquoi revenir dans ce monde-là ? Est-ce que ce serait ça, désormais, ma vie ? (Colin, 2011 : 34-35)

Même quand la santé n'est pas en danger dans la vie de la veille, le retour apparaît parfois difficile et effrayant aux yeux des héros qui viennent de devenir maîtres de l'Autre Monde, puisqu'ils craignent souvent de ne plus être compris par ceux qu'ils ont laissés dans le vieux monde, et que revenir à la situation de départ signifie réduire à néant les progrès atteints grâce à l'aventure vécue. Il se rend donc parfois nécessaire l'intervention de quelqu'un (souvent le mentor) qui puisse encourager les protagonistes, en les ramenant à leurs responsabilités d'initiés afin qu'ils rentrent dans leur communauté d'origine et qu'ils emportent dans le monde de la veille les apprentissages du rêve. Cette intervention est présente notamment dans *The Outlaw Varjak Paw* (Said, 2014), *The Book of Lost Things* (Connolly, 2011) et *L'Île du sommeil* (Colin, 2011) :

Varjak turned. It was his ancestor. 'Where are we, Jalal?' he said.

The old cat smiled, not without sadness. 'This? This is the sea, my son. Where all rivers end.'

'It's beautiful.'

'It is. But it is not for you. Not yet.' (Said, 2014: 204)

“There are people waiting for you on the other side,” said the Woodsman. “You have to return to them. They love you, and without you their lives will be poorer. You have a father and a brother, and a woman who would be a mother to you, if you let her. You must go back, or else their lives will be blighted by your absence. In a way you have already made a decision. You rejected the Crooked Man’s bargain. You chose to live not here, but in your own world.”

David nodded. He knew that the Woodsman was right. (Connolly, 2011: 327-328)

– Tu ne peux pas rester éternellement en ce lieu, Eelian. Ce frère Ocre a sans doute des révélations à te faire. Il pourrait t’aider à retrouver les tiens. (Colin, 2011 : 35)

Grâce aux mots du Woodsman, de Jalal et du cerf Elemm, David, Varjak et Eelian auront le courage pour laisser l’Autre Monde et franchir le seuil du retour.

1.2 *Les seuils du retour*

De la même façon que le voyage d’allée, aussi celui de retour comporte le franchissement d’un seuil. Comme on l’a déjà remarqué dans le chapitre 1, dans les romans qui alternent le moment du rêve et celui de la veille, les passages d’un plan à l’autre sont explicitement déclarés ; alors que, dans les romans où l’initiation se produit au cours d’un seul rêve continu, la frontière entre les deux mondes est décrite de façon symbolique. Dans *The Book of Lost Things*, David revient à la réalité en passant à travers le même arbre creux qui l’avait conduit dans la forêt rêvée. Le passage suivant symbolise très bien la double connotation de ce retour comme mort et renaissance à la fois :

He [the Woodsman] raised his hand in farewell, and David took a deep breath and stepped into the trunk of the tree.

At first, he could smell only musk and earth and the dry decay of old leaves. [...] Although the tree was huge, he could not go for more than a few steps before striking the interior. [...] He felt claustrophobic. There appeared to be no way out, but the Woodsman would not have lied to him. [...] He decided to step back out again, but when he turned around, the entrance was gone. The tree had sealed itself up entirely, and now he was trapped inside. David began to shout for help and bang his fists against the wood, but his words simply echoed around him, bouncing back in his face, mocking him even as they faded.

But suddenly there was light. The tree was sealed, yet there was still illumination coming from above. David looked up and saw something sparkling like a star. As he watched, it grew and grew, descending toward where he stood. Or perhaps he was rising, ascending to meet it, for all his senses were confused. He heard unfamiliar sounds – metal upon metal, the squeaking of wheels, and caught a sharp chemical smell from close by. He was seeing things – the light, the grooves and fissures of the tree trunk – but gradually he became aware that his eyes were closed. If that was the case, then how much more could he see once his eyes were open?

David opened his eyes.

He was lying on a metal bed in an unfamiliar room. [...] Beside him, asleep in a chair, was Rose. (Connolly, 2011: 329-330)

Une fois dans l'arbre, le trou par lequel David était entré se referme et le garçon se trouve enfoui vivant dans un tombeau végétal sans issue. Cependant, une lumière apparaît en haut, et au fur et à mesure qu'elle devient plus grande, le garçon comprend que ce n'est pas à la lumière de descendre, mais c'est plutôt à lui de monter : la descente initiatique terminée, c'est la fois de l'ascension du héros vers sa nouvelle vie. En suivant la « lumière au bout du tunnel », le protagoniste, qui a finalement accompli sa mort métaphorique, peut renaître à son monde. David comprend qu'il a les yeux fermés et dès qu'il les ouvre il se voit allongé sur un lit d'hôpital, avec Rose, la femme de son père, à son chevet. En effet, après que l'avion allemand s'était abattu sur son jardin, sa famille l'avait longuement cherché, avant de le trouver dans un état d'inconscience. Il en va de même pour Eelian, le protagoniste de *L'Île du sommeil* (Colin, 2011). Il tombe dans le coma à la suite d'un accident avec son vélo, et à partir de ce moment-là, sa vie se déplace sur Noctance, l'île de ses rêves. Dans le roman de Colin, le rêve est donc une deuxième vie à tous les effets, comme le voudraient Nerval et l'apologue de Tchouang-Tseu⁹³ ; en effet, à chaque fois qu'Eelian s'endort sur Noctance, il se voit allongé inconscient sur son lit, son grand-père à côté de lui. Le réveil d'Eelian présente plusieurs points de contact avec celui de David :

Au centre de la clairière trônait un lit.

Mon lit.

Mes amis me firent signe de me coucher et de ne pas m'occuper d'eux. [...] Je m'allongeai dans mon lit. [...] Doucement, je pleurai. De joie ou de tristesse? [...]

Tel un médecin bienveillant, le vieux chêne se pencha sur ma couche. Ses branches s'agitèrent, son ombre s'étendit sur moi. Longtemps, je restai les yeux ouverts, contemplant le ciel bleu, les feuilles tombant dans l'air, les particules de poussière dans le feu poudré du soleil.

J'essayai de graver dans mon esprit chaque détail de mon séjour sur Noctance. Et je m'endormis sans m'en apercevoir.

Lorsque je me réveillai, j'étais de retour chez moi.

En vie. (Colin, 2011 : 170-171)

⁹³ Connus aussi comme le rêve du papillon : après avoir eu un rêve où il était un papillon, Tchouang-tseu se doute être un papillon qui, dans son sommeil, rêve d'être Tchouang-tseu (voir Chelebourg, 2013).

Quand le moment arrive pour lui de revenir à son monde, l'enfant s'allonge sur un lit au milieu de la clairière, et se réveille dans sa chambre. Veille et rêve apparaissent alors comme deux concepts relatifs et réciproques, deux côtés de la vie séparés par une couche de sommeil sans rêves : « je m'endormis sans m'en apercevoir. Lorsque je me réveillai, j'étais de retour chez moi » (*Ibid.*). Le réveil d'Eelian s'inscrit dans la ligne des réveils des chamans qui ont réussi à guérir de leur maladie. Il en va de même pour Oimiuq-Bastian (*La fe de Oimiuq*, Cernuda. 2013) qui vit dans le monde des Anguïs, sans pourtant savoir comment il y est arrivé. En rêve, le garçon entend, de temps à autre, des voix qui l'animent à lutter, à résister : il s'agit de ses parents, qui sont à côté de lui dans le monde de la veille, où il est hospitalisé pour suivre une chimiothérapie. Comme pour Eelian, veille et rêve apparaissent pour Oimiuq dans un rapport réciproque et complémentaire. Cela arrive aussi à Rudy, qui fait un méta-rêve où il se voit endormi dans son banc d'école : « Chocó con la rama de un árbol y perdió el conocimiento, quedando tendido en el suelo. Inconsciente, se vio a sí mismo con la cabeza apoyada a su pupitre, durmiendo placidamente⁹⁴ » (Soler, 2014 : 176).

Grâce à sa foi, Oimiuq atteint la guérison et peut faire retour au monde éveillé où sa famille l'attend ; le seuil du réveil est représenté dans ce cas par un portail formé par deux sphinx, cette image étant une citation explicite de l'*Histoire sans fin*. En franchissant ce seuil, Oimiuq sent que le sommeil est en train de prendre le dessus ; c'est la voix de sa mère qui le ramène au monde de la veille, où il ouvre finalement les yeux dans une chambre d'hôpital. Dans la vie éveillée, Oimiuq s'appelle Bastian B. B. et il va écrire l'*Histoire sans fin* pour raconter les aventures des personnages qu'il a rencontrés de l'autre côté du sommeil. Une fois revenu à la veille, il comprend que le prénom par lequel on l'appelait dans l'Autre Monde, ce n'est que « Quimio » lit à l'envers : le mot marqué sur la porte vitrée de la salle de chimiothérapie, lit de l'intérieur, donne « Oimiuq ». Dans l'Autre Monde, Bastian avait perdu son prénom aussi bien que toute mémoire de son passé. Comme il arrivait souvent aux novices au cours des rites de passage, dans l'Autre Monde le héros est connu par un nom différent ; ainsi, sa guérison coïncide avec la reconquête de son nom et de son identité, renouvelée par l'expérience initiatique. La porte de la salle représente donc un autre seuil important pour le protagoniste qui, une fois guéri, peut la franchir et retrouver la vie et l'identité qui l'attendaient de l'autre côté.

⁹⁴ « Il frappa la tête contre la branche d'un arbre et perdit connaissance, demeurant allongé sur le sol. Pendant qu'il était inconscient, il se voit placidement endormi avec la tête sur son banc » (je traduis).

Également, à la fin de son premier voyage au Royaume des Ombres (Fermine, *La Petite Marchande de Rêves*, 2012), Malo se réveille dans une chambre d'hôpital. Le passage du rêve à la veille se produit, comme pour le voyage d'allée, par le biais d'un hublot s'ouvrant sur un toboggan qui le fait tourbillonner parmi des étoiles dansantes :

Elle le poussa soudain en arrière dans le tonneau et Malo s'y engagea tête baissée. À l'autre extrémité, encore sous le choc du baiser, il ne vit pas que se dessinait un hublot ouvert d'où sourdait une étrange lumière bleue. L'enfant se faufila à l'intérieur et glissa sur un toboggan sans fin. Tout se mit à tourbillonner autour de lui et il fut happé dans une spirale vertigineuse. Il dansa quelques secondes dans un halo d'étoiles, puis tout redevint calme et blanc.

– Malo ?... Malo ? Tu m'entends?

Au bout de quelques seconds qui semblèrent durer des siècles, le garçon, hébété, ouvrit les yeux à demi. Ce qu'il vit était un décor d'une étonnante blancheur, à la différence qu'il ne s'agissait plus de neige chaude et crépitante, mais des murs uniformes d'une chambre d'hôpital. [...]

– Tu as eu un accident hier après-midi et tu es resté inconscient près de vingt-quatre heures. Nous t'avons veillé tout ce temps. (Fermine, 2012 : 160-161)

Ce réveil à l'hôpital rejoint le rang des guérisons chamaniques, caractéristiques de notre corpus. La couleur blanche, qu'on avait déjà trouvée sur le seuil de l'endormissement, revient sur le seuil du réveil et va caractériser aussi les voyages suivants de Malo. En effet, dans *La Poupée de Porcelaine* (2013a) le point de départ du deuxième voyage au Royaume des Ombres est le palais des glaces de la fête foraine d'Edimbourg ; et c'est là que Malo va se retrouver à sa rentrée dans le monde de la veille, grâce à un passage secret où il est happé, comme d'habitude, dans une spirale tourbillonnante :

Suivant son instinct, Malo entraîna Louison qu'il tenait par la main vers la première porte qui était mystérieusement restée fermée quelques minutes auparavant. Et, cette fois-ci, elle s'ouvrit très facilement. Quelle ne fut pas sa surprise de se retrouver devant le Palais des Glaces de la fête foraine !

– Venez voir ! [...] Je crois qu'on a trouvé le passage secr...

Mais, avant qu'il puisse terminer sa phrase, tout se mit à tourner autour d'eux, comme dans un tourbillon. L'adolescent et la jeune fille furent happés dans une spirale vertigineuse et se mirent à danser dans un halo d'étoiles.

Lorsque tout redevint calme et blanc, Malo comprit que son escapade au Royaume des Ombres était terminée, qu'il avait retrouvé le monde réel. (Fermine, 2013a : 154-156)

Pour en finir avec la saga de Fermine, dans *La Fée des Glaces* (2013b) Malo était arrivé au Royaume des Ombres d'Hiver lors d'un accident au ski. Pour revenir à son monde, il

doit trouver une fleur de neige et, après l'avoir longuement cherché, il la trouve dans les cheveux de Léa, la fée qui donne son titre au roman. Dès qu'il cueillit la fleur⁹⁵, le vent le soulève et le tourbillon l'emporte encore une fois :

De sa main, il caressa la chevelure blonde et cueillit délicatement la fleur. En accomplissant ce geste, il rompit le charme et tout se mit à tourner autour de lui comme dans un tourbillon.

Au moment où le soleil apparut, la Fée des Glaces s'évanouit dans un nuage de neige, tandis que l'adolescent semblait s'élever dans le ciel, porté par des centaines et des centaines de ballons. Il flottait dans une mer neigeuse, comme un flocon multicolore tourbillonnant dans les rubans du vent.

Soudain, Malo ouvrit les yeux. Il ne se trouvait plus au Royaume des Ombres de l'hiver, mais dans le monde réel. Il était allongé au fond de la crevasse dans laquelle il avait glissé. Malgré le froid, il s'était endormi, et le son d'une voix transperçant le mur du silence l'avait réveillé. Immédiatement, il la reconnut. La voix du moniteur. (Fermine, 2013b : 144-145)

Réveillé par la voix de son moniteur de ski, Malo se retrouve dans la crevasse où il était tombé à cause d'une avalanche. Il se fera trouver par le moniteur, qui l'emmènera à l'hôpital. L'on peut remarquer que certaines images reviennent souvent au moment du réveil. Dans *El Hombre de Arena* le protagoniste se sent soudainement happé vers le haut, comme David (*The Book of Lost Thing*) et flotte dans un air blanc et lumineux (comme Malo), avant de se réveiller :

De pronto, una voz de mujer, que parecía no proceder de ninguna parte, dijo:

– Pablito, el desayuno está listo.

– Es tu madre – dijo Morfeo –. Ha llegado la hora de despertar. [...]

Y, de pronto, Pablo sintió algo muy extraño, como si un aspirador gigantesco le succionara desde arriba, y todo se volvió blanco, luminoso, resplandeciente, y la Torre Oscura se disolvió en la nada.

Pablo se incorporó de golpe sobre la cama, repentinamente despierto.⁹⁶ (Mallorquí, 2008 : 194-197)

⁹⁵ D'une perspective Jungienne, en « dé-florant » Léa, Malo achève l'intégration de son *Anima* et entre en contact avec le Soi, symbolisé par la fleur. L'analyse reviendra sur cette image dans le chapitre dédié aux symboles du Soi.

⁹⁶ « Soudain, une voix de femme, qui semblait provenir de nulle part, dit :

- Pablito, le petit-déjeuner est prêt.

- C'est ta mère – dit Morphée –. C'est bien l'heure que tu te réveilles. [...]

Et, tout à coup, Pablo ressentit quelque chose de très étrange, comme si un aspirateur géant le happait du haut, et tout devint blanc, lumineux, brillant, et la Tour Obscure se dissout dans le néant.

Pablo se redressa d'un coup sur son lit, soudainement réveillé » (je traduis).

La sensation de monter et de flotter dans l'air, ainsi que la perception d'une lumière blanche et éblouissante, caractérisent donc souvent le retour au monde éveillé. Un autre élément qui agit comme un pont entre les deux mondes est la voix de la mère de Pablo, qui s'introduit dans le rêve pour ramener son fils du côté de la veille. Quant à Corinna, qui est convaincue d'être désormais morte, elle va découvrir avec surprise qu'elle avait juste perdu connaissance pour quelques minutes, pendant sa visite au Musée Égyptien de Turin.

Avrei dovuto essere felice. Avrei trascorso l'eternità alla Biblioteca di Alessandria, come avevo desiderato. Invece, qualcosa non tornava. E in più, sentivo un ronzio, acqua che scorreva nelle mie orecchie. L'angoscia divenne insostenibile. Mi scoppiava la testa.

Qualcuno mi stava schiaffeggiando.

« Non è niente tesoro, grazie a Dio ti sei ripresa... Che spavento mi hai fatto prendere... ho temuto il peggio... » un singhiozzo. Era la voce di mia madre. Aprii gli occhi.

Ero sdraiata per terra [...]. La mamma era inginocchiata accanto a me, il volto rigato di lacrime.

Respirai. A bocca aperta. A pieni polmoni. Ero viva. ERO VIVA! Stavo a Torino, al Museo Egizio. Avevo perso i sensi soltanto per pochi minuti, mi dissero. Per me, invece, era stato un tempo lunghissimo, infinito. Un viaggio con molte, molte tappe. Un percorso nel labirinto. Davvero era stato soltanto un sogno?⁹⁷ (Buongiorno, 2008: 174)

Même dans ce cas, à l'instar de *El Hombre de Arena*, le réveil se produit par une stimulation sensorielle provenant du côté de la veille : tout d'abord, un bourdonnement dans les oreilles (peut-être les murmures des visiteurs du musée ?), ensuite la sensation tactile des gifles et les mots de sa mère. Il en va de même pour Helena (*MirrorMask*), réveillée par son père, qui la trouve endormie sur le toit.

... and I understood everything, wearing the MirrorMask. The shadows and sphinxes and the floating giants, the floating books and the riddles and the fish in the air –

⁹⁷ « J'aurais dû être heureuse. J'aurais passé toute l'éternité dans la Bibliothèque d'Alexandrie, comme je l'avais souhaité. Par contre, quelque chose clochait. De plus, je sentais un bourdonnement, comme si j'avais de l'eau qui coulait dans mes oreilles. L'angoisse devint insoutenable. Ma tête éclatait. Quelqu'un était en train de me gifler.

“Ce n'est rien, chérie, Dieu-merci tu vas bien... Tu m'as fait tellement peur... J'ai craint le pire... ” un sanglot. C'était la voix de ma mère. J'ouvrai les yeux.

J'étais allongée par terre [...]. Ma mère était agenouillée à côté de moi, des larmes coulant sur son visage. Je respirai. Bouche ouverte. À pleins poumons. J'étais vivante. VIVANTE! J'étais à Turin, au Musée Égyptien. Je n'avais perdu connaissance que pour quelques minutes, on me dit. Pour moi, en revanche, cela avait été un temps très long, infini. Un voyage avec beaucoup, beaucoup d'étapes. Un parcours dans le labyrinthe. De vrai, cela n'avait été qu'un rêve ? » (je traduis).

– it all made utter sense.

Trouble is, I don't remember how it made sense, because that's when I noticed that Dad was shaking my shoulder and telling me to wake up.

"Funny place to go to sleep, love," he said, and I opened my eyes.

I was still on the roof, but it was morning. (Gaiman-McKean, 2008)

Coraline aussi est réveillée par sa mère ; toutefois, son voyage de retour prend les allures d'une fuite, car l'Autre Mère va la poursuivre, ne voulant pas qu'elle revienne à son monde. Comme Campbell écrit : « if the trophy has been attained against the opposition of its guardian, or if the hero's wish to return to the world has been resented by the gods or demons, then the last stage of the mythological round becomes a lively, often comical, pursuit » (1993: 197). Pour échapper à l'Autre Mère, la fille doit passer à travers un long couloir qui sépare les deux maisons, c'est-à-dire le monde du rêve et celui de la veille.

Coraline turned her back on the door and began to run, as fast as was practical through the dark corridor, dragging her hand along the wall to make sure she didn't bump into anything or get turned in darkness. [...] She knew that if she fell in that corridor she might never get up again. Whatever that corridor was was older by far than the other mother. It was deep, and slow, and it knew she was there...

Then daylight appeared, and she ran towards it, puffing and wheezing. [...] Panting for breath, she staggered through the door and slammed it behind her with the loudest, most satisfying bang you can imagine.

Coraline locked the door with the key, and put the key back into her pocket. (Gaiman, 2003 : 155-157)

Comme dans *The Book of Lost Things*, ce passage confirme la connotation à la fois mortuaire et prénatale de ce prolongement du seuil (voir 1.2.3), dans lequel mort et renaissance ne sont que deux faces de la même médaille. Cette nouvelle naissance apparaît encore une fois comme une naissance cosmique, car le couloir est vivant et habité par quelque chose qui est « older by far than the other mother » (*Ibid.*). Une fois revenue à son monde et après avoir fermé la porte de la clé, Coraline se pelotonne en position fœtale sur le fauteuil de sa grand-mère, et c'est là que sa mère la trouvera endormie et la ramènera à la veille : « Coraline barely noticed that she had wriggled down and curled, cat-like, in her grandmother's uncomfortable armchair, nor did she notice when she fell into a deep and dreamless sleep. [...] Her mother shook her gently awake » (Gaiman, 2003 : 158-159). Échappée de sa méchante Autre Mère, endormie sur un objet appartenant à sa grand-mère et réveillée par sa véritable mère, la petite fille renaît au monde réel sous le signe d'une relation renouvelée au maternel.

Le motif de la fuite est présent aussi dans *Corazón de hierro*, après avoir guidé la révolte des enfants, Juan Zacarías est poursuivi par les habitants de la Ciudad de Oro. Il échappe alors grâce à un pont créé par un arc-en-ciel, qui le ramènera aux seuils du réveil. Le motif l'arc-en-ciel comme pont entre deux mondes est très ancien, comme le souligne Eliade : « L'ascension se fait par le moyen de l'arc-en-ciel, mythiquement imaginé sous la forme d'un énorme serpent, sur le dos duquel le maître initiateur grimpe comme sur une corde. » ; « Quant à l'arc-en-ciel, on sait qu'un nombre considérable de peuples y voient le pont reliant la Terre au Ciel, et spécialement le pont des dieux. » (Eliade, 2015 : 136). C'est n'est pas par hasard que l'auteur choisit ce symbole pour faire revenir Zacarías au monde de la veille :

Lo que vieron fue un arracimado grupo de nubes negras que en pocos momentos descargó fuerte lluvia. Y en cuanto esta cesó, surgió un maravilloso arco iris. Zacarías se acordó de lo que le había dicho el barquero, y con toda convicción empezó a subir por los siete colores, con el perro detrás. [...] La muchacha pareció titubear unos instantes, pero al fin alargó su mano hasta la de Zacarías y de un salto subió también al arco iris. Detrás de ellos, el perro, que no parecía albergar duda ni temor tampoco.

Y subir, venga a subir, y luego bajar, venga a bajar...

Hasta que llegaron de nuevo a su tierra, que tan cerca, por raro que parezca, estaba. [...]

Fueron a avisar a los padres de Juan Zacarías [...]. En cuanto llegaron, la madre se arrojó en brazos de su hijo, y tanto lloró sobre su pecho que el corazón de hierro empezó a latir.

Les larmes que la mère de Zacarías verse sur sa poitrine achèveront le miracle de faire battre un cœur de fer, et le garçon reprend connaissance.

En ese momento, Zacarías, envuelto en lágrimas, se despertó. Miró a su alrededor, sorprendido de que todo estuviese igual.⁹⁸ (Rodríguez Almodóvar, 2011: 154-155)

⁹⁸ « Alors, un amas de nuages noirs explosa en une soudaine rafale de pluie. Comme la pluie cessa, un merveilleux arc-en-ciel apparut. Zacarías se souvint de ce que le batelier lui avait dit et, très sûr de lui, il commença à monter sur les sept couleurs, le chien derrière. [...] La fille hésita quelques instants, puis elle se décida à tendre la main à Zacarías et à sauter, elle aussi, sur l'arc-en-ciel. Le chien les suivait, sans montrer aucune doute ou crainte.

Ainsi, ils montèrent en haut, et encore en haut ; et après il descendirent en bas, et encore en bas...

Jusqu'à rejoindre leur terre qui, aussi bizarre que cela puisse paraître, était pourtant si proche. [...]

Quelqu'un appela les parents de Juan Zacarías [...]. Quand ils arrivèrent, la mère se jeta au cou de son fils, et pleura tant de larmes sur sa poitrine que le cœur de fer commença à battre.

Alors, Zacarías, inondé de larmes, se réveilla. En regardant autour de lui, il remarqua avec surprise que rien n'avait changé » (je traduis).

La présence de l'arc-en-ciel près du seuil du réveil revient dans *El sueño de Rudy* (Soler, 2014). Après avoir visité Mundo Naranja (Monde Orange) Chichiu, la lutine qui fait l'office de passeur, transporte le protagoniste à l'intérieur d'une bulle, qui, tel un ascenseur, descend tous les sept niveaux de ce monde. Dans cette descente, Rudy aura un bref aperçu des six autres mondes, chacun caractérisé par une des sept couleurs de l'arc-en-ciel. Ensuite, la bulle le transporte dans un tourbillon de couleurs, tandis que les rumeurs de la veille rejoignent ses oreilles le ramenant dans son banc d'école : « La burbuja cobró velocidad astronómica mientras resplandecían en ella un sin fin de formas y colores indefinidos. [...] Medio dormido, le llegaron de nuevo sonidos conocidos. Abrió los ojos [...] »⁹⁹ » (Soler, 2014 : 285).

Conclusions

On a vu dans ce chapitre comment se déroule le voyage de retour au quotidien, qui constitue la conclusion du parcours initiatique. Après un éventuel moment de refus, le héros accepte sa nouvelle mission, c'est-à-dire de revenir à la vie de la veille pour y appliquer les apprentissages du rêve. Il arrive parfois que certaines forces de l'inconscient cherchent à entraver leur retour : il s'agit encore une fois des instances régressives qui essaient de bloquer le développement du sujet pour l'enfermer dans une identité qui désormais ne lui appartient plus.

Une fois surmontés ces difficultés, les protagonistes devront franchir à nouveau le seuil entre les deux mondes, où encore une fois le symbolisme mortuaire se combine avec le symbolisme prénatal. Néanmoins, la frontière ne se ferme pas derrière eux, mais se confirme dans son caractère extrêmement perméable. Maintenant que l'initiation est achevée, le canal de communication entre les deux mondes reste ouvert : nos jeunes héros oniriques ont désormais instauré le dialogue synthétique entre conscient et inconscient qui est le but de l'individuation.

⁹⁹ « La bulle prit une vitesse spatiale, tandis qu'une infinité de formes et de couleurs indéfinis brillaient à son intérieur. [...] À moitié endormi, il sentit des sons familiers. Il ouvrit les yeux [...]. », je traduis.

Chapitre 2

L'attitude synthétique : dialogue entre le conscient et l'inconscient par le rêve

L'attitude synthétique a en commun avec l'initiation une « volonté syncrétique d'unification des contraires à travers le drame de la mort et de la renaissance » (Durand, 1992 : 337), qui dans nos textes se réalise par le biais de la dialectique veille-rêve. Dans l'interaction de ces deux plans de l'expérience, le dialogue entre conscient et inconscient déclenché, ce qui permet aux protagonistes de compléter la mise au jour de leur identité.

Cela arrive à Coraline, qui à travers son aventure apprend que l'inconscient peut être un ennemi effrayant lorsqu'il est enfermé au-delà d'une porte murée comme l'Autre Mère ; mais qu'il peut aussi s'avérer un fidèle ami et allié (comme les enfants morts) lorsqu'il y a une libre communication entre les deux mondes, représentée par le chat noir. Grâce à l'intégration de l'inconscient, elle a pu accepter et vaincre ses peurs, devenant prête à commencer une nouvelle vie : « Normally, on the night before the first day of term, Coraline was apprehensive and nervous. But, she realized, there was nothing left about school that could scare her anymore » (2003 : 184-185).

Dans ce chapitre, on se penchera d'abord sur les apprentissages et les révélations que les protagonistes atteignent en rêve, et qu'ils ramènent de l'autre côté pour s'en servir à l'état de la veille. Puis, l'analyse touchera aux différents signes du dialogue ouvert entre le conscient et l'inconscient, et notamment sur les objets et sur les personnages qui se déplacent d'un côté à l'autre. Ensuite, la troisième section sera consacrée à l'attitude synthétique au temps et à l'espace qui caractérise l'initiation de nos protagonistes, notamment dans cette dernière étape.

2.1 *Apprentissages et révélations*

Tout rite initiatique implique des apprentissages et des révélations : Rudy (Soler, 2014), Fernando (Delam, 2015) et Eliott (Parry, 2014-2016), développent par exemple des habiletés en rêve grâce à l'entraînement de leurs mentors ; notamment celle de créer, c'est-à-dire de modifier à leur gré la réalité onirique. Néanmoins, l'utilité de ces

apprentissages ne se borne pas au monde des rêves, leur but principal étant celui de pouvoir être appliqués aussi dans la vie éveillée, comme Rudy le comprend :

Cuando regreses todo esto se desvanecerá y seguirás con tu vida normal. Pero... ¿y si aquello le marcaba para toda su vida? ¿Y si ya no pudiera desvincular su experiencia aquí vivida con la otra? Eso era importante porque entonces significaría que dependiendo de lo que aquí aprendiera podría utilizarlo para bien o para mal en la otra. Debía poner toda su atención en ello y procurar llevarse buenas experiencias.¹⁰⁰
(Soler, 2014 : 156)

Cela est évident dans la saga de *Varjak Paw* (Said, 2005 ; 2014), où le protagoniste apprend en rêve la « Way of Seven Skills », une série d'habiletés qui forment une technique de combat lui permettant d'affronter ses ennemis dans la vie éveillée. Il s'agit de techniques développées par son ancêtre Jalal, qui l'ont rendu presque imbattable à la chasse et à la lutte : « Open Mind » (humilité et disponibilité à l'apprentissage), « Awareness » (prendre conscience de ce qu'on a autour, sans préjugés et confiant dans ses instincts), « Hunting » (ne tuer que pour nécessité), « Slow Time » (faire ralentir le monde autour), « Moving Circles » (créer une spirale d'énergie), « Shadow Walking » (oublier soi-même pour se fondre avec la nature) et « Trust Yourself » (avoir confiance en soi). Plusieurs aspects de cette révélation renvoient aux structures mystiques : le ralentissement, l'introspection, la fusion avec l'environnement. La transmission de cet héritage se présente ainsi comme retour aux origines, à la nature, aux instincts. Dans *The Outlaw Varjak Paw*, Jalal lui fait d'autres révélations: on n'est jamais arrivés, et tout but est une nouvelle ligne de départ. Les révélations représentent ainsi une partie fondamentale pour la construction de la nouvelle identité du protagoniste, au sein de son parcours initiatique, ce qui nous a porté à les inclure dans ce chapitre qui est consacré au retour à la veille.

L'aventure de Malo est une initiation en trois étapes, comme annoncé par la première loi du code du Royaume des Ombre, qui fait d'épigraphe à la trilogie :

« Lorsqu'on disparaît la première fois, on fait un rêve.

La deuxième fois, on ne rêve plus.

La troisième fois, on ne vit plus que dans les rêves des gens qu'on a connus »

¹⁰⁰ « À ton retour, tout cela va disparaître et tu vas continuer avec ta vie normale. Mais... et si tout cela allait le marquer pour toute sa vie? Et s'il ne pouvait plus faire abstraction de cette expérience, une fois revenu à sa vie? Cela était important car, selon ce qu'il allait apprendre dans ce monde, il allait l'utiliser bien ou mal dans l'autre. Il lui fallait donc faire beaucoup d'attention à se procurer des bonnes expériences à porter avec lui » (je traduis).

Ce code, qui l'accompagnera dans chacun des trois tomes, présente déjà un contenu initiatique, rapprochant l'expérience du rêve à celle de la mort ; d'autant plus que dans ce monde les âmes des rêveurs coexistent avec celles des morts, les spectres. Pour obtenir le droit de visiter ce monde quand il le désire, le protagoniste devra découvrir et intégrer les enfers cachés dedans lui, et apprendre à penser la mort en tant que moment de passage. Dans *La Fée des glaces*, tante Urticaire révèle son identité secrète de Reine des Fées et confie à Malo qu'elle a voulu l'initier, car il a hérité d'elle son imagination.

« Je voulais m'assurer que t'étais digne des nôtres. C'est la troisième fois que tu entres dans notre royaume et que tu parviens à en sortir. Chaque fois, j'ai été là pour te montrer le chemin. [...]

– C'est donc vous la cause de tout cela ? Mais pourquoi ?

– Vois-le comme une sorte de rite initiatique. [...] Tu viens de passer avec brio ton examen d'admission au Royaume des Ombres. Désormais tu es ici chez toi... Félicitations ! » (Ferminé, 2013b : 121-122)

Ensuite, la tante-reine lui fait cette recommandation : « – Je te demanderai simplement de ne pas oublier ce que tu as vécu ici, et que cela te serve dans la “vraie” vie » (*Ibid.* : 123). Ayant complété ses trois voyages aux Royaume des Ombres, Malo acquiert la faculté de passer à son gré de la vie éveillée au Royaume des Ombres et vice-versa ; comme dirait Campbell (1993), une fois l'initiation accomplie, le héros devient « master of the two worlds ».

2.1.1 Miroirs, fenêtres, mares et surfaces d'eau, ou de la réflexion révélatrice

Le miroir et ses relatifs substituts aquatiques se font souvent véhicules des révélations. Parfois, ils s'offrent comme autant de fenêtres sur l'Autre Côté comme on explique explicitement dans *Elodie et le maître des rêves* : « Tous les points d'eau fonctionnent comme des téléviseurs. Quand on regarde au fond, on voit des bouts du monde réel. C'est comme un trou de serrure permettant d'espionner ce qui se passe dans la pièce voisine » (Brussolo, 2004 : 69). Certains auteurs développent ainsi le motif carrollien de l'« Autre Côté du Miroir », où rêve et veille se trouvent dans une relation réciproque. C'est bien le cas d'Eelian, qui dans l'Île du sommeil peut regarder dans le reflet d'une mare ce qui lui arrive dans le monde de la veille:

Nous avons marché jusqu'à une mare toute proche. La surface noirâtre scintillait sous les étoiles. [...] Je me suis penché. Et je me suis vu.

J'étais allongé dans un lit d'hôpital. C'était ma chambre, avec le poster du Magicien d'Oz et toute ma collection de maquettes [...], mais ils l'avaient en partie

transformée, et un masque à oxygène était posé sur mon visage. Des tubes et des fils me reliaient à de grosses machines métalliques. Des courbes vertes ondulaient sur des écrans de contrôle, et des chiffres défilaient.

Mon grand-père était assis à mes côtés ; il me tenait la main. Mon père regardait par la fenêtre. Maman, elle, restait sur le pas de la porte. Elle tenait un mouchoir et n'arrêtait pas de se tamponner les yeux. Tout le monde semblait fort malheureux. (Colin, 2011 : 12-13)

Également, toutes les fenêtres dans *MirrorMask* montrent à Helena ce que son double est en train de faire dans le monde réel où elle a pris sa place¹⁰¹. Aussi, dans ce même roman Valentine conduit Helena aux « dreamlands », où en regardant dans une mare la fille plonge dans une vision où sa mère malade lui donne des conseils pour retrouver le masque de miroir :

[...] at the center of everything, there was a pool.

“These are the dreamlands”, said Valentine. “It’s not a proper place. It’s made of wishes and hopes. We often confuse what we wish for with what is. Well, I know that I do”. [...]

He sat by the pool and started skimming pebbles across it.

I tried to understand why the place was so familiar. I was somewhere that looked like my bedroom at Aunt Nan’s, only it was empty. I was standing there, trying to remember what I was doing.

My mum said, “Honestly, love. What have you lost now?”

She didn’t look like my mum. She looked more like the White Queen.

“I was looking for a MirrorMask, but I don’t know what it looks like or how big it is or why it’s missing or anything, really.”

“Well, where did you last see it?”

“I don’t think I ever have”. I think we were on a bus then. I’m not sure. It was the only bit of my dream that actually felt like a dream, really. Things blended and swam.

“I want to come home now,” I told her. “I want you to be okay. I’m scared, Mum”.

“I’m scared, too, love,” she told me. “That’s why I’m having this dream. Do you think they’ve started to operate yet? Maybe everyone gets dreams like this when they start poling around in your head.”

“It’s not your dream, Mum. It’s mine.” I think we were in a hospital then. Or maybe we were in the palace. I don’t know any longer.

“That’s the kind of thing people say in dreams. I wish your dad was here. [...] Now, you’re looking for something, you know it’s here, you can find it. So look again. I’ll bet it’s just like Aunt Nan’s teeth. It’s probably staring you in the face.”

¹⁰¹ Il faut quand-même rappeler qu’il ne faut pas toujours faire confiance aux images offertes par les miroirs ; comme on a vu, tant l’Autre Mère dans *Coraline* comme le Crooked Man et la fausse mère de David dans *The Book of Lost Things* utilisent miroirs, mares et fenêtres pour montrer aux protagonistes non pas la réalité, mais des illusions représentant leurs pires peurs réalisées.

And I knew then where it was. (Gaiman, McKean, 2008, n.p.)

Cette conversation avec sa mère apporte à Helena les révélations nécessaires pour trouver ce qu'elle cherche. Elle sait maintenant où se trouve le MirrorMask, mais quand elle arrive sur le lieu, elle ne voit pas de masques. Elle se rappelle alors des conseils de sa mère :

I started trying to explain to Valentine about my mum and her Two Rules for Finding Things That You've Lost.

- 1) It's usually where you left it.
- 2) It's probably staring you right in the face.

But the only thing that was staring me right in the face was me, in the looking glass over the bed. I looked at it. A girl dressed as a princess looked back at me, dejected and tired. And then she didn't look anywhere nearly as dejected anymore. It was obvious.

It had been staring me in the face all the time. [...]

I put my face up to the surface of the looking glass... And then I pushed. (*Ibid.*)

Helena comprend que le « masque-miroir » se cache dans son même reflet. Plongeant son visage dans le miroir, elle sent le masque adhérer à sa peau, et elle arrive à l'extraire du miroir. En portant le masque, la protagoniste parvient à la compréhension par le biais de la réflexion sur elle-même :

It felt like liquid silver, wet and metallic. I could feel it forming itself to my face. I backed away from the frame on the wall. For a heartbeat it tugged, and then it was free.

I was wearing the MirrorMask. It was weird. I still remember how when I had the mask on I knew things. I knew that I had to bring the other girl back, if I had any hope of waking the White Queen.

I knew something else, too. If I wanted to, I could get out. It wouldn't take me to my own world, but it would give me what it had given her. Another world. Another girl like me to displace. It would be a way out.

And I couldn't do it. I kept thinking of that letter that Valentine had found: you can't run away from home without destroying somebody's world. She was right. It's not hard to mess things up. It's a lot harder to try and put the world back together again. (*Ibid.*)

Aussi, elle comprend qu'avec le masque elle a le pouvoir d'échapper, comme l'avait fait son double, dans une autre réalité. Mais elle résiste à cette tentation, car au lieu d'aller de destruction en destruction elle préfère le défi de recréer le monde après la nécessaire destruction ; de fait, son aventure lui a révélé qu'elle peut reconstruire une relation avec sa mère sur des nouvelles bases.

Varjak Paw reçoit aussi des révélations à travers un miroir d'eau. Il pense de n'être pas digne de sa race, les Mesopotamian Blues, à cause de la couleur de ses yeux, qui ne sont pas verts comme ceux de tous les autres membres de sa famille. Toutefois, il ne connaît même pas quelle est cette couleur, car il ne s'est jamais vu dans un miroir. Dans la surface du fleuve Tigris, il découvre que ses yeux ont la même couleur ambrée de ceux de Jalal, son légendaire ancêtre qui lui fait de mentor en rêve :

'[...] A cat must be free, must be true: true to itself. When you said you were not worthy to be a Mesopotamian Blue, I knew not whether to laugh or cry. You see, who you are and where you come from count for nothing with me. The only thing that counts is what you do. [...] We are whatever we choose to be. [...] If being a Blue means anything, it means following my Way. Any cat who does that is one of mine. All you need is to trust yourself, and I say you are worthy to be a Blue.' [...]

'But my eyes...'

'What colour are your eyes?'

'They're the wrong colour. The colour of danger.'

'Which is?'

Varjak hesitated. 'I don't know,' he admitted. 'I've never seen them.' [...]

'Look at me,' said Jalal. 'Am I worthy to be a Mesopotamian Blue?'

'Of course you are!'

'Now look into the river,' said Jalal. 'What do you see?'

Varjak peered at the still surface of the Tigris. He saw the stars shimmering deep inside. Saw the moon rising in the east.

And saw two silver-blue cats with amber eyes, calmly looking back at him. (Said, 2005 : 218-221)

Encore, dans *The Outlaw Varjak Paw* des révélations attendent le chaton sur la surface d'une mare d'eau. « He was in the ruined temple, by the clear blue pool that was the river's source. [...] Jalal sat behind him, looking into the pool. 'Think of a question,' said Jalal. 'Hold it in your mind. Keep looking at this pool long enough – and you will see the truth' » (Said, 2014 : 169). Dans cette mare chacun des deux chats voit son plus terrible ennemi, ce qui évoque encore une fois le relation entre le reflet et l'Ombre qui se cache dedans chacun. Il faut donc d'abord du courage pour affronter les miroirs, car souvent l'image qu'ils renvoient n'est pas du tout agréable : « 'In there, you will see truly,' said Jalal, 'though the truth may not be what you wish to see. Do you dare?' » (Said, 2014 : 134). C'est aussi le cas d'Eliott, qui dans sa plongée mystique à l'intérieur de l'Abre-Fée se trouve face à un miroir qui lui montre tant son aspect extérieur, comme son intérieur :

– Le miroir t'appelle ! chantèrent les créatures. Approche ! Approche ! Laisse-le révéler les secrets du passé... [...]

Ce miroir ne lui donnait pas seulement à voir l'image de son corps, il lui renvoyait beaucoup plus : il perçut avec acuité ses défauts et ses qualités, ses émotions dominantes, ses principaux traits de caractère. Il se sentit mis à nu, dans toutes ses forces mais aussi dans toutes ses faiblesses. Il eut un mouvement de recul.

C'est alors que l'image se troubla. Des ombres apparurent, de part et d'autre de son propre reflet. (Parry, 2016 : 151)

Dans ce miroir, Eliott découvre finalement la vérité sur le passé de sa famille et surtout sur la mort de sa mère, mystérieusement décédée dans son sommeil. Il y voit une rencontre désagréable entre son père Philippe et son grand-père qui est à l'origine de la Bête, le terrible cauchemar qui est en train de conquérir Oniria. De fait, dans les rêves de Philippe, le beau-père devient un dragon à trois têtes, la Bête, qui est à garde de la tour où se trouve enfermée son épouse, Marie. Une nuit, au cours d'un rêve partagé, Marie est tuée en rêve par la Bête, et comme elle s'était endormie avec le sablier magique à son cou, elle meurt aussi à la vie réelle. C'est ainsi qu'Eliott réalise que le responsable de la mort de sa mère est son même père. Alors, le miroir lui renvoie à nouveau son image, où il aperçoit toute la noirceur qui est en train de lui monter dedans à la suite de cette révélation :

Devant lui, le miroir lui renvoya son reflet comme une gifle. Ses paupières étaient boursoufflées de chagrin, ses joues creusées par la douleur. Il ne se reconnaissait plus. Et le changement n'était pas seulement physique. Il y avait autre chose. Une noirceur, au niveau du cœur, qui n'était pas là tout à l'heure. [...] Cela ressemblait à de la colère, mais... non, c'était plus insidieux que cela. C'était du ressentiment. Et il n'était pas dirigé vers la Bête. C'était Philippe qui avait pris le sablier dans la chambre de Mamilou. C'était lui qui avait entraîné Marie avec lui dans le monde des rêves. C'était lui qui avait fait apparaître le dragon derrière la colline, lui encore qui n'avait pas su la défendre alors qu'il était le seul à pouvoir le faire, lui toujours qui avait caché la vérité et qui avait laissé Eliott grandir dans l'ignorance. Eliott en voulait à son père. Terriblement. Mortellement.

Là, dans ce miroir, il contemplait en face ce sentiment violent qui venait de naître quand quelque chose attira son œil. À côté de cette noirceur, un halo de lumière diminuait à vue d'œil. Eliott le regarda en face et le reconnut aussitôt. C'était son amour pour son père. Alors une tristesse immense le prit à la gorge. Pouvait-on aimer quelqu'un et le haïr à la fois ? En guise de réponse, une toute petite lumière fit son apparition, de l'autre côté de la grande tache sombre de ressentiment. [...] C'était une lueur nouvelle, qu'il ne connaissait pas. Elle était là, e plein milieu de son cœur, et il était incapable de lui donner un nom. C'était une force vive, encore embryonnaire. Une qualité de cœur qui était en train d'éclorre et qu'il sentait d'une puissance phénoménale. Était-il en train de contempler ce pouvoir décisif dont l'Arbre Fée lui avait parlé ? Celui qui lui permettrait d'accomplir sa mission d'*Envoyé* ? (Parry, 2016 : 166-167)

Comme Eliott va découvrir par la suite, cette lumière qu'il n'arrive pas encore à identifier et le pardon. Après qu'Eliott aura pardonné son père, celui-ci parviendra à se pardonner à son tour, et de ce fait il mettra fin à l'existence de la Bête, son plus terrible cauchemar, produit par son sentiment de culpabilité.

2.1.2 Révélations douloureuses

On a vu comment les révélations apportées par les rêves sont souvent des vérités douloureuses et inavouables, que les protagonistes doivent pourtant reconnaître et intégrer afin de pouvoir atteindre un nouvel équilibre. À cette aune, un exemple est offert par l'un des derniers chapitres de *A Monster Calls*, dont le titre est, significativement, « Life after death » :

Conor opened his eyes. He was lying on the grass on the hill above his house.

He was still alive.

Which was the worst thing that could ever happened.

"Why didn't it kill me?", he groaned, holding his face in his hands. "I deserve the worst."

Do you? the monster asked, standing above him. [...]

"I let her go," Conor choked out. "I could have held on but I let her go."

And that, the monster said, *is the truth.*

"I didn't *mean* it, though!" Conor said, his voice rising. "I didn't mean to let her go! And now it's for real! Now she's going to die and it's my fault!"

And that, the monster said, *is not the truth at all.* [...]

"It's my fault," Conor said. "I let her go. It's my fault."

It is not your fault, the monster said, its voice floating in the air around him like a breeze. [...] *You were merely wishing for the end of pain,* the monster said. [...] *It is the most human wish of all.* [...] *it does not matter what you think,* the monster said, *because your mind will contradict itself a hundred times each day. You wanted her to go at the same time you were desperate for me to save her. Your mind will believe comforting lies while also knowing the painful truths that make those lies necessary. And your mind will punish you for believing both.*

"But how do you fight it?" Conor asked, his voice rough. [...]

By speaking the truth, the monster said. *As you spoke it just now.* [...] *Stop this, Conor O' Malley,* the monster said, gently. *This is why I came walking, to tell you this so that you may heal. You must listen.* [...] *You do not write your life with words,* the monster said. *You write it with actions. What you think is not important. It is only important what you **do**.* (Ness, 2012 : 199-202)

Conor désire, pour lui-même et pour sa mère, la fin des souffrances qui les accablent, même si cela implique la mort de cette dernière. Ce n'est qu'après s'être avoué cette

horrible vérité que le garçon pourra accéder à la révélation pour laquelle le monstrueux If est venu le chercher. Ainsi, comme l'arbre lui explique, le garçon n'est absolument pas coupable pour l'agonie de sa mère. Également, à la fin de son travail de reconstruction du passé – un travail douloureux et même macabre, qui l'emmène à retrouver et à recoudre ensemble, morceau par morceau, le corps de sa mère, morte dans l'accouchement – Jessie apprend de la même bouche de Célia qu'elle n'est pas du tout responsable de sa mort :

Dès qu'elle a fini l'ultime point, des yeux verts et en amande s'ouvrent, percent le blême visage. Des yeux de chat. [...]

Voici la seule phrase prononcée par Célia :

« Rien de ce qui est arrivé n'est ta faute. »

Quelques simples mots.

Jessie se blottit dans son cou, étouffe de longs sanglots.

Et pendant ce temps-là, sa mère la presse contre elle, glisse ses doigts dans sa chevelure, parsème son front de baisers doux. (Rimbaud, 2016 : 288)

Il en va de même pour Gaspard, qui, une fois avoir vaincu ses démons – la rage et le désarroi qu'il couvait derrière un air tranquille et songeur – peut suivre le chat-père dans le temple, où l'attend la vérité qu'il a refoulée :

Es-tu prêt à me suivre ?

Le garçon regarde la porte, se rend compte qu'il a une trouille bleue, que son cœur bringuebale dans sa poitrine.

Et puis, il déteste cette musique.

Comme son père aussi détesterait, pense-t-il.

Oui.

Un sourire presque humain se pose subrepticement sur la gueule du chat.

Il s'apprête à franchir la lourde porte, quand il ajoute :

Te voilà arrivé au terme de ton voyage. Il y a quelque chose que tu as volontairement oublié... Et ce « quelque chose », le Temple va te le rappeler.

Ils entrent. [...]

Le ventre d'une église. [...]

Devant [...], au tout premier rang : sa mère, Simon, et lui-même, le nez tourné vers une grande boîte en bois [...].

Gaspard se fige...

– d'un bond agile, le chat noir aux pattes blanches a grimpé sur le cercueil – et se souvient.

Et maintenant, demande le félin, maintenant que la mémoire t'est revenue, tu as compris qui j'étais ? (Rimbaud, 2014 : 288-289)

Une fois à l'intérieur, le temple s'avère une église, où Gaspard se revoit, avec sa mère et son petit frère, durant l'enterrement de son père. À son réveil, il aura intégré ce souvenir, accepté cette réalité et il sera prêt à reconstruire la vie de sa famille avec sa mère et Simon.

« Dans ma tête j'avais... j'avais comme effacé ce qui est arrivé, parvint-il à articuler. Je te demande pardon. »

La main de sa mère se fit plus douce encore.

« Tout est pardonné, mon chéri. Quelquefois, notre esprit met tout en œuvre pour cacher la réalité, quand celle-ci est trop douloureuse, trop lourde à accepter. » [...]

Gaspard demanda dans un murmure :

« C'est arrivé y a combien de temps ?

– Ça fera deux mois demain.

– Ah... »

Les yeux de sa mère étaient remplis de brumes, avec des tas de fantômes. Il y avait les douloureuses semaines qu'elle venait de vivre, et pas loin derrière, le « demain » qui se profilait. Un demain à reconstruire. [...]

Ils firent une sculpture de chair.

Maman, Simon, Gaspard.

« Va falloir qu'on apprenne à vivre que tous les trois, glissa-t-elle à ses garçons. Avec le temps, on y arrivera... » (Rimbaud, 2014 : 292-293)

Également, le parcours initiatique d'Oscar (Trujillo Sanz, 2012) le conduira à découvrir la vérité sur son père, à savoir qu'il est une créature de songe ramenée dans la vie de la veille par sa mère ; alors que, par le biais de ses rêves lucides, Fernando (Delam, 2015) parviendra à se souvenir de l'homicide auquel il avait assisté à l'âge de huit ans, aidant à empêcher que le coupable frappe à nouveau.

Dès que le rêve représente une condition particulièrement favorable à l'émergence des contenus cachés dans l'inconscient, cela n'est guère surprenant que maints auteurs le choisissent en tant que lieu et moment privilégié pour les révélations que l'initiation comporte.

2.2 Objets-preuves, personnages-ponts, rêves partagés

Nombreux aspects dans nos textes témoignent d'une interaction et d'une communication entre inconscient et conscient, rêve et veille. Il s'agit notamment du passage d'objets et de personnages du rêve à la veille et vice-versa.

2.2.1 Transfert d'objets du rêve à la veille

Le mouvement plus fréquent est celui qui va du rêve à la veille. La communication part ainsi presque toujours de l'inconscient, dont le contenu émerge à la conscience et se rend disponible pour être employé, comme le démontrent les techniques que Jalal apprend en rêve à Varjak, qui sont aisément transférés à la veille (Said, 2005 ; 2014). Dans *La Macchina dei Sogni* (Capriolo, 2009), beaucoup d'objets que Marta voit dans ses rêves se matérialisent dans sa chambre à son réveil ; les produits de son inconscient se font tangibles pour l'appeler à s'aventurer dans le monde des songes.

Aussi dans *La cabeza del durmiente*, Claudia remarque que l'anneau qu'elle a dessiné sur son doigt s'est transformé, et que ce nouvel anneau lui vient du rêve :

[...] sintió un dolor intenso en el dedo. [...] Cuando por fin comprendió que era su anillo, el anillo pintado, estuvo a punto de desmayarse, porque ya no era su anillo pintado. Ahora el anillo estaba vivo. La cadena de *ces* de Claudia unidas a otra a lo largo de todo el contorno de su dedo era ahora una serie de líneas paralelas formadas por minúsculas rayitas onduladas que recordaban pececillos nadando en una corriente sin fin. [...] El anillo tenía un gusto metálico y sentía sin duda alguna su presión en el dedo.

Entonces comprendió que ese anillo venía del sueño. (Guelbenzu, 2006 : 212)

Cet anneau représente pour Claudia la preuve définitive que son frère Pedro est en train d'invoquer son secours depuis le monde de rêves : elle devra alors trouver le moyen de le rejoindre dans le ses rêves.

Dans l'histoire d'Oscar (Trujillo-Sanz, *Sal de mis sueños*, 2012), les relations entre le conscient et l'inconscient sont tout le temps questions d'équilibre : pour chaque objet qu'il ramène du rêve, il découvre qu'un objet équivalent appartenant au « monde réel » a brûlé. Toutefois, il ne s'en rendra compte que plus tard, juste à temps pour éventer le plan des jumelles du rêve de se substituer à ses propres sœurs. Le dernier transfert sera un véritable passage de témoin entre Oscar et son père : celui-ci restera à jamais dans le monde des rêves alors que son fils ramènera à sa place dans le « monde réel » le bâton qui appartenait aux méchantes jumelles, sans lequel elles ne pourraient jamais plus le hanter, ni menacer sa famille. On a eu l'occasion de remarquer comment, dans les rites de

passage, la symbolique « mort du père » représente souvent une condition essentielle pour l'accomplissement de l'initiation d'un garçon, un moment rituel et symbolique où le parent, en renonçant à son autorité sur son fils, lui reconnaît son nouveau statut d'adulte (Propp, 1983). Le bâton passé de père en fils se fait ainsi symbole de virilité et preuve de la nouvelle identité atteinte par le garçon. De plus, ayant appris que tout passage d'objet d'un monde à l'autre requiert un équilibre, Oscar peut maintenant utiliser ce pouvoir hérité de sa mère avec conscience et établir une communication positive entre le conscient et l'inconscient, comme symbolisé par la transformation du bâton en levier de vitesse de la voiture de Tedd.

Dans beaucoup des textes qui privilégient la narration à travers un rêve initiatique continu, ce n'est qu'au réveil que les protagonistes comprennent avoir rêvé. C'est à ce point-là qu'ils se demandent si toutes les aventures qu'ils ont vécues n'aient été « qu'un rêve ». Un rôle particulier est alors joué par les objets qui accompagnent les protagonistes à leur rentrée dans le monde éveillé, représentant autant de preuves de l'initiation accomplie, « a way to remember what one has learned » (Pinkola Estés, 1992 : 288). En outre, la présence de tels objets-talismans reconforte les protagonistes dans l'impact avec la réalité quotidienne: « returned to the light of the day with such a convincing talisman of his unbelievable adventure that he was able to retain his self-assurance in the face of every sobering disillusionment » (Campbell, 1993: 226) .

Coraline ramène de l'Autre Maison plusieurs objets : « She pushed her hands into the pockets of her dressing gown, and she pulled out three marbles, a stone with an hole in it, the black key, and an empty snow-globe » (Gaiman, 2003 : 161). Grâce à la pierre trouée qui lui avait donné sa voisine Miss Spink, la petite-fille a pu déceler les âmes des enfants enfermées dans les billes et ses parents emprisonnés dans la boule de neige ; tous ces objets représentent ainsi autant de trophées qui symbolisent la libération de ses parents et amis, ainsi que sa victoire sur l'Autre Mère.

Dans *Corazón de hierro* (Rodríguez-Almodóvar, 2010), à son réveil Zacarías se retrouve au même endroit où il avait écouté l'Anciano Joven raconter l'histoire de la Ville d'Or. Il s'aperçoit alors que personne n'a bougé et que tout le monde dort encore. Seul le jeune vieillard n'est plus là. Le jeune protagoniste vérifie aussi que son cœur bat encore dans sa poitrine, et il trouve dans sa poche trois sous d'or qui lui avaient été donnés par l'Anciano Joven, juste à la sortie de la *Ciudad de Oro*. Ces trois sous représentent ces pièces que les familiers plaçaient sur les yeux et sur la bouche de leurs défunts comme rémunération due aux passeurs d'âmes. D'un côté, Juan Zacarías peut rentrer dans son

monde avec les trois sous parce que son heure de mourir n'est pas encore arrivée ; de l'autre ces trois sous pourraient aussi symboliser le remboursement des trois tiers de son cœur par lesquels il avait payé les trois gardiens de seuil. Encore, il pourra utiliser cet argent pour aider les économies de sa famille, et peut-être ne plus être forcé d'abandonner l'école pour aller travailler les champs pendant l'hiver.

Pour Malo (Fermine, 2012-2013), si rêveur dès le début de l'histoire, le dialogue entre conscient et inconscient se déroule avec émerveillement, mais sans trace aucune de refus ou de résistance. De plus, l'initiation en plusieurs étapes suggère l'idée d'une mise à jour constante de l'identité. Dans *La Petite Marchande de rêves* (Fermine 2012), à son réveil le garçon se doute, avec un peu de tristesse, que son aventure « n'ait été qu'un rêve » ; c'est alors que sa mère lui montre des objets qu'on a trouvé sur lui :

– Tu avais dans tes poches de bien curieux objets. [...] Je me demande où tu as déniché tout ça.

[...] Il y avait devant lui la boussole magique, le mini grimoire, la boîte de maquereaux, les jumelles cassées, les douze brouzons carrés, ainsi que la petite boîte à bonheur que Lili lui avait vendue. Tout cela existait. [...]

– Incroyable !

s'écria-t-il en se redressant sur son lit et en saisissant l'un après l'autre les objets de son odyssee au Royaume des Ombres. (Fermine, 2012 : 163-165)

Dans *La Poupée de porcelaine* (Fermine 2013a), Lili, Louison et Septimus franchissent avec Malo le seuil entre le rêve et la veille à travers un passage secret dans le Château de Pierres Noires, dont une des portes s'ouvre sur le labyrinthe des glaces de la fête foraine :

Lorsque tout redevint calme et blanc, Malo comprit que son escapade au Royaume des Ombres était terminée, et qu'il avait retrouvé le monde réel. [...] Quant à Louison, il la tenait encore par la main mais elle était redevenue une simple poupée de porcelaine.

« Que s'est-il passé ? se demanda-t-il en regardant la poupée qui gisait, inanimée, au bout de son bras. Ai-je rêvé ? » (Fermine, 2013a : 155-156)

Finalement, dans *La Fée des glaces* (Fermine 2013b), quand on retrouve le garçon, il a toujours sur lui l'edelweiss, une fleur qui est impossible à trouver sur la montagne enneigée :

Le moniteur arbora un air stupéfait. Il venait d'apercevoir la fleur que Malo tenait serrée dans la main droite.

– Un edelweiss ! s'écria-t-il. Où l'as-tu trouvé ?

– Je viens de vous le dire. Là, dans la crevasse. (Fermine, 2013b : 147)

Ensuite, Malo s'évanouit et on l'amène à l'hôpital, où il reconnaît dans les visages de trois infirmières qui le soignent les trois filles de ses rêves : Lili, Louison et Léa. Le même symbole de la fleur revient aussi dans le final de *El Hombre de Arena* (Mallorquí, 2008), quand Pablo découvre que le rêve que Fobetor lui avait volé était une magnifique fleur, qu'il retrouve sur son chevet à son réveil :

Había sido un sueño, pensó. El sueño más raro que había tenido en su vida.

Un sueño, sí, pero fue tan real...

Pablo se sintió un poco triste. [...] Suspiró con resignación, [...] y, sin pretenderlo, volvió la vista hacia la izquierda. Y el corazón le dio un vuelco.

Porque allí, sobre la mesilla, estaba la prueba de que lo ocurrido aquella noche no había sido un simple sueño.¹⁰² (Mallorquí, 2008 : 198)

Dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, quand Corinna reprend connaissance, elle trouve dans sa main l'amulette en forme de scarabée qu'Anubis lui avait donné dans son rêve égyptien: « Avevo ancora la destra chiusa, a pugno. Quando distesi le dita, mi mancò il fiato. Nella mia mano c'era lo scarabeo turchese, il dono di Anubi¹⁰³ » (Buongiorno, 2008: 176).

Quant à Camille, quand elle s'endort, elle porte à son cou le collier de sa mère Rose. À Evernight, où Rose n'a que cinq ans, la fille le lui rend ; ainsi, l'échange circulaire du don entre mère et fille crée un véritable paradoxe temporel. Ensuite, le Maître du Temps Mathias fait don à Camille d'une chaîne bleue pour porter comme un pendentif l'aiguille de l'Autorité, symbole de son initiation accomplie. Ainsi, la protagoniste part pour le monde des rêves avec un collier et se réveille avec un autre : cet échange est représentatif de sa même transformation, et de sa nouvelle naissance.

Tant dans les fleurs comme dans le scarabée ou dans le collier l'on peut reconnaître des symboles du Soi, l'unité psychique atteinte par les protagonistes grâce au parcours initiatique¹⁰⁴ : Ces objets représentent alors autant de talismans : « Talismans are reminders of what is felt but not seen, what is so, but is not immediately obvious » (Pinkola Estés, 1997 : 94).

¹⁰² « Ce n'a été qu'un rêve – pensa-t-il. Le rêve le plus bizarre qu'il ait eu en toute sa vie. Un rêve, oui, mais ça semblait si réel... Pablo se sentait un peu triste. [...] Il soupira, résigné, [...] et sans le vouloir, regarda vers la gauche. Alors, son cœur fit un bond. Car, juste sur son table de chevet, il y avait l'épreuve que ce qu'il lui était arrivé cette nuit n'avait pas été juste un rêve » (je traduis).

¹⁰³ « À droite, j'avais mon poing serré. En ouvrant la main, je restais sans haleine. Le don d'Anubis, le scarabée turquoise, était là », je traduis.

¹⁰⁴ L'attention se focalisera sur ces symboles dans le troisième chapitre de cette partie.

Le talisman qu'on garde de l'aventure rêvée peut être aussi un simple mot, comme dans le cas de Rudy (*El sueño de Rudy*, Soler, 2014). Il rencontre en songe Nadi, une petite fille chinoise, et les deux tombent amoureux ; ils se promettent donc de se chercher une fois revenus à l'état la veille. À son réveil, Rudy ne se souvient rien de son long rêve, sauf un mot, « Chonlí », le nom de famille de Nadi.

Finalement, dans *Leo, Dino e Dreamy* (Colò-Carta, 2014), le jumeau malade guérit en rêve et il se réveille avec l'aspect d'un enfant de dix ans, tout comme son frère. Il porte sur lui une marque de l'initiation rêvée : une mèche de cheveux bleue, comme l'océan où il s'est aventuré, qui permettra aussi de le distinguer de son frère.

2.2.2 Transfert d'objets de la veille au rêve

Quoique moins fréquent, ce mouvement contraire apparaît très intéressant aux fins de notre analyse du dialogue entre le conscient et l'inconscient. En effet, le fait que dans le roman d'aventures oniriques une grande partie de l'action se déroule en rêve ne doit pas faire penser que le monde de la veille et de la conscience n'ait pas d'utilité pour les protagonistes¹⁰⁵.

On a vu comment, dans le passage d'un côté à l'autre, certaines choses peuvent changer ; c'est par exemple le cas de Louison (Fermine, 2013a, *La poupée de porcelaine*) qui, dans le monde de la veille devient une poupée inanimée. Également, les deux euros que Malo avait dans sa poche avant de partir pour le Royaume des Ombres, une fois rejoint l'Autre Côté se transforment automatiquement en brouzons :

- Qu'est-ce qu'un brouzon ?
- Pardi ! La monnaie du Royaume des Ombres.

Malo retourna ses poches et y trouva par miracle deux pièces de monnaie dont il ne soupçonnait pas l'existence. Elles étaient carrées et comportaient une face blanche et l'autre noire. Que faisaient-elles là ? Il se souvint soudain que le matin même, avant de sortir de chez lui, il avait fourré dans sa poche deux pièces de un euro. Lors du passage dans le toboggan, juste avant son arrivée dans ce pays imaginaire, elles avaient dû se changer en authentiques brouzons. (Fermine, 2012 : 73)

¹⁰⁵ En général, dans les romans qui emploient l'alternance de veille et rêve, les amis connus dans la vie éveillée représentent des adjutants très précieux pour les héros. Dans son exploration de la ville, Varjak (Said, 2005) va connaître plusieurs amis : deux chattes, l'audacieuse Holly (dont il va tomber amoureux) et la peureuse Tam, ainsi qu'un chien, Cludge, qui sera un allié fondamental pour sauver sa famille. Yann Rambaud fait rencontrer ses deux protagonistes à la fin de *Gaspard des profondeurs* (2014), où ils fréquentent la même classe au collège, et dans *Jessie des ténèbres* (2016), Gaspard deviendra un formidable allié pour la fille : il l'aidera à se défendre des camarades qui la harcèlent, et les deux en viendront à former un couple.

Cette transformation semble déjà suggérer que les ressources dont on dispose dans la veille peuvent s'avérer utiles aussi en rêve, si on est capables de les adapter au contexte. Le texte où cet aspect apparaît avec plus d'évidence est *Coraline* (Gaiman, 2003). Ce roman représente un cas assez particulier par rapport au reste du corpus, le premier passage ne constituant pas une addition, mais une soustraction à son propre monde : l'Autre Mère prélève les parents de la fille du « monde réel » pour les emprisonner dans une boule de neige cachée dans l'Autre Maison. Le manque ressenti par la protagoniste – l'absence de ses parents – se trouve ainsi poussé aux dernières conséquences dans son inconscient. Pour rétablir l'équilibre, elle n'a qu'à s'y rendre personnellement ; et ce sera grâce à un objet qu'elle ramène de la veille au rêve, la pierre trouée donnée par sa voisine Miss Spink¹⁰⁶, qu'elle pourra voir les âmes des enfants morts à l'intérieur de celles qui n'auraient autrement semblé que des billes des plus communes. Cela peut assumer une importance considérable si on le traduit d'un point de vue des récentes conceptions neuroscientifiques :

Là où les idées reçues sur l'« inconscient » insistent souvent sur les influences que ce dernier exercerait sur notre vie consciente, nous découvrons aujourd'hui le phénomène inverse : certains de nos processus inconscients subissent les effets de nos postures psychologiques conscientes. [...] Cette faculté à être modifiée par le cours de l'activité consciente du sujet offre des propriétés de plasticité et de souplesse que n'envisageaient pas nos conceptions automatiques de la vie psychique inconsciente. (Naccache, 2009 : 209)

¹⁰⁶ *Coraline* (Gaiman, 2003) peut compter sur l'aide de ses voisines, Miss Spink and Miss Forcible, deux anciennes actrices de théâtre. Les deux vieilles filles lisent dans les fonds du thé qu'elle est en danger et lui donnent une pierre trouée. En portant cette pierre avec soi dans l'Autre Maison, elle va découvrir qu'en regardant à travers le trou elle peut voir les choses par-delà de leur surface. D'après la *Morphologie du conte* de Vladimir Propp (1970), un donateur est tout personnage qui pourvoit le héros d'un moyen magique (objet ou personnage) qui va l'aider dans l'accomplissement de sa mission. Dans *Il mondo di Orfeo* (Mariani, 2011), le marchand qui donne au garçon la chouette en bois est, justement, un donateur : il s'agit en réalité du Re dei Sogni (le Roi des Rêves), qui a créé des objets magiques pour aider les enfants qui sont tombés sous le contrôle des cauchemars, comme la chouette Rebecca va révéler : « Io sono il Dono di Orfeo. Alla bancarella mi ha scelto perché ha capito che aveva bisogno di me, anche se non sapeva perché » (Mariani, 2011: 121. « Je suis le Don d'Orfeo. Au marché, il m'a choisi parce qu'il a compris qu'il avait besoin de moi, même s'il ne savait pas pourquoi », je traduis). Grâce à ce jouet, Ofelia et Leonardo pourront entrer dans le monde rêvé par leur frère Orfeo.

Dans *La Petite marchande de rêves* (Fermine, 2012), le chat Mercator fait don à Malo d'une boussole magique pourvue de deux aiguilles, la première toujours directe vers le nord, et la deuxième indiquant l'endroit où il lui faut se rendre. Ensuite, beaucoup de personnages offriront au garçon les rêves nécessaires pour payer sa dette à l'alchimiste Dom Perlet et revenir à sa réalité : ils seront ainsi autant de donateurs. Aussi dans *Leo, Dino e Dreamy* (Colò-Carta, 2014) l'on trouve plusieurs donateurs : Dreamy fournit aux enfants un sachet contenant le temps que les personnes qui les aiment leur ont dédié, qui leur sera indispensable pour pouvoir respirer sans l'océan ; durant ce voyage, le pulpe jongleur et d'autres poissons leur donnent du temps supplémentaire pour accomplir leur mission. Donner du sable équivaut à donner du temps aussi dans *Oniria* (Parry, 2014-2016), où Mamilou, la grand-mère d'Eliott, lui donne le sablier magique qui lui permettra de voyager au monde des rêves en gardant toutes ses facultés. Comme on verra plus avant, le don du temps est très précieux dans un monde où le temps n'existe pas ou bien fonctionne de manière très différente par rapport au monde de la veille.

Il ne s'agit pas d'une substitution tout court d'une attitude consciente à l'inconscient, mais de stimuler l'inconscient, à travers des outils conscients (Coraline est consciente du fait que Miss Spink lui a donné la pierre trouée, lui disant qu'elle pourrait se révéler utile lors d'une situation de danger) à donner des informations utiles à la quête. Il en va de même pour Marta (*La macchina dei sogni*, Capriolo, 2009), qui va sauver le Monde des Songes grâce à la pilule anti-cauchemar que son père créé pour l'occasion : une fois avalée la pilule, le Cauchemar sera battu, mais pour réussir dans cette mission Marta devra se faire avaler toute entière, c'est-à-dire s'aventurer dans le plus profond de son inconscient.

2.2.3 Transfert d'objets dans les deux sens : du rêve à la veille et de la veille au rêve

Dans les romans où le rêve et la veille s'alternent, le protagoniste ramène souvent quelque chose d'un côté à l'autre, et dans les deux sens.

Dans *Gaspard de Profondeurs* et *Jessie des ténèbres* (Rimbaud, 2014, 2016) le *transfert* des objets et des gens du côté du rêve à celui de la veille, et vice-versa, est constant et il se fait symbole matériel de la communication entre « l'extérieur » et « l'intérieur », ce qui veut dire aussi entre le conscient et l'inconscient. Après avoir goûté de la sève offerte par Idriss, l'homme-arbre, Gaspard se réveille et découvre une feuille derrière son oreille¹⁰⁷ : « Une jolie feuille, juchée au bout de sa tige, avait poussé derrière son oreille. [...] À présent, ce qu'il vivait dans son sommeil n'en paraissait que plus tangible ; ses péripéties dans la Grand Forêt n'étaient pas le fruit de sa seule imagination » (Rimbaud, 2014 : 54). Le garçon suppose alors spontanément que les objets puissent faire aussi le trajet inverse, et ayant trouvée un mâle de mante religieuse dans la vie éveillée, il parvient à le ramener dans la forêt rêvée, où tous les mâles étaient morts, pour permettre à la mante Manthilde de engendrer des enfants. Ce geste pourrait symboliser le désir de conforter sa mère, qui est restée veuve ; même s'il a refoulé a mort de son père, Gaspard démontre ainsi une disponibilité au dialogue et à la communication entre l'« extérieur » et l'« intérieur », comme le remarque Mamie : « – Tu veux dire que tu as pu transporter [...] quelque chose en t'endormant ? [...] on dirait que, de plus en plus, l'Intérieur rejoint l'Extérieur, et vice-versa... » (Rimbaud, 2014 : 127). D'autres passages suivront, dans les deux sens, et ce canal de communication ouvert permettra à l'inconscient du garçon de travailler pour élaborer le deuil, en faisant émerger à la conscience le refoulé de la mort du père. Les deux voyages complémentaires de la veille

¹⁰⁷ Il s'agit du premier signe de sa participation mystique à la vie de la forêt rêvée.

et du rêve lui permettrons ainsi d'accepter et maîtriser sa colère (dont le féroce Molosse est la métaphore dans le rêve), de récupérer le refoulé dans ses profondeurs, d'accepter la mort du père et, en conséquence, d'embrasser une nouvelle vie avec sa mère et son petit frère. De fait, ce n'est qu'en se souvenant de quelque chose qu'il a volontairement oublié que Gaspard pourra gagner sa bataille : le souvenir refoulé de la mort du père devra donc franchir à son tour le seuil de l'inconscient pour émerger à la conscience. Ainsi, au fur et à mesure que l'histoire avance, l'interaction entre rêve et veille, intérieur et extérieur se fait de plus en plus intense ; mais Yann Rambaud en va encore plus loin, et fait entremêler son intérieur et celui de son nouveau meilleur ami, Honoré. La guerre contre les Bêtimondes, incarnations des peurs qui hantent l'inconscient d'Honoré, se déroule dans la veille tout comme en rêve. Le dernier transfert raconté dans le livre sera celui du même Honoré, qui, après sa mort dans le « monde réel », viendra habiter dans la forêt enchantée des rêves d'Oscar, où il se substituera au *touchécorce* Idriss, tombé lors de la dernière bataille contre les Bêtimondes. Ce dernier passage témoigne du fait que Gaspard a parfaitement intégré son intérieur, la réalité psychique où il peut retrouver son meilleur ami tout comme le chat-père.

Tant Gaspard que Jessie commencent en ramenant des petites blessures des combats vécus en rêve, ce qui symbolise que l'affrontement de l'inconscient peut bien s'avérer dangereux, et même douloureux. Néanmoins, les deux se démontrent capables d'instaurer une communication bidirectionnelle entre le conscient et l'inconscient : « Jessie était confiante, car après tout, elle avait transporté une poupée jusque dans ses rêves et rapporté une blessure dans la réalité... » (Rambaud, 2016 : 118). Pour faire face aux dangereuses épreuves qui l'attendent dans la Maison qui grince qu'elle visite dans ses rêves, Jessie va se coucher avec un briquet, une torche et un habillement approprié pour se protéger du froid et des rats qui hantent la maison. Successivement, elle ramène de la veille du fil et une aiguille pour recoudre les morceaux du corps de sa mère qu'elle trouve parsemés dans la maison rêvée. Cette image évoque les légendaires récits des initiations chamaniques, où le chaman était coupé en morceaux et puis réassemblé avec des nouveaux organes lui permettant d'accéder à un niveau d'existence supérieur ; et effectivement, en recomposant le corps de Célia, Jessie achève son individuation. À son réveil, elle trouve une épreuve de l'initiation accomplie sur Gunzo, le doudou-clown que sa mère avait cousu de son vivant et qui l'avait accompagnée dans ses rêves de la Maison qui grince. Célia, qui de son vivant avait cousu le doudou pour Jessie, grâce à la magie du rêve peut maintenant lui ajouter des doigts : « la poupée [...] avait subi un conséquent

changement. [...] les mains auparavant gantées avaient été remplacées. Gunzo affichait désormais des doigts de tissu » (Rimbaud, 2016 : 298). D'ailleurs, comme Pinkola Estés le remarque, « The dolls serve as talismans » (1997 : 94), et cette poupée-talisman évolue et étale sur soi les traces du renouvellement.

Aussi dans *Les enfants Evernight* on peut remarquer la présence d'un talisman représentant le lien mère-fille. Il s'agit du collier que Camille avait reçu de sa mère dans le monde réel, et qu'elle donne à la petite Rose à Evernight :

– Regarde, Rose, tu vois ce collier ? Ma mère me l'a donné quand j'étais petite. Je m'étais blessée et elle me l'a confié en me disant qu'il m'apporterait du courage. La médaille, c'est une rose. Elle portait le même nom que toi, tu vois ? Alors, à mon tour, je te la prête, d'accord ? Je te le prête, et tu vas voir, ça va aller mieux. (Andoryss, 2014b : 319)

Plus tard, Camille découvre que la petite Rose est sa mère ; leur rencontre est possible car à Evernight le temps ne suit pas les mêmes lois que dans le monde de la veille. Le don réciproque du collier s'insère ainsi à l'intérieur un paradoxe temporel, dans lequel le collier passe sans cesse de Rose à Camille et vice-versa, dans un mouvement circulaire sans principe ni fin : « Le collier qu'elle lui avait donné. Le collier qu'elles s'étaient donné, toutes les deux » (*Ibid.* : 98).

Cet objet, qui partage les deux natures du rêve et de la veille, représente non seulement une preuve de leur rencontre à Evernight, mais aussi un pont entre les deux mondes, permettant à Rose de garder au moins une partie de ses souvenirs liés à ses aventures rêvées :

– [...] Mais si on ne se souvient de rien, alors, pourquoi est-ce que ma mère me chantait le poème du ballon ? Et comment ça se fait qu'elle me disait qu'elle se souvenait de moi ? [...]
– Je ne sais pas [...]. C'est peut-être à cause du collier ? Ce collier, tu le lui donnes ici, et elle te le rend dans la réalité... Vous avez créé un paradoxe à Evernight, et donc un passage entre ce monde et la réalité. (*Ibid.* : 318-319)

Le collier vient à représenter la réciprocité de la relation entre mère et fille : dans la réalité Rose le donne à la petite Camille pour la consoler d'une blessure, et beaucoup de temps après (pour Camille) ou avant (pour Rose), à Evernight, Camille – qui dans le monde de la réalité elle est orpheline de mère depuis plusieurs années – le donne à la petite Rose, âgée à peine de cinq ans. Le monde des rêves éternise ainsi la relation entre les deux femmes, qui avec le collier s'échangent sans arrêt les rôles de mère et de fille.

2.2.4 Personnages-pont et rêves partagés

Il n'y a que des objets qui franchissent le seuil entre les deux mondes. Aussi beaucoup de personnages se déplacent d'un côté à l'autre avec les protagonistes, ou bien partagent leurs rêves.

Il y a souvent des animaux pour accompagner et/ou aider les protagonistes dans leurs aventures rêvées, et encore une fois, les chats occupent une portion importante de cet inventaire. Montezuma, le chat persan de Marta (Capriolo, 2009), n'apparaît pas dans la liste des mentors ; toutefois, il s'inscrit, avec les autres chats présentés, dans la dynastie des chats qui accompagnent Alice dans ses aventures au Pays de Merveilles et à travers le miroir (Dinah dans le premier tome et ses enfants Kitty et Snowdrop dans le deuxième, voir Carroll, 2015 ; 1994). Dans *Corazón de Hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011), Juan Zacarías est accompagné dans le monde rêvé par Canelo, le chien que sa camarade d'école Charo, dont il est amoureux, lui a confié. En général, il semble une prérogative propre aux animaux celle de pouvoir franchir le seuil entre la réalité et le rêve en même temps que les protagonistes ; il en va de même pour le chat-père de Gaspard (Rambaud, 2014), qu'on rencontre dans le monde de la veille (où il le suit et l'aide dans son tour de la Provence) tout comme dans la forêt rêvée (où il l'attend à la fin de son voyage), et pour le chat de Jessie (Rambaud, 2016), qui l'accompagne au seuil de la forêt dans la veille et qui vient s'endormir à côté d'elle chaque nuit.

Néanmoins, les animaux ne sont pas les seuls personnages qui peuvent passer d'un plan de l'existence à l'autre. À cette aune, on peut remarquer la présence de rêves partagés dans plusieurs textes de notre corpus. Souvent, l'on rencontre d'autres rêveurs de partout dans le monde : cela arrive à Rudy (Soler, 2014), qui dans son voyage à Mundo Naranja connaît plusieurs enfants, et tombe amoureux d'une fille chinoise, Nadi ; le même mécanisme revient dans d'autres textes, tels que *Felgora y la Antesala del Olvido* (Bernabé, 2010) et *Les Enfants d'Evernight* (Andoryss, 2011-2016) : le monde de rêve se confirme ainsi une terre franche régie par le syncrétisme spatial et temporel, où l'on peut rencontrer les rêveurs provenant de n'importe où et de n'importe quand, et parler tous la même langue¹⁰⁸.

Il arrive souvent que les amis des protagonistes entrent dans leurs rêves ; c'est le cas de Mélissa, l'amie de Nolan qui dans *La Faiseuse des rêves* (Deroo, 2012), qui partage souvent les rêves du protagoniste grâce à l'intercession de la chatte-chamane Mélusine.

¹⁰⁸ Comme on a vu dans la deuxième partie, par. 3.1.5.

La connexion qui rend possible le mécanisme du rêve partagé regarde non seulement les amis, mais aussi les frères et sœurs : Leo et Dino (Colò-Carta, 2014) voyagent ensemble dans un océan rêvé pour chercher la méduse qui va guérir Leo de sa maladie ; alors dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006) Claudia visite les rêves de son frère Pedro, où il est un jeune noble et elle une fée qui lui offre son aide ; finalement, Ofelia et Leonardo sont les gardiens du monde rêvé par leur frère Orfeo (Mariani, 2011).

Encore, dans *La casa de los sueños olvidados* (Delam, 2015) Fernando partage ses rêves avec une fille morte, Odile, et une vivante, Sophie ; leur aide sera déterminante pour récupérer le souvenir qu'il a refoulé, démasquer un assassin et sauver la vie du protagoniste. Dans ses rêves, le garçon se voit souvent dans une grange ; le professeur Gagnard le conduit dans cette grange pour lui faire revenir la mémoire. Ici, Fernando se rappelle que dans ce lieu il avait assisté à un homicide, et comprend que la victime était Odile et l'assassin était le même Gagnard, qui maintenant veut le tuer, afin d'éliminer tout témoin de son crime. Évanoui, il demande en rêve l'aide de Sophie, qui va appeler les secours. Peu après, Fernando se trouve dans la grange en flammes avec le professeur Gagnard qui est sur le point de l'étrangler. Épuisé, il perd connaissance ; à ce moment-là, Odile lui explique en rêve comment se libérer, alors il se réveille et exécute, ensuite il commence à fuir, avant de s'évanouir peu loin de la grange. Il reprend connaissance à l'hôpital, où il découvre que Gagnard est mort, n'ayant pas réussi à s'échapper de l'incendie car dans sa fuite ses pieds s'étaient coincés dans le manche d'une houe. Toutefois, Fernando est assez sûr qu'il n'y avait aucune houe dans le grenier ; il se doute alors qu'Odile ait fait glisser cet objet du rêve à la veille, pour sauver la vie de son ami et se venger de son meurtrier : « – [...] si nosotros podemos invadir el mundo de los sueños, ¿no cabría la posibilidad de hacer lo contrario? Me refiero a que alguien atrapado en un sueño se escape, por un instante, para meter una azada entre las piernas de un asesino a punto de alcanzar a su víctima¹⁰⁹ » (Delam, 2015 : 214-215).

Néanmoins, le cas le plus étonnant est représenté par Gaspard (Rambaud, 2014) et Honoré (Néné, pour les amis), un garçon de 14 ans à la santé fragile, qui décide de l'accompagner dans son voyage à la recherche du père disparu. Entre les deux garçon s'instaure une amitié très profonde et, à cause de cela, ils commencent à partager des rêves, des fantaisies et, surtout, des cauchemars : Gaspard fera ainsi la rencontre des

¹⁰⁹ « – [...] si nous pouvons envahir le monde des rêves, pourquoi ne serait-il pas possible aussi le contraire ? Quelqu'un prisonnier d'un rêve pourrait ainsi s'échapper, juste pour un instant, pour mettre une houe entre la jambe d'un assassin sur le point de rejoindre sa victime » (je traduis).

Bêtimondes, les affreux monstres qui hantent l'inconscient de Néné, car, comme lui explique Mamie : « lorsque deux êtres sont extrêmement proches, leurs Extérieurs et leurs Intérieurs s'entremêlent, comme deux pans de lierre grimant le long du même tronc d'arbre » (Rimbaud, 2014 : 228). Grâce à la connexion entre les « *Extérieurs* » et les « *Intérieurs* » des deux garçons, à la fin du roman, quelque temps après la mort d'Honoré, le protagoniste retrouve son ami dans la forêt rêvée, où il a commencé une nouvelle vie comme *touchécorce* d'automne. Cette rencontre est d'une importance capitale pour notre héros, puisqu'elle témoigne du fait que la mort de quelqu'un « à l'extérieur » n'empêche que sa vie continue « à l'intérieur ». Fort de cette intégration entre conscient et inconscient, qui lui permettra de revoir son ami et le chat-père à chaque fois qu'il visitera en rêve la forêt magique, Gaspard aura enfin complété son processus d'individuation.

2.3 *L'attitude synthétique dans la relation des protagonistes aux temps et à l'espace*

Dans l'attitude synthétique, le temps n'est plus un ennemi à lutter ou à fuir, tout comme la nuit n'est plus une mère à laquelle s'abandonner ; finalement la temporalité comme les ténèbres sont alliées du héros dans la quête identitaire. Il n'est non plus question de maîtriser ou occuper un espace, mais de le traverser dans le temps. Gilbert Durand (1992) identifie deux sous-catégories à l'intérieur des structures synthétiques : d'un côté les structures cycliques, qui conçoivent le temps comme un éternel retour ; de l'autre, les structures progressives, qui représentent des moments de révolution dans le continuum temporel, créant une césure assez nette entre l'« avant » et l'« après ». Entrer dans le temps signifie donc adhérer à sa cyclicité, mais aussi à sa progressivité et à ses fractures, qui représentent autant de révolutions. Dans notre corpus, les deux sous-catégories sont présentes, même si avec une légère prédominance de la perspective cyclique.

2.3.1 Traverser le temps

Comme on l'a dit, la relation au temps propre à l'attitude synthétique consiste à pénétrer son cours et le traverser, plutôt que s'y abandonner, le fuir ou s'y opposer obstinément.

Par exemple *Coraline* (Gaiman, 2003), rendant leurs âmes aux fantômes des enfants emprisonnés par l'Autre Mère, leur permet de passer du « limbe » qui était l'Autre Maison à leur véritable vie après la mort, et rétablit ainsi le cours naturel du temps. La dominante cyclique est ici assez reconnaissable dans la conception circulaire de la vie comme mort et renaissance.

Dans le cas de la saga de Varjak, l'on pourrait penser qu'il vient bouleverser le *status quo* à travers des véritables révolutions. Cependant, les révoltes du chaton visent toujours à rétablir un état de nature, dans une conception du temps cyclique plutôt que linéaire. Dans le premier cas, le chat domestique revient à l'état sauvage, en redécouvrant ses instincts et ses origines ; dans le deuxième il s'agit en revanche de rendre à tous les chats le droit de chasser librement dans toute la ville qui existait avant la tyrannie de Sally Bones. Dans les deux cas, le passé est devenu une légende à laquelle personne ne croit plus ; il sera au protagoniste de faire revivre la vérité oubliée. Aussi, dans le duel final avec Sally Bones, il lui faudra traverser toute la nuit, propédeutique au nouveau jour, qu'avec le retour du soleil lui vaudra la victoire décisive sur la chatte blanche.

La cyclicité est présente dès le début de l'histoire de Juan Zacarías, car il est forcé de quitter l'école chaque hiver. Dans son rêve, le garçon vient véritablement bouleverser la monotonie mortuaire de la *Ciudad de Oro* ; il y introduit un animal et déclenche la révolte des enfants au cri des mots interdits de « solidarité », « enthousiasme », « bonheur ».

Dans l'histoire d'Oscar, la cyclicité est garantie par le passage de témoin entre père et fils, représenté par le bâton que le garçon soustrait aux jumelles ; alors que dans la trilogie du Royaume des Ombres on peut aussi remarquer la présence de plusieurs symboles cycliques. Par exemple, dans *La Petite marchande de rêves*, le premier personnage que Malo rencontre dans le Royaume des Ombres est Arthur, un chêne vieux de trois siècles qui lui recommande de s'arrêter, de temps en temps, écouter les arbres. Étant l'arbre l'un des principaux symboles de la cyclicité, d'après Durand, toute l'aventure s'ouvre ainsi sous le signe du temps cyclique, qui se manifestera de façon encore plus évidente dans *La Poupée de porcelaine*, quand, pour échapper à Sir Luke, Malo et Louison devront traverser le Jardin des Quatre Saisons¹¹⁰ – ce qui signifie traverser le temps et l'espace d'un seul mouvement synthétique. Finalement, dans la conclusion de *La Fée des glaces*, le protagoniste, hospitalisé, retrouve près de son lit ses trois jeunes adjuvantes dans les rôles de doctoresse (Léa) et d'infirmières (Lili et Louison). La répétition de la lettre « L » dans les prénoms et leur retour au complètement de l'initiation témoignent ultérieurement de la continuité des trois aventures vécues par Malo.

La cyclicité est importante aussi dans la forêt rêvée par Gaspard, où chaque saison a son territoire qui est gardé par l'un des quatre *touchécorces*. Ces territoires convergent au centre de la forêt, dans un lieu que l'on appelle les Terres Folles : « C'est le point central

¹¹⁰ « Il formait un carré parfait, divisé en quatre parcelles séparées par des haies de laurier. Chacune était dédiée à une saison » (Fermine, 2013a : 108).

de la Forêt, là où les quatre saisons se rejoignent et n'en font plus qu'une. Un mélange indescriptible de pluie, de chaleur, de neige et de vent... » (Rimbaud, 2014 : 41). En outre, s'il est vrai que la mort du père bouleverse la vie de l'enfant, ce n'est qu'en l'acceptant comme partie du cycle de la vie que le protagoniste pourra procéder à la mise à jour de son identité ; il en va de même pour tous les protagonistes qui doivent élaborer un deuil : Corinna (Buongiorno, *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, 2008), David (Connolly, *The Book of Lost Things*, 2011), Conor (Ness, *A Monster Calls*, 2012).

Quant au moment de l'année où les rêves se produisent, on peut aussi faire quelques observations. Les deux premières aventures de Malo (Fermine, 2012 et 2013a) lui arrivent respectivement le jour de son onzième et de son douzième anniversaire. À ce propos, ce n'est pas un hasard si l'auteur choisit comme date de naissance le 2 novembre : la coïncidence entre son anniversaire et le jour des morts en amplifie la portée initiatique. La troisième aventure, en revanche (Fermine, 2013b), se passe au mois de février pendant une semaine au ski que les parents de Malo lui ont fait quand même comme cadeau pour son treizième anniversaire. Les voyages au Royaume des Ombres se déroulent donc toujours lors d'un moment de passage d'un âge à l'autre et d'une transformation du protagoniste dans le temps. Dans *La cabeza del durmiente* (Guelbenzu, 2006), le parcours que Pedro trace en rêve commence le jour du solstice d'hiver et s'accomplit le jour du solstice d'été. Ce chemin qui conduit du jour le plus court au plus long de l'année symbolise efficacement le voyage initiatique car le passage par les ténèbres est essentiel et propédeutique au nouveau lever du soleil. En outre, au cycle solaire s'ajoute aussi le cycle lunaire, le jour du solstice venant à coïncider avec la phase de nouvelle lune. Une telle coïncidence ne peut qu'amplifier la portée initiatique des aventures rêvées par Pedro :

La epoca de la invisibilidad de la luna se corresponde con la muerte del hombre. La luna permanece invisible durante tres noches, pero a la cuarta reaparece. [...] Sí, es la fase de luna nueva, a cuyo termino regresan los muertos. La luna y la morada de Plutón se reúnen en esa fase, el mundo astral y el mundo abisal se juntan y durante esa unión la noche se cierra, la oscuridad cubre el cielo y la tierra.¹¹¹ (Guelbenzu, 2006 : 234)

¹¹¹ « – [...] L'époque de l'invisibilité de la lune correspond à la mort de l'homme. La lune demeure invisible durant trois nuits, mais elle réapparaît à la quatrième. [...] Oui, c'est la phase de la nouvelle lune, terminée laquelle les morts reviennent. Dans cette phase, la lune et la maison de Pluton se réunissent, le monde astral et le monde abyssal se fondent et pendant cette union la nuit se ferme, et l'obscurité couvre le ciel et la terre » (je traduis).

Finalement, s'il est vrai que toute initiation représente un moment de passage très net dans le chemin individuel, une révolution qui transforme le sujet jusqu'aux racines de sa propre identité, il ne faut pourtant oublier que ces rites s'inscrivaient dans une conception tout à fait cyclique de la vie entière : du baptême, à l'initiation, au mariage, aux rites funéraires, l'existence de l'homme consistait en une éternelle alternance de morts et renaissances.

2.3.1a La maîtrise du temps : porter le temps dans le rêve

« *En sueños no existe el tiempo; mientras soñamos no tenemos tiempo. Al despertar nos devuelven el tiempo. [...] estamos siempre suspendidos del uso del tiempo, [...] estamos en él, inmersos, más sin poderlo usar; de que asistimos propiamente a un tiempo sin dueño*¹¹² » (Zambrano, 2011 : 993-994). Le manque de contrôle par rapport aux événements du rêve se reflète dans l'impossibilité d'employer le temps, de l'occuper avec nos actions, tel qu'on le fait dans la vie de la veille. Cette atemporalité des rêves a inspiré certains de nos auteurs, qui ont essayé d'imaginer ce qui se passerait si l'on pouvait porter le temps – voire, le contrôle du temps – à l'intérieur du rêve.

Dans la saga d'*Oniria* (Parry, 2014-2016), comme on a pu voir en *1.2.1.1*, Elliott visite le monde des rêves en portant sur soi un sablier magique, qui lui permet de garder toutes ses facultés mentales. Ce n'est certainement pas un hasard si, pour permettre au protagoniste de rester lucide dans un lieu où la temporalité est dépourvue de son sens, l'auteur a choisi un objet qui sert à mesurer le temps. De manière semblable, dans *Leo, Dino et Dreamy* (Colò-Carta, 2014), le lutin qui accompagne les jumeaux dans leur aventure rêvée leur donne un sachet plein de sable magique ; et grâce à ce don, qui représente le temps qui a été dédié aux deux garçons par ceux qui les aiment, ils pourront respirer dans la mer de leurs rêves jusqu'à ce que le sable dans le sachet ne soit terminé¹¹³.

¹¹² « Dans le rêve, le temps n'existe pas ; lorsqu'on rêve, on n'a pas de temps. Ce n'est qu'au réveil que le temps nous est rendu. [...] Nous ne pouvons pas utiliser le temps, [...] nous y sommes dedans, mais sans pouvoir l'utiliser ; plus précisément, nous assistons à un temps sans maître » (je traduis ; l'italique est de l'auteur).

¹¹³ Le sable n'est pas seulement un moyen pour mesurer le temps ; c'est aussi le trait caractéristique d'un personnage qui revient assez souvent dans notre corpus : le Sandman, l'Homme au Sable, présent dans *Oniria* (Parry, 2014-2016) comme Marchand de Sable et dans *El Hombre de Arena* (Mallorquí, 2008) comme le maître des songes qui donne son titre au roman. Cette figure mythique naît au sein du folklore nord-européen comme créature qui souffle du sable sur les yeux des humains pour les endormir ; elle connaîtra beaucoup d'avatars, du Sandman de E.T.A. Hoffman (1817) aux bandes dessinées qui le voient protagoniste, à partir de 1963 (par Stan Lee et Steve Ditko, pour Marvel Comics), jusqu'à la plus récente

2.3.2 Traverser l'espace

Dans l'attitude synthétique, l'espace, tout comme le temps, n'est plus conquis ni habité, mais traversé. On peut observer ce mécanisme à l'œuvre dans le voyage entrepris par Juan Zacarías pour atteindre la Ciudad de Oro (*Corazón de hierro*, Rodríguez Almodóvar, 2011), ou dans la chasse au trésor de Coraline (Gaiman, 2003), dans l'Autre Maison pour trouver ses parents et les âmes des enfants morts. D'une façon similaire, à chaque fois que Malo se rend dans le Royaume des Ombres, pour rentrer chez lui il devra passer des épreuves qui comportent de traverser l'espace : de la chasse aux rêves dans le cimetière *La Petite marchande de rêves* (Ferminé 2012) aux énigmes à résoudre pour passer d'un côté à l'autre du Jardin des Quatre Saisons dans *La Poupée de porcelaine* (2013a) ; du passage à travers la Forêt des monstres, à la recherche de la fleur de neige dans *La Fée des glaces* (2013b). Au cours de la trilogie, qu'il explore villes, manoirs ou forêts, qu'il descende dans un tombeau ou grimpe au sommet d'une montagne, Malo parcourt l'espace en toutes les directions possibles.

Dans le premier tome de sa saga, Varjak (Said, 2005) traverser la ville à la recherche d'un chien, mystérieux monstre qu'il n'a jamais vu, mais que son grand-père lui a dit de trouver parce que seulement avec son aide il pourra reconquérir la maison et sauver sa famille. Dans le deuxième (2014), la traversée de la ville que Varjak et sa bande accomplissent, des toits jusqu'aux égouts, fait partie des épreuves à passer nécessairement pour mériter d'y chasser librement. Parallèlement, en songe, il se voit sur le sommet d'une montagne avec Jalal, quand il découvre qu'il lui faut monter sur d'autres montagnes beaucoup plus hautes que celle-là, ce qui lui permettra d'accéder au niveau suivant de son initiation : « In mythos, a mountain is sometimes understood as a symbol describing the levels of mastery one must attain before one can ascend to the next level » (Pinkola Estés, 1997 : 384). Cependant, son mentor lui révèle que, pour grimper ces nouvelles montagnes, il doit avant tout se laisser tomber, dans une dialectique entre ascension et descente qui remet continuellement en discussions tout progrès :

'Sometimes,' said Jalal, in order to go up, you must go down.' [...]

'But we'll fall!'

'Precisely. We need only fall, and we will be there.' [...]

He was falling, falling, falling through space, and –

whump!

– finally landing, lightly on his paws, safe on the other side.

interprétation de Neil Gaiman, qui lui dédié une série publiée par DC comics entre 1989 et 1996 et, encore, entre 2014 et 2016.

He'd done it! He'd crossed the chasm, he'd jumped the void. He'd made it to the other mountain. [...]

'And now we have fallen, we can climb once again. (Said, 2014 : 78-80)

En venant à Gaspard, en veille il traverse l'espace « à l'horizontal », voyageant pour la Provence, lorsqu'en rêve il le parcourt « à la verticale », descendant dans ses mêmes profondeurs : ces deux itinéraires complémentaires et perpendiculaires se croisent dans le but commun de trouver son père.

La chasse au trésor, qui revient dans presque tout notre corpus, s'inscrit pleinement dans l'attitude synthétique où l'espace n'est pas le but de la quête, mais en est le théâtre.

2.3.2a Master of the two worlds

Une fois l'initiation accomplie, le héros est consacré en tant que « Master of the two worlds » (voir Campbell, 1993) ; cela signifie que, à l'instar du chaman, il a obtenu la « liberté de se mouvoir impunément dans les trois zones cosmiques et de passer indéfiniment de la “vie” à la “mort” et *vice-versa*, exactement comme les “esprits” » (Eliade, 2015 : 422). Voici comment Campbell décrit une telle liberté synthétique :

Freedom to pass back and forth across the world division, from the perspective of the apparitions of time to that of the casual deep and back – not contaminating the principles of the one with those of the other, yet permitting the mind to know the one by virtue of the other – is the talent of the master. The Cosmic Dancer, declares Nietzsche, does not rest heavily in a single spot, but gaily, lightly, turns and leaps from one position to another. (1993: 229)

Les protagonistes, par le biais du processus d'individuation, ont activé ce dialogue entre le conscient et l'inconscient qui leur permet d'être chez eux dans le monde du rêve tout comme dans celui de la veille. C'est bien le cas de Malo, qui acquiert la faculté de se déplacer librement d'un monde à l'autre grâce à l'initiation mise en place par sa tante la Reine des Fées, comme elle-même lui explique :

– Tu viens de passer avec brio ton examen d'admission au Royaume des Ombres. Désormais, tu es ici chez toi. [...] Maintenant, tu connais la formule pour entrer dans le Royaume des Ombres, tu y es le bienvenu quand tu veux. Il faut juste se laisser prendre au rêve... [...] Tu reviendras plus tard si le cœur t'en dit. [...] Or, les trois premières fois, comme le stipule le code de ce royaume, tu dois traverser des épreuves pour en sortir, afin de prouver ta valeur. La prochaine fois, tu pourras entrer et sortir à ta guise. (Fermine, 2013b : 123)

Il en va de même pour Eelian, qui pourra revenir à son gré sur Noctance, l'île de ses rêves, qui l'accueille et le reconnaît comme son créateur :

- Vous allez me renvoyer chez moi ?
- Si c'est ce que tu veux, répondit le Jeune Homme Triste. Mais tu sais, ce n'est pas un adieu. Tu étais déjà venu avant. Tu reviendras encore.
- Quand, ça ?
- Chaque nuit, si le cœur t'en dit. Oh, je ne prétends pas que tu reconnaîtras tout. Peut-être le décor aura-t-il changé par endroits. Il n'empêche que cette île est à toi. C'est toi qui l'as créé. Avec tes rêves. (Colin, 2011 : 167-168)

Également, Ofelia et Leonardo continueront à être les gardiens du monde créé en rêve par leur frère Orfeo (Mariani, *Il mondo di Orfeo*, 2011), et aussi Marta (*La Macchina dei sogni*), après avoir sauvé le monde des songes, sera invitée par le professeur Miosotis à revenir quand elle le désire à la Villa dei Sogni : « – Sarei felice, gentile signorina, se l'anno prossimo la sua famiglia prendesse di nuovo in considerazione la possibilità di affittare la Villa dei Sogni per i mesi estivi. Non più a prezzo stracciato, beninteso, ma gratuitamente: ormai avete tutto il diritto di considerarla casa vostra¹¹⁴ » (Capriolo, 2009 : 205). Pour ce qui est de Fernando (Delam, *La casa de los sueños olvidados*, 2015) et Elliott (Parry, *Oniria*, 2014-2016), grâce à entraînement d'Onira et de Sophie le premier, et de Mamilou et Jov' le second, ils deviendront experts dans l'art du rêve lucide, apprenant comment modifier la réalité de leurs rêves et explorer tout l'univers onirique. Quant aux protagonistes des romans de Yann Rambaud (2014 ; 2016), une fois l'initiation achevée, ils pourront revenir quand ils voudront à leur mondes rêvés : Gaspard continuera à se rendre dans la forêt enchantée, alors que la « Maison qui grince » qui hantait les rêves de Jessie cesse ses gémissements et devient une habitation accueillante où elle peut rencontrer Célia, sa mère biologique¹¹⁵.

En pratiquant cette « double citizenship » (Pinkola Estés, 1997 : 458) dans les deux mondes, les protagonistes pourront conduire une existence plus complète, dans le dialogue constant entre le conscient et l'inconscient qui représente la seule manière de garder le contact avec leur Soi :

¹¹⁴ « – Je serais ravi, gentille mademoiselle, si votre famille voudra prendre en considération la possibilité de louer la Villa des Songes aussi pour l'été prochaine. Naturellement, je ne vous ferais plus un bon prix, ma je vous las offrirais gratuitement : désormais vous avez tout le droit de la considérer comme chez vous » (je traduis).

¹¹⁵ La métamorphose de la maison contribue d'ailleurs à symboliser les progrès de la situation psychique de la protagoniste (voir Pinkola Estés, 1992 : 95).

Trying to give the living reality of the Self a constant amount of daily attention is like trying to live simultaneously on two levels or in two different worlds. One gives one's mind, as before, to outer duties, but at the same time one remains alert for hints and signs, both in dreams and in external events, that the Self uses to symbolize its intentions – the direction in which the life-stream is moving. (Jung-von Franz, 1964)

Dans la saga d'Oniria, on découvre que le Marchand de Sable est le véritable père de Philippe ; il en ressort qu'Eliott et son père sont des créatures hybrides, appartenant par moitié au monde de la veille et pour l'autre au monde des songes. L'Arbre-fée les invite alors à choisir dans quel monde il veulent appartenir :

– Votre appartenance mixte au monde des rêves et au monde terrestre est un danger pour l'équilibre de nos deux mondes. C'est pourquoi je vais vous demander de choisir le monde auquel appartenir. Quelle que soit votre décision, l'utilisation des sabliers sera toujours possible pour voyager ponctuellement d'un monde à l'autre. Mais votre vie s'ancrera définitivement dans celui des deux mondes que vous aurez choisi. (Parry, 2016 : 413-414)

Eliott et Philippe choisiront le monde de la veille, mais ils pourront revenir à Oniria toutes les fois qu'ils le souhaiteront.

Conclusion

La phase post-liminaire impose aux protagonistes de trouver une synthèse entre leur passé et l'expérience vécue dans l'Autre Monde du rêve. Le but ultime de l'initiation de nos protagonistes vient ainsi à coïncider avec leur individuation : « Initiation is the process by which we turn from our natural inclination to remain unconscious and decide that, whatever it takes suffering, striving, enduring – we will pursue conscious union with the deeper mind, the wild Self » (Pinkola Estés, 1997 : 444-445). Passons donc à considérer comment le Soi, « centre régulateur et [...] facteur d'accomplissement de la personnalité » (von Franz, 2000 : 29) se manifeste dans nos textes.

Chapitre 3

Intégration de l'Autre – Individuation et symboles du Soi

Comme annoncé, les aventures initiatiques de nos protagonistes aboutissent à l'achèvement de leur individuation. Après avoir plongé dans sa psyché, et rencontré tous ses aspects, le sujet individué parvient à une synthèse dans laquelle il forme une unité avec les personnalité qui peuplent son inconscient, tout en préservant sa différence par rapport à cette multitude :

Individuation is the core process in analytical psychology. It is the goal of life and the way one becomes truly oneself – the person one was always intended to be. Individuation is thus both process and goal. As the term implies, it has something to do with becoming separate and individual. This separateness means especially becoming distinct from (attaining a separateness from) inner compulsions and voices that operate on one unconsciously. (Wehr, 1987: 49)

Le travail de l'individuation impose donc de trouver une intégrité dans laquelle l'unité et la multiplicité, l'identité et la différence, le conscient et l'inconscient puissent coexister : « Wholeness consists in the union of the conscious and the unconscious personality » (Jung, 2014 : 175). Cette totalité qui réunit toutes les instances tant du conscient comme de l'inconscient, est le Soi ; c'est à cette entité synthétique qu'il faut faire appel pour intégrer les « little people » qui nous habitent : « Pour parvenir à transformer et à intégrer nos démons, nous avons besoin de l'aide du Soi, car, en fin de compte, ce n'est pas le moi, mais le Soi qui en est capable » (von Franz, 2000 : 150). L'accomplissement du processus d'individuation est donc couronné par la rencontre avec le Soi, véritable centre de la personnalité qui contient toute la pluralité de la psyché et dont le moi conscient n'est qu'une partie :

I usually describe the superordinate personality as the “self”, thus making a sharp distinction between the ego, which, as is well known, extends only as far as the conscious mind, and the *whole* of the personality, which includes the unconscious as well as the conscious component. The ego is thus related to the self as part of the whole. (Jung, 2014 : 187)

Un tel centre, auquel tous les côtés de la personnalité sont connectés, s'avère également un important réservoir d'énergie : « The energy of the central point is manifested in the almost irresistible compulsion and urge *to become what one is* » (Jung, 2014, par. 634). Une fois établi contact avec le Soi, le sujet peut enfin accomplir sa vocation dans le plein développement de sa personnalité, et « devenir soi-même » tout en gardant son identité d'être pluriel et dynamique:

he had been swallowed and reborn. Having died to his personal ego, he arose again established in the Self. The hero is the champion of things becoming, not of things become, because *he is*. [...] He does not mistake apparent changelessness in time for the permanence of Being, nor is he fearful of the next moment (or of the "other thing"), as destroying the permanent with its change. (Campbell, 1993 : 243)

Aussi von Franz le confirme : « Entrer en contact avec sa personnalité la plus vaste correspond à en épouser le devenir » (2000 : 81) ; toutefois ce devenir ne serait pas à entendre, selon Hillman, en tant qu'évolution linéaire et univoque, mais plutôt comme une image à 360 degrés, toujours en mouvement, insaisissable d'un seul regard, inconnaissable d'une seule perspective mais toujours présente dans sa totalité. Le Soi équivaut donc à l'ensemble de la personnalité dans toutes ses nuances et dans toutes les étapes de son histoire, toutes ses potentialités passées, présentes et futures coexistant en même temps :

Of course a human life advances from day to day, and regresses, and we do see different faculties develop and watch them wither. Still, the innate image of your fate holds all in the copresence of today, yesterday, and tomorrow. Your person is not a process or a development. You *are* that essential image that develops, if it does. As Picasso said, "I don't develop; I am".

For this is the nature of an image, any image. It's all there at once. [...] All the parts present themselves simultaneously. One bit does not cause another or precede it in time.

(Hillman, 1997 : 7)

Ces caractéristiques apparaissent aussi chez Wagner, le mentor de Rudy : « – Tengo tiempo, pero no tengo edad. [...] Yo soy una parte de ti que siempre está, que siempre estuvo y siempre estará. [...] Aquí, contigo y en todas partes¹¹⁶ » (Soler, 2014 : 188-189). Cette idée semble suggérer que dans la psyché rien ne se perd, rien ne se crée, mais tout se transforme, et d'ailleurs le Soi n'obéit pas au lois de l'espace et du temps ou aux

¹¹⁶ : « – J'ai du temps, mais je n'ai pas d'âge. [...] Je suis une partie de toi qui existe toujours, qui existe depuis toujours et qui existera pour toujours. [...] Ici, avec toi et partout » (je traduis).

relations de cause-effets comme elle sont conçues par la conscience, épousant plutôt le syncrétisme, la synchronicité et l'ubiquité : « Just as the Self is not entirely contained in our conscious experience of time (in our space-time dimension), it is also simultaneously omnipresent » (Jung-von Franz, 1964).

3.1 *Les symboles du soi*

Comme on a vu dans le cours de ce travail, tout le processus d'individuation se trouve souvent symbolisé dans les rêves : « l'inconscient nous parle dans les rêves. Presque chaque nuit, il nous conte des histoires, qui, même si elles ne semblent pas à première vue avoir de lien entre elles, accomplissent un processus de maturation de notre personnalité et accompagnent notre développement » (von Franz, 2000 : 136).

Tout au long de ce parcours, le Soi apparaît fréquemment en rêve, notamment vers la fin du processus d'individuation, se montrant sous des différentes formes archétypiques, qui dès lors exprimeront à leur fois son pouvoir synthétique et transcendant : « The self is the one archetypal image that specifically transcends opposites, uniting them all » (Wehr, 1987 : 55).

Dans *Corazón de hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011), le Soi semblerait coïncider avec la racine du cœur que l'Anciano Joven laisse dans la poitrine de Juan Zacarías à l'heure de lui implanter le cœur de fer. Pour accéder à la Ciudad de Oro, le garçon a dû payer de son cœur, un tiers à la fois ; il a dû devenir comme les morts pour pouvoir entrer dans leur ville. Le Soi, la racine du cœur, est ce qui reste, ce qui perdure quand on met complètement en discussion sa personnalité et qui permet de garder son identité dans ce processus de mort et renouvellement.

Une pareille fonction semble être remplie par le Book of Lost Things dans le livre homonyme (Connolly, 2011). Le bûcheron conseille à David de demander au roi de consulter ce livre, qui est censé contenir une grande connaissance et servir de guide au souverain :

“They say that the king has a book, a Book of Lost Things. It is his most prized possession. He keeps it hidden in the throne room of his palace, and no one is permitted to look upon it but him. I have heard it said that it contains in its pages all of the king's knowledge, and that he turns to it in times of trouble or doubt to give him guidance. Perhaps there is an answer within it to the question of how to get you home.” (Connolly, 2011 : 98)

En réalité, le livre est le journal dans lequel est raconté l'enfance du roi, jusqu'au moment où l'Homme Tordu vint lui offrir la couronne de l'Autre Monde. Il s'agit donc du seul objet qui le maintient en contact avec son passé, son identité. De même, beaucoup d'années après être rentré de son aventure, David écrira son *Book of Lost Things* à lui :

David did not marry again, and he never had another child, but he became a writer and he wrote a book. He called it *The Book of Lost Things*, and the book that you are holding is the book that he wrote. And when children would ask him if it was true, he would tell them that, yes, it was true, or as true as anything in this world can be, for that was how he remembered it.

And they all became his children, in a way. (Connolly, 2011 : 335-336)

L'adulte David raconte dans ce livre son voyage rêvé dans l'Autre Monde, afin de garder le contact avec cette expérience qui a joué une partie fondamentale dans la construction de sa personnalité. Au pair de la faculté de se déplacer d'un monde à l'autre, l'action d'écrire ce livre va dans la direction de nourrir la relation avec l'inconscient et le Soi : « The ego must continually return to re-establish its relation to the Self in order to maintain a condition of psychic health » (Jung-von Franz, 1964).

Le rôle du rêve dans cette relation apparaît fondamental, puisque le Soi « can be grasped only through the investigation of one's own dreams » (*Ibid.* : 162). La fréquentation assidue des profondeurs de la psyché assure donc une existence plus consciente et plus complète, car, si on est prêt à l'écouter, le Soi peut offrir une contribution essentielle en tant que « inner guiding factor » (*Ibid.*). Dans *Coraline* (Gaiman, 2003), la pierre trouée que la protagoniste reçoit de Miss Spink semble jouer une pareille fonction de guide, car à chaque fois que la fille s'en sert ses idées se font de plus en plus claires :

She took her last apple out of the pocket of her dressing gown and then took, from the same pocket, the stone with the hole in it.

She put the stone into the pocket of her jeans, and it was as if her head had cleared a little. As if she had come out of some sort of a fog. (Gaiman, 2003 : 83-84)

La protagoniste cherche souvent la pierre dans ses poches, puisqu'elle représente un rassurant point de contact avec la vie de l'autre côté de la porte magique : « The Self (if the dreamer is young [...]) is usually symbolized by an object from the realm of his personal experience – often a banal object » (Jung-von Franz, 1964 : 293). Après avoir rencontré les esprits des enfants auxquels l'Autre Mère a volé l'âme, dans un moment où elle bascule entre la veille et le sommeil, Coraline a l'impression d'ouïr l'un de ces petits fantômes lui murmurer un conseil :

And as she fell asleep she thought she felt a ghost kiss her cheek, tenderly, and a small voice whisper into her ear, a voice so faint it was barely there at all, a gentle wispy nothing of a voice so hushed that Coraline could almost believe she was imagining it.

‘Look through the stone,’ it said to her. And then she slept. (Gaiman, 2003 : 103)

Ensuite, un miroir lui révèle que cette pierre trouée n’est pas si banale comme elle pourrait sembler à première vue :

She put her hands into her pockets and her fingers closed around the reassuring shape of the stone with the hole in it. She pulled it out of her pocket, held it in front of her as if she were holding a gun, and walked out into the hall.

There was no sound but the *tap-tap* of the water dripping into the metal sink.

She glanced at the mirror at the end of the hall. For a moment it clouded over, and it seemed to her that faces swam in the glass, indistinct and shapeless, and then the faces were gone, and there was nothing in the mirror but a girl who was small for her age holding something that glowed gently, like a green coal.

Coraline looked down at her hand, surprised: it was just a stone with a hole in it, a nondescript brown pebble. Then she looked back into the mirror where the stone glimmered like an emerald. (*Ibid.* : 111-112)

Le fait que l’éclat de la pierre n’apparaît que dans le miroir est symbolique du fait que la réflexion et le repli sur soi-même sont indispensables pour accéder au Soi : « entering the underworld is like entering the mode of reflection, mirroring » (Hillman, 1979 : 52). Une fois que Coraline en a découvert la valeur, la pierre trouée la guidera dans la recherche de ses parents et des âmes des enfants morts, lui permettant de regarder les choses en profondeur, au-delà de leur première apparence :

She was about to leave and look elsewhere. And then she remembered a voice in the darkness, a gentle whispering voice, and what it had told her to do. She raised the stone with a hole in it and held it in front of her right eye. She closed her left eye and looked at the room through the hole in the stone.

Through the stone, the world was gray and colorless, like a pencil drawing. Everything in it was gray—no, not quite everything: something glinted on the floor, something the color of an ember in a nursery fireplace, the color of a scarlet-and-orange tulip nodding in the May sun. Coraline reached out her left hand, scared that if she took her eye off it it would vanish, and she fumbled for the burning thing.

Her fingers closed about something smooth and cool. She snatched it up, and then lowered the stone with a hole in it from her eye and looked down. The gray glass marble from the bottom of the toy box sat, dully, in the pink palm of her hand. She raised the stone to her eye once more and looked through it at the marble. Once again the marble burned and flickered with a red fire.

A voice whispered in her mind, “Indeed, lady, it comes to me that I certainly *was* a boy, now I do think on it. Oh, but you must hurry. There are two of us still to find, and the beldam is already angry with you for uncovering me.” (Gaiman, 2003 : 114)

D’ailleurs, la pierre rentre parmi les symboles du Soi les plus répandus car le *lapis* alchimique représente « something that can never be lost or dissolved, something eternal that some alchemists compared to the mystical experience of God within one' s own soul » (Jung-von Franz, 1964 : 210). Par le biais de la pierre, Coraline s’entraîne à établir et gérer sa relation avec l’inconscient, qui devient de plus en plus accessible à la conscience, comme l’auteur le souligne par l’emploi répété de l’adjectif “aware” : « She was *aware* of the marbles clicking in her pocket, *aware* of the stone with a hole in it, *aware* of the cat pressing itself against her¹¹⁷ » (Gaiman, 2003 : 146).

À travers l’émersion progressive de contenus inconscients à la conscience, ces deux mondes apparemment si distants commencent à se rapprocher, et la personnalité toute entière en jouit :

Imaginons-nous le conscient, avec son centre qui est le Moi, dans sa confrontation avec l’inconscient ; cette confrontation entraîne un processus d’assimilation de l’inconscient ; nous pouvons nous représenter cette assimilation comme une manière de rapprochement entre le conscient et l’inconscient, rapprochement à la suite duquel le centre de la personnalité globale ne coïncidera plus avec le Moi, mais sera figuré par un point qui se trouvera à mi-chemin entre le conscient et l’inconscient. Ce point sera le centre de gravité du nouvel équilibre et correspondra à un recentrage de la personnalité globale [...]. (Jung, 2014 : 221-222)

Comme il représente une identité transpersonnelle qui réunit toutes les instances contradictoires composant la personnalité, le Soi en tant qu’archétype peut présenter des attributs divins : « On pourrait aussi bien dire du Soi qu’il est “Dieu en nous”. C’est de lui que semble jaillir depuis ses premiers débuts toute notre vie psychique, et c’est vers lui que semblent tendre tous les buts suprêmes et derniers d’une vie » (Jung, 2014 : 255). Ce n’est donc pas une cas si la destination du voyage intérieur de Gaspard (Rimbaud, 2014) c’est le Temple, ainsi décrit par Mamie : « Un édifice taillé dans la montagne qui se trouve dans les Terres désolées. J’ignore qui l’a bâti. Il est là depuis des temps immémoriaux. Je ne l’ai vu que de loin, et pour des raisons qui m’échappent, il est formellement interdit à quiconque d’y pénétrer » (Rimbaud, 2014 : 97). Une révélation attend Gaspard à l’intérieur du temple ; le Soi apparaît donc difficilement accessible,

¹¹⁷ L’italique est le mien.

interdit aux plus et protégé dans un endroit sacré de la psyché. D'ailleurs, depuis la perspective jungienne atteindre le Soi signifie « donner naissance à un dieu intérieur » (von Franz, 2000 : 100). Cela arrive par exemple au protagoniste de *El sueño de Rudy*, quand il arrive à la présence de Solar, une entité qui gouverne sur le monde qu'il visite en rêve, et qui se montre sous la forme d'une pierre dorée se dressant au milieu d'un étang :

[...] un pequeño estanque redondo, dentro del cual, en el centro, emergía una piedra dorada en forma de dolmen que relucía como el oro, rodeada de un líquido azul transparente que la iluminaba. [...] Rudy estaba anonadado, impresionado por la forma de tan poderoso personaje, y prendido por el magnetismo dorado de aquella piedra. Su voz era firme pero tierna a la vez, transmitiendo total seguridad, capaz de convencer a cualquiera.¹¹⁸ (Soler¹¹⁹, 2014: 2720-272)

Déjà le nom de ce personnage, évoquant le Dieu soleil Osiris qui meurt chaque nuit pour renaître à l'aube du nouvel jour, en révèle la charge initiatique. Solar invite Rudy à entrer dans son étang, ce qui rappelle le rite initiatique du baptême, dans lequel le novice est renouvelé par le biais de l'eau. La présence de l'eau revient aussi dans *Leo, Dino e Dreamy* (Colò-Carta, 2014), où le dieu de la mer Neptune guérira le petit Leo de la maladie qui le fait vieillir très rapidement.

Le Soi présente des traits divins aussi dans *ClaudiTam e il sentiero dei sogni*, où il est reconnaissable dans le personnage d'Uthanak, l'arbre le plus grand du monde, tellement immense que plusieurs jours sont nécessaires pour le parcourir : « Uthanak è un mondo intero¹²⁰ » (Luisi, 2008 : 111). Cette image peut facilement évoquer Yggdrasil, l'arbre du monde de la mythologie scandinave, sur lequel reposent neuf royaumes (voir Boyer et Lot-Falck, 1974). Cet arbre serait aussi le lieu de l'initiation d'Odin, auquel le dieu resta pendu, percé d'une lance, durant neuf jours et neuf nuits. Grâce à cette mort rituelle, il parvint à un niveau de connaissance supérieure, découvrant le sens des runes. Tant Yggdrasil comme Uthanak représentent donc des avatars de l'arbre cosmique qui, dans les croyances chamaniques, représentait l'axe du monde mettant en communication la terre avec l'Au-delà, et sur lequel le chaman montait pour voyager dans l'Autre Monde

¹¹⁸ « un petit étang circulaire, au milieu duquel se dressait une pierre dorée en forme de dolmen, luisant comme si c'était de l'or, entourée d'un liquide bleu transparent qui l'éclairait. [...] Rudy était abasourdi, impressionné par l'apparence d'un personnage si puissant, par la forme de tan poderoso personaje, médusé par la magnétisme dorée de la pierre. aquella piedra. Su voix était ferme et tendre à la fois, totalement sécurisante, et aurait convaincu n'importe qui » (je traduis).

¹¹⁹ On peut aussi remarquer une assonance de cette entité avec le nom de l'auteur du roman (Solar-Soler), ce qui évoque l'idée de la toute-puissance de l'auteur à l'égard de ses histoires et de ses personnages.

¹²⁰ « Uthanak c'est un monde entier » (je traduis).

(Eliade, 2015). Au cours de ses aventures, ClaudiTam s'aventure sur cet arbre géant et va visiter son cœur, et le regarde droit dans son œil.

Le parve di vedere un grande occhio, con una pupilla bianca e nervosa, che si spostava rapidamente in tutte le direzioni. Poi il grande occhio si fissò su di lei, e ClaudiTam si sentì quasi morire dallo spavento: tanto potente era la forza che emanava da quella pupilla. ClaudiTam si sentì tremare le gambe e le braccia, ma sostenne quello sguardo, e senti che quell'essere aspettava da lei una domanda. Si fece coraggio e gridò:

– Tu, dimmi dove si trova mio padre!¹²¹ (Luisi, 2008 : 111)

– Brava ragazzina! [...] Mi congratulo. Non sono molti gli esseri umani che possono sostenere lo sguardo di Uthanak senza cadere dentro.¹²² (*Ibid.* : 112)

Ensuite, la fille entend la voix d'Uthanak ; une voix divine, polyphonique et irrésistible :

Il brusio si fece più chiaro e più forte, fino a diventare la voce potente di una tempesta nel vento.

– È la voce di Uthanak! – si disse ClaudiTam.

Quel rumore intenso le richiamava alla memoria il fruscio dei rami degli alberi al vento d'inverno; e il fragore della pioggia torrenziale contro le pareti della sua capanna durante i monsoni d'estate. Poi, tendendo ancora di più l'orecchio, poteva anche distinguere, in quel fragore, grida di animali e il crepitare del fuoco. Era un concerto assordante e avvincente, ClaudiTam non ne aveva mai sentito uno uguale. Si sentì attirata verso l'interno, verso il fuoco di quella voce magica e multisonante.¹²³ (*Ibid.* : 112)

D'après Jung, entendre une voix en rêve symbolise toujours une intervention du Soi (voir Jung-von Franz, 1964). De plus, les arbres présentent beaucoup de caractéristiques qui les inscrivent dans le cycle naissance-mort-renaissance typique de l'initiation, de

¹²¹ « Il lui parut de voir un grand œil, avec une pupille blanche et nerveuse, se déplaçant rapidement en toute direction. Puis, le grand œil se figea sur elle, et ClaudiTam se sentit presque mourir de peur, tant était la puissance qui émanait de cette pupille. ClaudiTam sentait ses jambes et ses bras trembler, mais elle soutint ce regard, et sentit que cette entité attendait qu'elle lui posait une question. Alors, elle prit du courage et cria :

– Toi, dis-moi où est mon père !» (je traduis).

¹²² « – Bravo, petite! [...] Je te félicite. Il n'y a pas beaucoup d'êtres humains capables de soutenir le regard d'Uthanak sans y tomber dedans » (je traduis).

¹²³ Il bourdonnement se fit plus clair et plus fort, jusqu'à devenir la voix puissante d'une tempête dans le vent.

– C'est la voix d'Uthanak! – se dit ClaudiTam.

Ce bruit si intense lui rappelait le bruissement des branches des arbres; le fracas de la pluie contre les murs de sa cabane durant les moussons d'été. Puis, en écoutant mieux, elle pouvait aussi distinguer, dans ce fracas, les cris des animaux et le crépitemment du feu. e il crepitare del fuoco. C'était un concert assourdissant et captivant, jamais ClaudiTam n'en avait écouté un pareil. Elle se sentit attirée vers l'intérieur, vers le feu de cette voix magique et poliphonique » (je traduis).

l'individuation et de la nature toute entière : « They were valued, for they symbolized the ability to die and return back to life. They were esteemed for all the life-giving things they provided people, [...]» (Pinkola Estés, 1997 : 439). Le culte de l'arbre date de très longtemps ; dès lors, ce n'est guère étonnant qu'il soit l'une des formes les plus utilisées pour symboliser le Soi et le processus vivant et dynamique de l'individuation : « The tree is the archetypal symbol of individuation; it is considered immortal, for its seeds will live on, its root system shelters and revivifies, it is home to an entire food chain of life» (*Ibid.*: 430).

« The Self is a wildish God who understands the nature of creatures » (*Ibid.* : 407), et dans notre corpus l'image de l'arbre immortel et divin trouve peut-être sa version la plus sauvage, puissante et miséricordieuse dans le monstrueux If qui accompagne Conor dans *A Monster Calls* (Ness, 2012 ; voir partie 1, chap. 3). Un pareil discours semble valoir par le Pommier de la Forêt rêvée par Gaspard :

« Et voilà notre Pommier, annonce Mamie. C'est le seul de son espèce. Il est le Père de tous les arbres, le premier à avoir poussé... Elchar, le touchécorce de l'Été, se vante que le Pommier soit sur ses terres, car en toute logique, les pommes, poussant en automne, l'arbre fruitier devrait se trouver chez Watkilli... [...] mais ce qu'ils refusent de reconnaître c'est l'ubiquité du Grand Arbre ; peu importe là où il siège, car ses racines sont si longues et si profondes qu'elles parcourent les sous-sols de toute la Forêt ! » (Rimbaud, 2014 : 131)

Cet arbre est tellement grand qui touche tous les territoires de la forêt, que ce soit avec son feuillage ou avec ses racines. Cette image peut facilement évoquer l'ubiquité du Soi qui, tout en constituant le centre de la personnalité peut bien communiquer et transmettre son essence aux périphéries.

Le *topos* de l'arbre divin revient encore dans la saga d'*Oniria* (Parry, 2014-2016), où Eliott et ses amis vont visiter l'Arbre-Fée. Ce personnage hybride, mi-humain et mi-végétal, connaît le futur et révèle à Eliott qu'il est l'envoyé dont parle la prophétie d'*Oniria*, destiné à sauver le monde des songes. Dans les bras de l'Arbre-Fée, le protagoniste a des aperçus du futurs et acquiert une conscience plus profonde de sa même identité, et en acceptant sa mission – en acceptant de devenir soi-même, l'envoyé – il reçoit de l'Arbre-Fée un élixir guérisseur, ce qui le rapproche à un chaman.

On peut reconnaître un autre symbole chamanique dans le masque magique d'après lequel le roman *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008) est nommé. Pour Eliade, se

masquer équivaut à intégrer les identités des ancêtres, ce qui signifie établir une communication avec l’Au-delà :

Il ne s’agit pas toujours d’un camouflage vis-à-vis des esprits ou d’un moyen de défense contre ces derniers, mais aussi d’une technique élémentaire poursuivant l’intégration magique au monde des esprits. En effet, en beaucoup de régions du globe, les masques représentent les ancêtres et les porteurs des masques sont censés incarner ces ancêtres mêmes. Barbouiller son visage avec la suie, c’est une des manières les plus simples de se masquer, c’est-à-dire d’incorporer les âmes défunes. (Eliade, 2015 : 162-163)

Dans le récit de Gaiman et McKean, le geste de mettre le masque semble avoir cette même portée cosmique :

And I put on the MirrorMask.

It was like being in the eye of a hurricane: the world swirled and shook around me, but it was fine. I could feel her being pulled towards me, being pulled into the window. For a moment I couldn’t remember which one of us I was.

It’s a lot like being some kind of god, when you wear the MirrorMask. Or it’s like writing a book. You can fix things, or you can sort of do something in your head and let them fix themselves. It’s not hard.

With the MirrorMask on, I could see everything:

The White City was restored and its towers and spires shone in the newly minted sunlight.

The White Queen opened her eyes.

The Queen of Shadows reached out a hand to her daughter (who was still in some way, me), who hesitated, then held it tightly. They had another chance to get it right, and I hoped this time they’d take it...

... and I understood everything, wearing the MirrorMask. The shadows and sphinxes and the floating giants, the floating books and the riddles and the fish in the air –

– it all made utter sense.

Trouble is, I don’t remember how it made sense, because that’s when I noticed that Dad was shaking my shoulder and telling me to wake up.

“Funny place to go to sleep, love,” he said, and I opened my eyes.

I was still on the roof, but it was morning. (Gaiman-McKean, 2008, n.p.)

En mettant sur son visage le masque-miroir, Helena arrive à combiner les contradictions internes à son identité : « the mask connotes that a person has mastered union with the spirit » (Pinkola Estés, 1997 : 523, note 16). Ainsi, la fille atteint le Soi et soudain elle a l’impression de comprendre le sens de toutes les choses ; mais c’est juste le temps d’une fugace épiphanie, car l’identité transpersonnelle du Soi est trop vaste pour être complètement intégrée par la conscience, étant : « une entité qui nous demeure

inconnaissable, une essence qu'il ne nous est pas donné de saisir parce qu'elle dépasse, comme on le pressent dans sa définition, nos possibilités de compréhension » (Jung, 2014 : 255).

Dans *La cabeza del durmiente*, un même pouvoir synthétique semble caractériser l'anneau que Pedro soustrait au seigneur de la forêt, et par lequel la fée espère pouvoir réconcilier les deux mondes de la vallée et de la forêt, symbolisant respectivement le conscient et l'inconscient. D'ailleurs, avec sa perfection circulaire l'anneau rentre parmi les symboles du Soi les plus répandus, représentant en particulier « le facteur qui crée la relation et la totalité de l'être intérieur essentiel » (von Franz, 1995 : 148). Néanmoins, le garçon court un grand danger en gardant l'anneau sur lui, car il révèle sa position à ses poursuivants. Alors la fée profitera d'un évanouissement de Pedro pour substituer l'anneau avec une copie :

La muchacha vio que el joven estaba privado de sentido; entonces se apresuró a extraer de su dedo el anillo del amo del bosque y a esconderlo en un bolsillo secreto cosido a la cintura de su vestido; luego extrajo de la faltriquera que colgaba bajo de la falda una réplica exacta del anillo que acababa de quitarle, lo colocó en la mano del joven y la cerró. Él no notaría la diferencia. La réplica era perfecta.

– Ahora ya no te dañará – murmuró la muchacha –, pero será necesario que no sepas de esta sustitución que acabo de hacer, si es que quieres salir con bien cuando luches por tu vida.¹²⁴ (Guelbenzu, 2006 : 210)

Plus tard, le garçon renoncera consciemment aussi à la copie de cet anneau (qu'il croit être l'original). De la même manière, une fois l'initiation accomplie, Coraline renonce au pouvoir de la pierre trouée, du moins jusqu'au moment où elle en aura encore besoin :

She knocked at Miss Spink and Miss Forcible's door. Miss Spink let her in and Coraline went into their parlor. She put her box of dolls down on the floor. Then she put her hand into her pocket and pulled out the stone with the hole in it.

“Here you go,” she said. “I don't need it anymore. I'm very grateful. I think it may have saved my life, and saved some other people's death.”

¹²⁴ « La fille remarqua que le jeune s'était évanoui; alors elle se hâta à retirer la bague du patron de la forêt de son doigt et à le cacher dans une pochette secrète attachée à la ceinture de sa robe; ensuite elle prit d'une autre poche coucue en dessous de sa jupe une copie identique de l'anneau qu'elle venait de lui soustraire, le mit dans la main du jeune et la ferma. Il n'allait pas remarquer la différence. La copie était parfaite » (je traduis).

– Ahora ya no te dañará – murmuró la muchacha –, pero será necesario que no sepas de esta sustitución que acabo de hacer, si es que quieres salir con bien cuando luches por tu vida.¹²⁴ (Guelbenzu, 2006 : 210)

She gave them both tight hugs, although her arms barely stretched around Miss Spink, and Miss Forcible smelled like the raw garlic she had been cutting. Then Coraline picked up her box of dolls and went out.

“What an extraordinary child,” said Miss Spink. No one had hugged her like that since she had retired from the theater. (Gaiman, 2003 : 184)

La renonce aux symboles du Soi et aux pouvoirs qu’ils représentent semblent suggérer que le Soi n’est pas que l’on peut posséder pleinement durant toute sa vie ; on peut juste le toucher de temps en temps : « it would seem that the self can no more be “attained” that God can. The “dynamic” reading would thus seem more appropriate » (Wehr, 1987 : 73). Quoique la révélation ne dure qu’un instant, cela n’enlève rien à l’accomplissement du processus d’individuation, pour lequel suffit d’avoir établi un contact avec le Soi et de nourrir cette relation, sans avoir la prétention de contenir sa totalité dans l’enveloppe toujours partiel du Moi :

Quand on parvient à percevoir le Soi comme quelque chose d’irrationnel, qui est, tout en demeurant indéfinissable, auquel le Moi ne s’oppose pas et auquel le Moi n’est point soumis, mais auquel il est adjoint et autour duquel il tourne en quelque sorte comme la terre autour du soleil, le but de l’individuation est alors atteint. (Jung, 2014 : 258)

Même si le Soi n’est pas entièrement accessible à notre compréhension, cela n’empêche de le reconnaître, de le cultiver pour qu’il nous offre des contenus utiles au développement de la personnalité, comme la fée semble suggérer à Pedro dans *La Cabeza del durmiente* :

- [...] he abierto una puerta a un misterio que estaba dentro de ti. No te preguntes sobre ello, intérrate en él, aprende a usarlo hasta que forme parte de tí mismo. [...]
- No sé qué es.
- Sí lo sabes, pero no sabes ponerlo antes los ojos de tu mente. [...] No intentes lucubrar sobre ello y ocúpate de desarrollarlo sin ponerle trabas [...].¹²⁵ (Guelbenzu, 2006 : 270)

Après la rencontre avec le Soi, le protagoniste peut se réveiller et se réapproprier de sa vie, son identité ayant été renouvelée par l’aventure initiatique. C’est ce qui arrive à Malo, quand la fleur de neige qu’il avait tant cherché – et qui lui est indispensable pour

¹²⁵ « – [...] k’ai ouvert une porte à un mystère qui était dans ton intérieur. Il n’ya pas besoin de te poser beaucoup de question, il faut que tu pénètres dans ce mystère pour apprendre à l’utiliser, jusqu’à ce que il deviendra une partie de toi. [...]

– Je ne sais pas ce que c’est.

– Sí, tu le sais, mais tu ne sais pas l’observer avec les yeux de ton esprit. [...] Il ne faut pas que tu y penses trop, mais plutôt que tu le développes sans lui mettre des obstacles [...] » (je traduis).

revenir au monde de la veille – se matérialise soudainement dans la chevelure de Léa, la fée des glaces. Cette apparition est précédée par un dialogue avec Léa où le protagoniste prend conscience des progrès qu’il a fait au cours de son initiation en rêve :

– C’est vrai, admit-il. Tu m’as appris à me défaire de mes peurs.

– Tu as prouvé ta valeur en surmontant bien d’épreuves. Maintenant que tu sais apprivoiser la peur, tu as confiance en toi, n’est-ce pas ?

– Oui. C’est étrange, s’étonna-t-il. Je suis de plus en plus sûr de moi... [...]

Puis, paupières closes, il pensa très fort à la fleur de neige. Il la vit si nettement en pensée que, lorsqu’il rouvrit les yeux, il crut la voir devant lui.

– Qu’as-tu dans les cheveux ? demanda Malo en désignant du doigt un éclat de feu blanc dans la chevelure blonde de la fée.

Léa parut surprise. [...] Malo aperçut, noyée dans la chevelure de la fée, une fleur d’un blanc immaculé. Un edelweiss. La fleur n’était pas très grosse, mais elle brillait comme de la neige sous un éclat de soleil.

– Une fleur de neige ! s’écria-t-il-.

Il n’en croyait pas à ses yeux. La fleur qu’il cherchait depuis le début venait de s’éclore devant lui ! (Ferminé, 2013b : 142-143)

La prise de conscience semble ici propédeutique à la manifestation du Soi, sous la forme de la fleur. À peine il cueillit cette fleur, la fille s’évanouit et le protagoniste est immédiatement transporté au monde réel. Comme dans le cas d’Helena, la prise de contact avec le Soi se produit dans un instant épiphanique et ineffable, une apothéose qui ne peut durer plus longtemps qu’un clin d’œil ; après, le sujet revient à son quotidien. Néanmoins, à son réveil Malo garde encore l’edelweiss dans sa main, tout comme Pablo (Mallorquí, *El Hombre de Arena*, 2008), qui trouve sur son chevet une fleur représentant le plus beau de ses rêves, qui lui avait été volé et qu’il a regagné grâce à sa quête onirique. On peut reconnaître dans ces deux exemples l’hypothèse formulée par Coleridge dans le poème en épigraphe de ce travail :

What if you slept
And what if
In your sleep
You dreamed
And what if
In your dream
You went to heaven
And there plucked a strange and beautiful flower
And what if when you awoke
You had that flower in your hand
Ah, what then?

D'ailleurs, le symbole floréal est d'après Jung l'une des formes le plus souvent choisies par le Soi pour se manifester (2014 : 187), et effectivement, pour trouver cette fleur extraordinaire il faut parcourir un chemin plein d'obstacles, symbolisant le difficile parcours à entreprendre pour atteindre le Soi :

– Cette fleur est si rare qu'elle ne se trouve que dans des endroits quasi inaccessibles pour le commun des mortels, des roches escarpées où ne vivent que les marmottes et les mouflons. De plus, elle ne dure jamais plus d'une lunaison. Mais c'est ce qui fait tout son charme et son mystère. Elle est vraiment magique et ne peut être cueillie par n'importe qui. (Ferminé, 2013b : 59)

– [...] C'est une fleur inaccessible. Il est très difficile de l'apercevoir, mais encore plus difficile de l'atteindre... Et puis c'était dans un endroit tellement dangereux... [...] J'ai eu beau tendre la main vers elle, elle restait insaisissable. [...] Et celui qui veut s'emparer de cette fleur doit s'en montrer digne et affronter ses peurs. (*Ibid.* : 70-71)

La fleur extraordinaire et insaisissable qui franchit le seuil du rêve pour apparaître dans le monde de la veille témoigne ainsi de l'accomplissement de l'initiation, et donc, du processus d'individuation. Le même mécanisme se repropose dans *Il mio cuore e una piuma di struzzo* (Buongiorno, 2008), sauf que cette fois Corinna décèle dans son poing l'amulette en forme de scarabée qu'Anubi lui avait donné, « Et qui mieux que le scarabée, symbole de résurrection, est digne d'en être l'agent du renouvellement ? » (Saint René de Taillandier in von Franz, 2000 : 23). La section qui suit sera dédiée aux signes de ce renouvellement chez les protagonistes et dans leur quotidien.

3.2 *Le renouvellement accompli*

Atteindre le Soi équivaut à jouir d'une nouvelle identité, et d'une nouvelle vie. Une fois l'initiation terminée, les protagonistes de nos histoires reviennent au monde éveillé. Toutefois, on aurait tort de considérer cette rentrée comme un retour en arrière : d'un côté parce que souvent la situation de départ n'existe plus (notamment dans le cas où des « cyclones » tels que la maladie ou le deuil ont bouleversé la vie des protagonistes), et aussi parce que le jeune rêveur a intimement changé par le biais de l'initiation, il est désormais un autre et même le regard sur son monde est tout à fait différent, renouvelé.

3.2.1 Le monde renouvelé

Cette sensation de nouveauté est partagée par plusieurs protagonistes de notre corpus. L'initiation de Coraline consiste à regarder les choses autrement. Grâce à la pierre trouée,

elle peut voir la véritable essence des choses : c'est ainsi qu'elle récupère les âmes des enfants morts, enfermées dans des petites billes. La protagoniste découvre que les objets les plus communs peuvent receler une valeur cachée et, une fois l'aventure terminée, elle restitue la pierre trouée à ses voisines parce que désormais elle n'en a plus besoin pour trouver son propre monde beaucoup plus intéressant qu'auparavant : « The sky had never seemed so *sky*, the world had never seem so *world*. [...] Nothing, she thought, had ever been so *interesting* » (2003 : 158). Aussi, grâce aux aventures vécues, elle a gagné beaucoup de confiance en elle-même ; par exemple, après avoir affronté l'Autre Mère et son monstrueux monde, le début de l'école ne l'inquiète plus du tout : « she realized, there was nothing left about school that could scare her anymore » (Gaiman, 2003: 184-185). Il en va de même pour Malo, à la rentrée de son troisième voyage au Royaume des Ombres : « pour la première fois depuis bien longtemps, il trouva que la réalité avait un parfum de magie » (Ferminé, 2013b : 150). Le voyage initiatique rend ainsi le protagoniste conscient de sa nouvelle identité, lui permettant aussi de changer son avenir ; c'est bien le cas de Varjak qui, après avoir sauvé sa famille des hommes qui s'étaient emparés de la Villa, décide qu'il veut vivre en chat libre, dans la ville : « Outside: 'That's where I'm going, he said. 'That's where I belong' » (Said, 2005: 252). Grâce aux révélations et aux expériences apportées par le rêve, la vie à l'état de la veille se voit fécondée d'une toute nouvelle gamme de possibilités : « Anything was possible, now » (Said, 2005: 254). La situation se trouve donc révolutionnée par le même protagoniste, soit qu'il choisit de changer de vie, comme dans *Varjak Paw* soit qu'il arrive à subvertir l'ordre préexistant pour le remplacer avec un autre, comme il se passe dans la suite *The Outlaw Varjak Paw* où, grâce aux apprentissages du rêve, le protagoniste défait Sally Bones et sa bande, en inaugurant un nouvel âge où les chats pourront chasser librement dans la ville « [...] You can't come and tell us what to do any more. Our law runs there now, the law of freedom. It's a free city, for Free Cats. And nothing you do can ever change that' (Said, 2014 : 262-263).

Le prix pour avoir accompli la tâche initiatique peut consister parfois dans la réalisation d'un désir ; c'est le cas de Pablo :

[...] el Hombre de Arena le había concedido a Pablo su deseo. No lo formuló en voz alta, es cierto, pero Morfeo conocía sus sueños y debía de saber que el máximo deseo de Pablo siempre fue que sus padres le hicieran más caso. Y ahora ese deseo, de algún modo maravilloso, mágico y extraordinario, se había cumplido. (Mallorquí, 2008 : 204-205)

Le protagoniste initié acquiert ainsi une capacité inouïe de modifier son propre monde ; néanmoins, cette faculté n'est qu'une conséquence du renouvellement global de sa personnalité.

3.2.2 Le protagoniste renouvelé

Nos protagonistes vivent des rêves qui les font grandir, et souvent ils réalisent les changements qui se produisent en eux : « En se réveillant ce matin, Nolan avait une impression curieuse et un sentiment très agréable, celui d'être devenu un homme » (Deroo, 2012 : 193). Cela est évident aussi dans *The Book of Lost Things*, où, quand il arrive pour lui le moment de revenir à son monde, David ne se sent plus à son aise dans les vêtements qu'il portait lors de son arrivée dans la forêt songée : « His old clothes felt strange to him now. He had changed so much that they seemed as if they belonged to a different person, one who was vaguely familiar to him but younger and more foolish. They were the clothes of a child, and he was no longer a child » (Connolly, 2011 : 328). Le protagoniste apparaît ainsi parfaitement conscient d'avoir grandi, grâce aux expériences qu'il a vécues et qui l'ont profondément changé ; ses progrès sont aussi confirmés par le Woodsman, qui s'exclame : « “[...] while others aided you along the way, it was your own strength and courage that brought you at last to an understanding of your place in this world and your own. You were a child when I first found you, but now you are becoming a man.” » (Connolly, 2011: 328). Dans *La Faiseuse des rêves*, le mentor félin de Nolan porte également l'attention sur les succès de son protégé :

Vous avez certainement observé les progrès de Nolan dans le monde onirique, en un peu plus de deux années. Il ne fait pratiquement plus de cauchemars. Eh bien ! Je peux vous dire qu'il a fait aussi des progrès dans le monde réel. Il est bien moins timide et craintif que lorsque je l'ai rencontré. (Deroo, 2012 : 192)

Il est d'ailleurs très important, une fois l'initiation achevée, que la communauté à laquelle le protagoniste appartient reconnaisse ses réussites et son renouvellement, comme le père de Malo le fait à la fin de *La Fée des glaces* : « – Eh bien, mon garçon, te voilà désormais un homme, et un vrai ! déclara son père, un large sourire aux lèvres » (Fermine, 2013b : 148). Il en va de même pour la domestique de Camille (*Les Enfants d'Evernight*), qui s'exclame : « – Treize ans. Vous êtes une grande fille, maintenant [...]. On dirait même qu'une simple nuit vous a toute transformée » (Andoryss, 2016 : 351). L'initié qui se voit reconnu son nouveau statut est donc plus conscient et plus sûr de son

identité, aussi bien que de son rôle dans la société à laquelle il appartient. Ainsi, il peut s'exclamer, lui aussi : « – Je suis grand, maintenant » (*Ibid.* : 149).

Dans *La cabeza del dormiente*, l'adolescent Pedro apprend comment concilier son esprit rationnel avec ses émotions, tirant profit de l'un comme des autres : « Si hasta entonces sus acciones ponían muy a menudo en conflicto los sentimientos con la cabeza, ahora mente y emoción estaban a la par, como si cada una cuidara de que la otra no se desbordase mientras se necesitaban¹²⁶ » (Guelbenzu, 2006 : 275-276). Le protagoniste apparaît bien conscient de sa transformation :

comenzó a recapitular su aventura. Finalmente, quien volvía al Valle Largo era otro distinto del que salió de allí. No sentía rencor alguno sino una especie de gratitud aún agitada por la huella del peligro. Ahora era cuando se sentía fuerte y astuto, sentimental y emocionado. No sólo era otro: estaba lleno de otras cosas, de nuevas sensaciones y pensamientos, de ideas y deseos. Ahora sí estaba en disposición de pedir a su padre la voluntad de ser quen él deseara y, si era necesario, de enfrentarse a él; la imagen de sí mismo escapando del Valle Largo, desobedeciendo, retando con la desobediencia a su padre, le parecía ridícula y hasta humillante, impropia de un hombre libre. [...]

Pero sobre tobo, volaba al encuentro de una sensación nueva, la que le había hecho detenerse finalmente: había apartado el miedo. Todo era distinto así: sentía la presencia de la muchacha dentro de él como un ensanchamiento de su propio espíritu y, aún sin saber qué era lo que significaba, comprendía que su actitud había cambiado [...]. Nada era igual que antes, y no sabía como, pero ahora se hallaba verdaderamente dentro de sí mismo.¹²⁷ (*Ibid.* : 278-281)

Pedro réalise que, grâce aux aventures vécues et à l'intégration de la jeune fée dans son intérieur, il n'est plus le même garçon qui était part ; ce garçon n'existe plus, et un autre est né à sa place : « – Éste es, por segunda vez, el día de mi nacimiento, bajo la protección

¹²⁶ « Si jusque-là ses actions avaient très souvent souffert du conflit entre les sentiments et la raison, maintenant la tête et les émotions étaient sur le même niveau, comme si elles se limitaient et en même temps se nécessitaient mutuellement » (je traduis).

¹²⁷ « il se mit à récapituler son aventure. Finalement, celui qui rentrait à la Grande Vallée était quelqu'un d'autre par rapport à celui qui en était parti. Il n'éprouvait aucune rancune, mais une espèce de gratitude, encore agitée par le souvenir du danger. Maintenant, il se sentait fort et malin, sentimental et ému. Non seulement il était devenu un autre; il était aussi plein d'autres choses, de nouvelles sensations et pensées, d'idées et de désirs. Maintenant, il était vraiment prêt pour demander à son père d'être celui qu'il désirait, et de l'affronter, si nécessaire; l'image de lui-même échappant de la Grande Vallée, désobéissant, défiant son père par la désobéissance, lui semblait maintenant ridicule et même humiliante, car elle ne convenait pas à un homme libre [...] Mais surtout, il volait à la rencontre d'une sensation nouvelle, la même qui, finalement, l'avait fait arrêter : il avait mis de côté la peur. Tout était différent : il sentait la présence de la fille à son intérieur comme un élargissement de son même esprit, et même sans savoir ce que cela signifiait, il comprenait que son attitude avait changé. [...] Rien n'était plus comme avant, et même s'il ne savait pas comment, maintenant il était vraiment lui-même » (je traduis).

de la luna nueva¹²⁸ » (*Ibid.* : 282-283). Dans ce texte, comme on l'a vu, l'initiation des deux frères protagonistes est presque réciproque : si Claudia aide son frère à gérer cette période de transition qu'est l'adolescence, Pedro lui donne à son tour l'occasion de mettre à l'épreuve sa propre valeur et de grandir :

Claudia nunca en su vida se había sentido tan satisfecha y feliz como en ese momento. Se sentía tan valerosa como para haber roto la pesadumbre de su hermano. Era increíble y emocionante. Había abierto de par en par la cabeza del durmiente ella sola y él se lo reconocía. No acertaba a decidir quién había cambiado más de los dos.¹²⁹ (*Ibid.* : 294)

La reconnaissance de son aide de la part de son frère est une composante essentielle de la satisfaction de Claudia, c'est une preuve que, tant l'un comme l'autre, ont grandi par le biais de leurs rêves partagés : « a pesar de no acertar a expresarlo ni a explicárselo, sabía que ella había cambiado tanto como su hermano, porque tenía una sensación de plenitud y novedad distinta de todas las que conoció antes. Era, pensó, como cuando un hada deja de ser transparente¹³⁰ » (*Ibid.* : 298). Également, l'évolution de Pedro est affirmée par la même fée-sœur : « – Ya no eres el joven que entró al bosque [...]. Viniste como un infeliz y si logras regresar lo harás como alguien bien distinto¹³¹ » (*Ibid.* : 270). Comme il arrive souvent dans les contes de fées, « a second birth occurs through a magical source, and whereafter the soul now lays claim to two bloodlines, one from the physical world, one from the world unseen » (Pinkola Estés, 1997 : 461).

3.2.3 Guérisons

Dans certains cas, l'achèvement de l'initiation entraîne une guérison. Cette guérison peut regarder le même protagoniste : c'est le cas d'Eelian (Colin, 2011), qui se réveille du coma, d'Oimiuq (Cernuda, 2012), qui termine avec succès sa chimiothérapie, ou bien de Leo (Colò-Carta, 2014), qui à son réveil est guéri de sa maladie. Encore, dans *Oniria*

¹²⁸ « – Aujourd'hui c'est, pour la deuxième fois, le jour de ma naissance, sous la protection de la nouvelle lune » (je traduis).

¹²⁹ « Claudia se sentit satisfaite et heureuse comme il ne lui était jamais arrivé avant. Elle se sentit très courageuse pour avoir vaincu la douleur de son frère. C'était incroyable et émouvant. Elle avait ouvert à moitié toute seule la tête du dormeur, et il lui reconnaissait cela. Elle n'aurait pas sur dire qui avait changé le plus entre les deux » (je traduis).

¹³⁰ « même si elle n'arrivait pas à l'exprimer, ni à l'expliquer à elle-même, elle savait qu'au pair de son frère, elle aussi avait changée, car elle se sentait comblée et nouvelle comme jamais avant. C'était, elle pensa, comme quand une fée cesse d'être transparente » (je traduis).

¹³¹ « Tu n'es plus le jeune qui s'aventura dans le bois [...]. À ton arrivée ici, tu étais un malheureux, et si tu réussiras à revenir chez toi tu le feras comme quelqu'un de très différent » (je traduis).

Eliott se guérit par lui-même en activant un élixir grâce aux pouvoirs chamaniques qu'il a obtenus :

Et puis il sentit le sol en dessous de lui. Il était à genoux [...]. Il frissonna, il était frigorifié. [...] Où était-il ? Il avait froid, il avait faim. [...] Il avait mal à la tête, au dos, à la cheville, aux jambes, partout. Le sang coulait, maculait de rouge l'herbe verte. Il avait froid. [...] Un homme se précipita vers lui. Quelque chose de froid fut introduite dans sa bouche. [...] Un liquide se répandit dans sa gorge, brûlant. Une voix lointaine lui parlait. On le secourait.

– Guéris-toi, Eliott, guéris-toi ! [...] Eliott, écoute-moi. Tu es blessé. Je viens de te faire boire l'élixir, tu as le pouvoir de te guérir. Fais-le ! Maintenant. [...] Impose tes mains sur ton cœur et guéris-toi. (Parry, 2016 : 206)

D'autre fois, il s'agit d'un composant de la famille du protagoniste qui guérit (ou, du moins, améliore) grâce à son intervention chamanique, comme dans *MirrorMask* (Gaiman-McKean, 2008) ou bien dans *Il mondo di Orfeo* :

Nella stanza d'ospedale dove era ricoverato, Orfeo dormiva tranquillo. La febbre era scesa del tutto [...]. Non avevano capito cosa avesse causato la malattia: sapevano solo che com'era comparsa, allo stesso modo se n'era andata.

La famiglia Andersen era riunita attorno a lui [...]. Il tempo delle recite era finito. Le maschere non servivano più. Rimanevano solo sguardi sinceri e calore. [...]

In quell'atmosfera che non si respirava da anni, nessuno si accorse che il piccolo malato si era svegliato. E, per la prima volta in vita sua, Orfeo ruppe il silenzio.

– O... Ofelia...¹³² (Mariani, 2012 : 304-305)

Une autre forme de guérison est la cicatrisation des fractures dans la psyché des protagonistes. Les aventures initiatiques permettent aux protagonistes de guérir de l'état de séparation ou de dissociation dont ils souffrent (voir partie 1), et cela passe souvent par l'élaboration d'un deuil, comme pour David (*The Book of Lost Things*, Connolly, 2011), qui à son réveil a accepté la mort de sa mère et est prêt pour commencer une nouvelle vie avec la nouvelle famille : son père, sa belle-mère et son beau-frère. Il en va de même pour Corinna, dont tout le rêve vise à la guérir de la dissociation que la mort de son père lui

¹³² « Dans sa chambre d'hôpital, Orfeo dormait paisiblement. La fièvre était complètement passée [...]. Personne n'avait compris la cause de la maladie : tout ce qu'il savaient c'était qu'elle avait disparu de la même façon qu'elle était arrivée.

La famille Andersen était réunie autour de lui [...]. Le temps des comédies était terminé. Les masques ne servaient plus. Seulement restaient leur chaleur et leurs regards sincères. [...]

Dans cette atmosphère qu'on ne respirait pas depuis plusieurs années, personne ne s'aperçoit quand le petit malade s'éveilla. Et pour la première fois dans sa vie, Orfeo brisa son silence.

– O... Ofelia... » (je traduis).

avait causée. En reconnaissant Ka et Ba comme parties d'elle, la fille récupère son unité dans la pluralité de sa psyché :

[...] io avevo viaggiato soltanto con me stessa. Ka, Ba e me : Corinna, insomma.
[...]

« Sono davvero la tua mente, zucona » rise Ka. « Sono il tuo cuore, Cor » aggiunse Ba, e la sua voce pareva il trillo dei campanelli. E insieme: « Siamo te. Ricordi ? Tre, il numero magico [...] ».

Dunque, non mi erano stati tolti. Eravamo tornati ad essere una cosa sola. Anche noi, una sorta di trinità.¹³³ (Buongiorno, 2008 : 173)

Corinna apparaît ainsi consciente de son renouvellement : « Sono arrivata alla destinazione finale, pensai. La mia trasformazione poteva significare solo questo¹³⁴ » (*Ibid.*, 173-174). De même, Conor comprend qu'il lui faut accepter l'imminente mort de sa mère pour continuer à vivre, et il réalise en même temps que c'est précisément pour l'aider à survivre que le Monstre était venu le chercher :

He knew there really was no going back. That it was going to happen, whatever he wanted, whatever he felt.

And he also knew he was going to get through it.

It would be terrible. It would be beyond terrible.

But he'd survive.

And it was for this that the monster came. It must have been. Conor had needed it and his need had somehow called it. And it had come walking. Just for this moment.

“You'll stay ?” Conor whispered to the monster, barely able to speak. “You'll stay until...”

I will stay, the monster said, its hands still on Conor's shoulders. *Now all you have to do is speak the truth.*

And so Conor did. [...]

“I don't want you to go” [...]

“I know, my love,” his mother said, in her heavy voice. “I know.” [...]

“I don't want you to go,” he said again.

And that was all he needed to say. [...]

Conor held tightly onto his mother.

And by doing so, he could finally let her go. (Ness, 2012: 213-215)

¹³³ « [...] je n'avais voyagé qu'avec moi-même. Ka, Ba et moi : bref, Corinna [...] »

“Je suis vraiment ton esprit, tête dure” rit Ka. “Je suis ton cœur, Cor” ajouta Ba, et sa voix semblait une sonnette. Et puis, ensemble : “Nous sommes toi. Te souviens-tu ? Trois, le nombre magique [...]”. Personne ne me les avait enlevés, donc. Nous étions à nouveau une seule chose. Nous aussi, une espèce de trinité » (je traduis).

¹³⁴ « Je suis arrivée à ma destination finale, pensai-je. Ma transformation ne pouvait signifier autre chose » (je traduis).

Un procédé analogue se produit chez Gaspard (Rimbaud, 2014) : après avoir réintégré le souvenir de la mort de son père, il arrête pour quelque temps de rêver de la forêt enchantée, jusqu'au jour où une nouvelle camarade arrive dans son collège.

Septembre. Entrée en quatrième. Premier jour de cours.

La prof principale fit l'appel. Gaspard remarqua une fille qui, physiquement, n'était pas sans lui rappeler Lili. Une nouvelle arrivée dans le collège. Elle leva une main timide quand son nom fut prononcé.

Jessie.

Alors qu'ils sillonnaient les couloirs pour rejoindre le cours suivant, leurs yeux se croisèrent, et, étrangement, Gaspard se sentit dans le même état que lors de sa première rencontre avec Honoré. Le temps, une nouvelle fois, se figea, et une légère décharge électrique le traversa de part en part.

Jessie ne baissa pas tout de suite le regard, si bien qu'il eut le temps d'y déceler un trouble semblable.

Et le soir même, alors qu'il trébuchait dans le sommeil, la petite musique réapparut enfin, venant lui chatouiller l'arrière de la tête. (Rimbaud, 2014 : 296)

L'arrivée de Jessie marque un moment important. Dès le premier regard qu'ils s'échangent, Gaspard sent avec elle une connexion similaire à celle qu'il avait avec son ami Honoré (mort à cause d'une maladie), alors que physiquement la fille lui rappelle Lili, la sœur d'Honoré, dont il s'était épris. À partir de ce moment, la douleur pour la mort du père commence à laisser un peu de place pour un nouveau sentiment : *éros* s'insinue à côté de *thanatos*, appelant le garçon pour qu'il continue à vivre. Ce renouvellement est confirmé par le fait que, le même soir, Gaspard recommence à rêver de la forêt, où il retrouve le même Honoré qui, après sa mort, s'est muté en *touchécorce* ; en rêve, Gaspard pourra rencontrer son ami et le chat-père toutes les fois qu'il le désire.

3.2.4 La conquête du nom

Chez nombreuses civilisations, une fois le rite de passage accompli, l'initié obtenait un nouveau nom qui témoignait de sa nouvelle identité. Ainsi, un individu pouvait changer plusieurs noms tout au long de son existence :

Les rites de dénomination mériteraient à eux seuls une monographie spéciale. [...] Par la dénomination, l'enfant : 1) est individualisé ; 2) est agrégé à la société, soit à la société générale [...], soit à une société restreinte, famille dans les deux lignes d'ascendance, ou famille paternelle seule, ou famille maternelle seule. [...] Tantôt on donne à l'enfant un nom générique, qui indique seulement que c'est un garçon ou une fille, ou qu'il est le 3^e ou le 7^e enfant. Ou bien on lui donne le nom d'un de ses ancêtres, soit dans une ligne, soit dans une autre. Ou encore on lui laisse choisir son

nom. Ou enfin, il change autant de fois de nom que de catégorie d'âge dans l'enfance : c'est ainsi que souvent il reçoit d'abord la dénomination vague, puis une dénomination personnelle connue, puis une dénomination personnelle secrète, puis une dénomination de famille, de clan, de société secrète, etc. (Van Genep, 1969 : 88-89)

La question du nom est donc centrale dans beaucoup des textes qui forment notre corpus. Dans la saga da *Varjak Paw*, le protagoniste est le seul à porter dans son nom le « Paw » hérité de son grand-père, the Elder Paw, et de son ancêtre, Jalal the Paw. Dans *La casa de los sueños olvidados* (Delam, 2015), tous les personnages qui pratiquent le rêve lucide choisissent un autre nom qu'ils utilisent dans leurs aventures oniriques, et ces noms s'avèrent très significatifs : Odile choisit le nom d'Onira, et son existence est effectivement un rêve éternel ; Sophie s'appelle Éveillée, prénom cohérent avec l'aide qu'elle offrira au protagoniste dans le monde de la veille ; alors que le professeur Gagnard se présente comme Incubus, qui signifie Cauchemar. Quand à Fernando, il fait son choix lors d'un des premiers rêves lucides qu'il fait : « *Decido que, a partir de ahora, me llamaré Adamón. Adamón, el nómada de los sueños*¹³⁵ » (Delam, 2015 : 40). S'il est vrai qu'« Adamón » est l'anagramme de « nómada » (« nomade » en espagnol), il évoque aussi le nom d'Adam, le premier homme qui nomme toutes les choses, symbolisant la maîtrise qu'il conquête progressivement sur le monde des rêves. Cela apparaît d'autant plus significatif si l'on pense que dans le rêve il y a une identité entre les nom et les personnes ou les choses qu'ils représentent : « in certain states of mind, such as dreaming, names are things in themselves. They do not represent something elsewhere embodied by the name, but they are presentation of the mind to itself of its own presences. The name is then the divine logos clothed in the person of the dream » (Hillman, 1979: 63).

Au début de *Corazón de hierro* (Rodríguez Almodóvar, 2011), l'Anciano Joven commence à lire dans el *Bosque de los sueños* l'histoire de tous les hommes célèbres portant le prénom de Zacarías. En réalité il s'agit d'un stratagème pour faire endormir le reste des présents, mais l'attention est quand même centrée sur le prénom du protagoniste¹³⁶, et les Zacarías célèbres qui l'ont précédé se posent en tant qu'ancêtres idéals, veillant sur son initiation. Un nom contient le passé et le futur de qui le porte, et

¹³⁵ « *Je décide que, a partir de ce moment, mon nom sera Ademon. Ademon, le nomade de los sueños* », je traduis. Dans ce texte, tous les séquences rêvées sont écrites en italique.

¹³⁶ En outre, le prénom Juan revient dans toutes les 5 parties (*sueños*) du livre : Juan comme tous les autres protagonistes masculins du recueil (prénom classique des contes, comme Ivan russe).

changer de nom serait donc une façon de changer son destin, comme suggère Valentine dans *MirrorMask* :

“What’s your name ? ” asked the juggler.

“Helena.”

“You ought to change it,” he said. “Get a name with romance, magic, and just a hint of danger. Something like *Valentine*.” (Gaiman-McKean, 2008)

Les noms sont aussi quelque chose de très précieux, et il faut se démontrer dignes de les connaître, comme le suggèrent plusieurs contes – de *Manawee* (voir Pinkola Estés, 1997) à *Turandot* – dans lesquels pour obtenir la main d’une princesse, le protagoniste doit deviner son nom. « The essence of the person is in the name » (Hillman, 1979 : 62), et donc connaître le nom de quelqu’un signifie posséder une partie de son essence, et équivaut à avoir un pouvoir sur lui ; cela arrive par exemple dans *The Book of Lost Things*, où le Crooked Man a besoin du nom du demi-frère de David pour s’emparer de son cœur, car « In their names are their souls » (*Ibid.*). Malgré sa jalousie, David refuse de vendre Georgie, et à l’Homme Tordu qui continue à réclamer ce nom, il répond finalement : « His name is ‘brother’ » (Connolly, 2011 : 322). Cette réponse est très puissante, car elle démontre que le protagoniste a pleinement accepté comme frère l’enfant né du nouveau mariage de son père, symbole d’une famille dont David ne se sent pas partie. En appelant Georgie « frère », David arrive à briser la chaîne millénaire de petits traîtres qui avait tenu en vie le Crooked Man depuis les jours de Caïn et Abel, décrétant la fin de ce monstre.

Le nom est donc conçu en étroite connexion avec la perception de l’identité, et les mots du chat de *Coraline* décèlent dans la dénomination une nécessité toute humaine :

“Please. What’s your name?” Coraline asked the cat. “Look, I’m Coraline. Okay?”

The cat yawned slowly, carefully, revealing a mouth and tongue of astounding pinkness. “Cats don’t have names,” it said.

“No?” said Coraline.

“No,” said the cat. “Now, *you* people have names. That’s because you don’t know who you are. We know who we are, so we don’t need names.” (Gaiman, 2003 : 48)

Le monde au-delà de la porte magique insiste sur la vanité des noms à travers un spectacle où Miss Forcible déclame les célèbres vers de Shakespeare¹³⁷ : « ‘What’s in a name? [...] That which we call a rose by any other name would smell as sweet »

¹³⁷ La citation est tirée de *Romeo and Juliet*.

(*Ibid.* : 55). Encore d'après un des petits fantômes, les noms sont la première chose qui tombe dans l'oubli après la mort :

“Names, names, names,” said another voice, all faraway and lost. “The names are the first things to go, after the breath has gone, and the beating of the heart. We keep our memories longer than our names. I still keep pictures in my mind of my governess on some May morning, carrying my hoop and stick, and the morning sun behind her, and all the tulips bobbing in the breeze. But I have forgotten the name of my governess, and of the tulips too.” (*Ibid.* : 97)

Le monde des rêves semble suggérer à Coraline que les noms ne sont pas si importants qu'elle pense ; néanmoins, pour la petite-fille, qui nécessite d'affirmer son identité, le fait que ses voisins s'équivoquent toujours quand ils prononcent son prénom, l'appelant Caroline, est très frustrant pour elle. De fait, le nom représente un aspect fondamental dans leur questionnement identitaire des protagonistes, car « c'est justement l'objet des récits que de leur apprendre qui ils sont » (Prince, 2010 : 114). L'accomplissement de l'initiation de Coraline, et par conséquent la mise à jour de son identité, se trouve ainsi confirmée par le fait que, dans les dernières pages du roman, son voisin Mr Bobo prononce son prénom correctement.

À ce propos, un cas particulier est représenté par *Sal de mis sueños* (Trujillo Sanz, 2012) où, comme le récit est écrit à la première personne, on ne découvre le nom du protagoniste qu'à la fin. L'auteur s'est ainsi amusé à cacher jusqu'à la fin le prénom (et le passé) d'un de ses personnages que ses lecteurs pouvaient déjà avoir rencontré dans d'autres romans précédents. Au cours de la narration, il est appelé « hijo », « amigo » ou avec d'autres appellatifs, mais jamais personne ne l'appelle de son prénom, jusqu'aux dernières pages, quand le vieux Tedd l'appelle enfin Oscar. Le fait que ce prénom soit prononcé par le mentor du garçon met d'autant plus l'accent sur la portée initiatique de cette dénomination, véritable « conquête du nom », qui arrive, significativement, après la mort du père. Encore, dans *La fe de Oimiuq* (Cernuda, 2013) la dénomination est aussi fondamentale : ici, le protagoniste a oublié son identité et son passé ; dans le village qui l'a adopté, on l'appelle Oimiuq. La perte du nom comme conséquence d'une maladie est aussi présente dans certaines cultures :

Among the Inuits, when you fall ill, your usual name leaves you, is “gone”. And you have another name. If you die, then it is the one with that death-soul name who has died and is the dead one; if you recover, then your former name returns and the

death-soul one “is gone”. We say “He’s his old self again”. The status quo ante has been restored. (Hillman, 1997 : 183-184).

Par le biais de l’initiation, le garçon va récupérer la mémoire de ses origines, de sa vie, et par conséquent de son nom : une fois guéri, il peut continuer sa vie comme Bastian. La conquête du nom synthèse efficacement l’accomplissement du processus d’individuation par la rencontre avec le Soi.

Conclusions de la troisième partie

Une fois que les héros ont passé toutes les épreuves, l'initiation est accomplie. Renouvelés dans leur identité, nos protagonistes devront maintenant faire retour à leur quotidien. L'attitude synthétique les aidera à concilier les deux expériences du rêve et de la veille, ainsi que les instances du conscient et de l'inconscient. L'archétype du Soi leur viendra en aide pour achever cette synthèse, où même l'intégrité et la fragmentation n'apparaissent pas en contradiction : « In Jung's model, both conflict and wholeness are necessary experiences. The symbolic union of opposites is the reverse image of conflict [...]. Wholeness and brokenness, unity and division, are both essential to Jung's view » (Wehr, 1987 : 45).

C'est un'identité complètement nouvelle celle qui naît alors de cette dialectique : « if people would be true to both sides of a conflict, a true resolution would emerge that would not be at the expense of either side or the other. A truly new thing could come into being, through the working of what Jung later called the "transcendent function" » (Wehr, 1987 : 33).

Grâce à l'initiation que le rêve lui offre, le héros est prêt pour la nouvelle vie qui l'attend.

Conclusions

Either you will
go through this door
or you will not go through.
If you go through
there is always the risk
of remembering your name.

ADRIENNE RICH,
Prospective Immigrants Please Note

Nous voilà arrivés à la fin de notre voyage à travers les rêves initiatiques de nos protagonistes. Leurs aventures oniriques les ont conduits à remettre en cause leur identité, à laisser mourir leur ancien moi pour revenir à la veille renouvelés. On était partis du constat d'Eliade sur la disparition de l'initiation à l'époque contemporaine, et sur la nécessité d'une compensation au niveau de l'imaginaire. En réponse à cette nécessité, les instances de l'inconscient mettent en place une initiation intrapsychique, un rite de passage intérieur qui va faire l'objet principal des romans d'aventures oniriques.

Néanmoins, chez nos auteurs l'initiation par le rêve permet de reconfigurer les anciens rites pour qu'ils soient plus appropriés à la société contemporaine. Bien sûr, la violence qui caractérisait les rites ancestraux a été depuis longtemps abandonnée par notre société, et même là où le protagoniste se voit menacé, dans notre corpus il n'y a pas trace des tortures physiques, des mutilations génitales ou des violences sexuelles auxquels étaient autrefois soumis les novices¹³⁸. Mais il y a de plus. Les initiations traditionnelles visaient à insérer les novices dans une société aux contours bien définis : les hiérarchies, les rôles de genre, les divisions par groupes sociaux étaient très claires, et chacun membre occupait une place bien précise à l'intérieur de la communauté. Dès lors, les césures qui marquaient le passage d'un groupe social à une autre étaient très nettes : le changement s'imposait de façon drastique, parfois coupant tout lien avec le passé. Dans une société si

¹³⁸ Naturellement, une interprétation psychanalytique pourrait reconnaître des violences de ce type symbolisées dans les épreuves auxquelles les protagonistes sont soumis ; cependant, ce qui nous intéresse souligner ici c'est que, contrairement à ce qui arrive dans les initiations tribales, dans nos textes aucune violence physique n'est plus considérée nécessaire au développement physiologique, sexuel et social des jeunes novices. Si une violence est présente, elle l'est toujours de façon symbolique et métaphorique, même en rêve.

compartimentée, les frontières sociales sont très rigides et chaque groupe est identifié par des caractéristiques et par des fonctions bien précises. Les divisions sociales sont des véritables barrières et la libre circulation n'est pas admise : il faut être d'un côté ou de l'autre et se conformer aux règles qui structurent le groupe d'appartenance.

Toutefois, notre société occidentale contemporaine étant, comme l'a souvent souligné Bauman (2000 ; 2006 ; 2011), bien plus liquide et flexible que les communautés tribales. La société postmoderne a remis en question toute hiérarchie et proclamé le triomphe du relativisme culturel contre l'absolutisme des idées reçues. Les valeurs qu'on avait cru universels et les caractéristiques qu'on considérait inhérentes et communes à un certain macro-groupe social (tous les hommes, toutes les femmes, tous les enfants, tous les vieux, tous les homosexuels, tous les européens, tous les orientaux, etcetera) se révèlent au contraire relatifs et culturellement déterminés et construits. Cette nouvelle ère marque le commencement de la fin de l'ethnocentrisme, du phallogocentrisme, et en définitive de tout -centrisme, car c'est le même centre qui est devenu instable et relatif. Par conséquent, l'onde du tremblement postmoderne se propage du centre des catégories jusqu'à leurs frontières, qui se trouvent ainsi relativisées à leur tour.

En raison de cette relativisation postmoderne, la rigidité de l'initiation traditionnelle n'apparaît plus fonctionnelle au contexte dans lequel nos auteurs écrivent. Le rêve, avec ses frontières brouillées, sa propension à la fusion des opposés et son syncrétisme, semble en revanche plus cohérent avec la vision postmoderne « qui invite à concevoir le monde à partir d'une géométrie non plus striée, mais lisse » (Lysøe, 2016). L'univers onirique s'offre ainsi comme espace-temps idéal pour une initiation liquide, antihiérarchique, anti-patriarcale et postmoderne.

Dans la première partie de cette étude, on a pu constater la présence de situations antithétiques dans le quotidien des protagonistes au début des romans. Le conflit y est présent tant au niveau interpersonnel – et notamment dans les milieux familial et scolaire – qu'au niveau intrapsychique – dans la dissociation entre conscient et inconscient.

Dans la phase préliminaire de l'initiation onirique, les héros se voient attirés vers l'inconscient par des puissants appels, représentées à travers des intrusions du monde inconnu dans leur quotidien, comme celles des hérauts et des passeurs. Cependant, des forces de répulsion sont actives au même moment, symbolisées par des interdictions à s'aventurer dans l'Autre Monde et incarnées par des personnages qui essaient de décourager le voyageur onirique, comme le font certains gardiens du seuil. Tous ces empêchements symbolisent les résistances intérieures du sujet à affronter des vérités qui

pourraient s'avérer troublantes et douloureuses pour la psyché ; toutefois, le héros surmonte ces obstacles car il nécessite ce voyage pour son même développement. Tout effrayant qu'il est, l'Autre Monde appelle le héros, qui ne peut pas s'empêcher de s'y rendre, car « If you don't go to the woods, nothing will ever happen and your life will never begin » (Pinkola Estés, 1997 : 449).

Ainsi, le héros traverse la frontière entre le monde de la veille et celui du rêve, représentée par le seuil de l'endormissement. On a vu comme cette même frontière se révèle intéressante en ce qu'elle est loin d'être nette et rigide comme les seuils de l'initiation classique, apparaissant au contraire vague, estompée, brouillée. Le passage n'est drastique mais nuancé, comme le confirment notamment les frontières liquides (lacs, fleuves) ou aériennes (brouillard), ainsi que les nombreux prolongements de seuils représentés sous la forme de tuyaux, toboggans, tourbillons, couloirs etcetera. Le novice de l'initiation onirique ne se trouve plus à « sauter la clôture » qui sépare les deux mondes comme dans les rites de passage décrits par van Gennep (1969), mais il se voit plutôt glisser d'un univers à l'autre sur la surface lisse du sommeil. Cette image nous semble d'ailleurs bien plus appropriée au contexte social liquide et changeant auquel nos protagonistes appartiennent.

Néanmoins, il ne faut pas penser que toute antithèse soit absente dans le monde des rêves. Au contraire, l'initiation onirique conduira les protagonistes à affronter un Autre qui se cache à leur intérieur, et qui incarne tous les côtés les plus sombres et les plus inacceptables des leurs identités : il s'agit de l'Ombre. La première épreuve du héros onirique sur la voie de l'individuation sera alors celle de reconnaître et accepter cet Autre comme faisant partie de soi : l'intégration de l'Ombre libère les protagonistes tant du danger de projeter ses côtés obscurs sur quelque chose ou quelqu'un d'autre, que de celui d'être possédés par l'Ombre même, ayant demeuré trop longtemps méconnue et réprimée dans les profondeurs de l'inconscient. Quand nos jeunes rêveurs auront familiarisé avec l'Ombre, reconnaissant son droit à exister à leur intérieur, ils vont même découvrir que cette partie d'eux s'offre comme réservoir d'énergie prête à être transformée, et peut apporter un enrichissement à leur personnalité. Le dépassement des antithèses marque le passage à l'attitude mystique, qui trouve dans le monde des songes l'occasion de se déployer à son gré.

Ainsi, dans la deuxième partie du travail, on a finalement plongé dans les univers oniriques, analysant les constantes et les variantes qui caractérisent leur morphologie. L'espace-temps onirique obéit à d'autres lois que celles qui régissent le monde de la

veille, et s'est révélé à nous dans son absence de porosité. Dans le rêve, les distances spatiales et temporelles perdent de sens : ici, tout est présent à la fois, au même lieu et au même moment. Un tel syncrétisme favorise la tendance mystique à la fusion des contraires, et ce n'est donc pas étonnant qu'un double symbolisme, à la fois mortuaire et prénatal caractérise les mondes oniriques étudiés. Ces deux registres symboliques ne sont contradictoires qu'en apparence ; de fait, la régression onirique s'avère une étape propédeutique à la régénération, tout comme le voyage au royaume des morts est la condition nécessaire de toute résurrection. Mort symbolique et *regressus ad uterum* ne sont alors que les deux faces d'un même prélude à la renaissance. Une autre structure mystique caractérise l'état du rêve : il s'agit de la fusion/confusion entre contenant et de contenu. Les héros des initiations oniriques visitent des mondes qui se trouvent à l'intérieur d'eux-mêmes : le rêveur et le monde qu'il rêve se contiennent réciproquement. Tout, dans le songe, apparaît comme une manifestation de l'intériorité du rêveur ; et cela vaut non seulement tout objet ou lieu, mais aussi pour tout personnage.

Par le biais du rêve, la psyché se présente à nos protagonistes dans sa pluralité. C'est à l'intégration entre le moi conscient et cette communauté psychique qui vise, en définitive, l'initiation onirique. Découvrant la pluralité de sa personnalité, le novice parvient à relativiser son moi et à reconnaître sa même multiplicité. Il le fait en intégrant dans sa personnalité des aspects qu'il avait jusqu'à ce moment ignorés, et qui pourtant l'habitaient. Le rêve initiatique permet la rencontre avec tous ces aspects et l'enrichissement psychique qui s'en suit : l'intégration de tous les « little people » (Wehr, 1987) composant l'identité permet au sujet de déployer consciemment toutes ses potentialités. C'est donc une perspective pluraliste qui régit l'initiation onirique : il n'y a pas un seul moi possible, il y en a plusieurs, et parfois ils sont même contradictoires. L'individuation de nos protagonistes se pose ainsi en tant qu'éducation à une existence plurielle et paradoxale. Deux sont les archétypes qui interviennent plus de tous autres dans cette phase, avec la fonction de mentors initiatiques. Le premier est l'archétype de l'esprit, qui s'incarne le plus souvent dans un vieux sage (ou une vieille sage) ou bien dans un animal. On a vu comment ces personnages correspondent à des ancêtres, qui célèbrent l'appartenance des protagonistes à l'harmonie du tout –une famille cosmique. Hillman nous invite à ne pas confondre ce parentage cosmique avec les parents biologiques et concrètes :

Cosmic mythical parents and personal mothers and fathers get mixed up. Then the formative powers and mysteries assigned to abstractions such as heaven and earth,

Sky God and Earth Goddess (or vice versa, in Egyptian myth) become concrete mothers and fathers, while mothers and fathers are divinized, causing effects of cosmic proportion. [...] Being shaped so fatally by the parental world means having lost the larger world-parents, and also the world at large as parent. For the world too shapes us, nurtures us, teaches us. (Hillman, 1997 : 85)

De fait, même quand ces mentors présentent des caractéristiques qui les rapprochent des parents, cette ressemblance ne doit pas être automatiquement interprétée comme identité. Dans la plupart des cas¹³⁹, l'action de ces mentors ne vient pas à coïncider avec l'éducation parentale, représentant plutôt une pédagogie supplémentaire ou alternative : « Les affinités de ce mentors avec les instances parentales leur valent [...] de pouvoir nourrir avec celles-ci aussi bien un rapport de complémentarité que de concurrence » (Chelebourg, 2013 : 161). Grâce à la guide de ces ancêtres, les protagonistes réalisent que le monde entier leur offre son parentage. Né au sein d'une famille biologiquement déterminée, le novice renaît ainsi sous le signe du cosmos. Ce caractère cosmique marque une différence par rapport aux initiations traditionnelles, et notamment aux initiations masculines, qui se faisaient sous le signe du père, afin de célébrer la séparation définitive du jeune novice du monde maternel et féminin de l'enfance. Au contraire, les initiations oniriques et postmodernes de nos personnages ne visent pas à les situer dans un monde compartimenté sur la base du sexe : les hommes d'un côté et les femmes de l'autre. Bien sûr, les enfants sont en train de devenir hommes et femmes, mais comme on a vu, la nécessité d'affirmer son identité de genre en marquant une différence par rapport au sexe opposé n'apparaît plus actuelle. Encore une fois, les barrières croulent, les frontières s'estompent, les clichés sont subvertis. Une même subversion caractérise hiérarchie traditionnelle jeune/adulte : si le monde entier est maître et mentor, il n'y a aucune raison par laquelle les apprentissages ne devraient venir que du haut, c'est-à-dire, du plus âgé ou moins âgé. De fait, on trouve beaucoup de mentors qui ont le même âge des protagonistes, ou qui sont parfois même plus jeunes. Cette tendance antihiérarchique et anti-patriarcale se trouve confirmée par l'emploi que nos auteurs font de l'autre archétype reconnaissable chez beaucoup de mentor : le binôme jungien Animus/Anima. Dans notre corpus de recherche, ce couple psychique apparaît de fait réinterprété selon des critères

¹³⁹ Hormis les deux romans de Rambaud, où la mère de Jessie et le père de Gaspard jouent chez leurs enfants une fonction mentorale. Il s'agit toutefois de deux cas particuliers, car les parents en question sont morts : leur retour sous la forme d' « ancêtres » se trouve donc justifié par leur disparition prématurée. D'ailleurs, la forme qu'ils choisissent témoigne d'une tendance antihiérarchique et antipatriarcale : le père de Gaspard devient un chat, symbole classiquement associé à la femme, alors que la mère que Jessie n'a jamais rencontrée se présente à elle comme une fille du même âge.

postmodernes, qui remettent en question la traditionnelle division entre caractéristiques proprement « masculines » et « féminines ». L'approche relativiste postmoderne et les études féministes ont révélé l'origine culturelle et arbitraire de ces caractéristiques qui étaient autrefois considérées comme inhérentes à l'un ou à l'autre genre. Le dévoilement des stéréotypes de genre n'est pas encore achevé, mais il s'agit bien d'un processus à l'œuvre dans notre société. Dès lors, dans la plupart des romans étudiés, l'emploi d'un mentor de sexe opposé par rapport au protagoniste n'est pas finalisé à l'intégration de caractéristiques qui sont censées appartenir à l'autre genre. Les garçons possèdent leur propre sensibilité et les filles ont leur propre rationalité, sans besoin de recourir à aucune contrepartie sexuelle intérieure. Épousant la vision d'Hillman (2007) à propos des concepts d'Anima et d'Animus, il nous semble que la différence anatomie du mentor par rapport au protagoniste sert alors à symboliser une différence d'expérience, qui rentre pourtant dans les possibilités de l'humain. L'Autre de sexe opposé qui habite la psyché du protagoniste n'est pas symbolique de son côté masculin ou féminin, mais symbolise plus en général une nouvelle approche, un point de vue différent, une compensation ou un supplément d'être qui n'a rien de standardisé mais qui s'adapte, suivant les cas, aux besoins des protagonistes. La contrepartie sexuelle se fait alors métaphore de la différence, invitant le protagonistes à changer de perspective, et à adopter une perspective multiple et paradoxale. L'initiation offerte par le rêve révèle ainsi encore une fois son caractère postmoderne, antihierarchique et anti-patriarcale.

L'intégration des « petites personnes » qui vivent à leur intérieur permettra aux protagonistes de passer leurs épreuves et achever leur initiation. L'analyse des buts des protagonistes, ainsi que de leurs missions et des épreuves qu'ils sont appelés à passer, nous a permis de creuser davantage les mécanismes à l'œuvre dans l'initiation onirique. Ainsi, on a pu observer que les motifs chamaniques y sont très récurrents : souvent le protagoniste doit sauver et/ou guérir soi-même ou bien un être aimé. Cela arrivait souvent en rêve, par le biais d'une descente du chaman au royaume des morts : les parcours de nos protagonistes semblent donc s'inscrire dans ce modèle. D'ailleurs, tout protagoniste qui vit un moment de crise identitaire et de fragmentation nécessite une guérison au niveau psychique. Cette guérison passe parfois à travers des épreuves douloureuses, qui conduisent les jeunes rêveurs à affronter leur peurs, à résister à la tentation régressive et mortuaire et à se libérer des sentiments de culpabilité et de la haine de soi. Un autre thème qui apparaît fréquemment dans le corpus c'est la quête. L'univers onirique se fait alors espace de recherche, et les protagonistes sont souvent appelés à trouver un trésor, ou à

résoudre des énigmes. Ces énigmes sont symboliques des problèmes qui hantent les protagonistes dans la veille, ainsi comme les trésors en représentent les solutions. D'ailleurs, toute une série d'études neuroscientifiques (voir Barrett, 1993 ; 2010) qui semble le confirmer : pour qui sait le questionner, le rêve apporte donc des réponses aux rébus de la vie. De toute façon, il arrive à presque tous les protagonistes de se trouver, à un certain moment de leurs aventures, à rêver suspendus sur le seuil entre la vie et la mort. Il s'agit d'un instant crucial, car c'est là que la mort et la renaissance sont si proches qu'elles se touchent et se confondent : le novice découvre ainsi qu'à toute fin correspond un nouvel commencement.

Renouvelés dans leur identité, ils devront maintenant faire retour à leur quotidien. Notre troisième partie a envisagé cette dernière phase, où les héros sont appelés à trouver une synthèse entre la vie de la veille et celle du rêve, et à appliquer dans le monde réel les apprentissages et les révélations du songe. On a pu remarquer qu'il s'agit d'une phase délicate, et le protagoniste se voit souvent à hésiter face au seuil du retour. L'expérience qu'il a vécue dans l'Autre Monde est incommensurable et il a peur qu'elle soit inconciliable avec la médiocrité du quotidien. C'est pourquoi le monde des rêves trouve plusieurs moyens de reconforter les protagonistes dans leur voyage de retour, et il le fait encore une fois à travers la perméabilité des frontières. Le libre passage d'objets et personnages du rêve à la veille et vice versa témoigne que la communication entre le conscient et l'inconscient est désormais instaurée et le canal reste ouvert par le biais du monde onirique. L'Autre Monde du rêve ne ferme donc pas ses portes pour le protagoniste, qui s'y trouve désormais chez soi ; l'initié obtient une double nationalité, devenant « master of the two worlds » (Campbell, 1993).

L'archétype du Soi représente cette synthèse à laquelle les protagonistes parviennent à la fin de leur parcours. On a vu comment il peut se manifester sous plusieurs formes, mais toutes symboliques de l'intégrité dans laquelle tous les aspects de la personnalité coexistent et interagissent. L'accomplissement du processus d'individuation comporte un recentrage de la personnalité des protagonistes. Dans la réorganisation de l'identité, le moi se trouve désormais relativisé et contenu dans le Soi, avec un conséquent élargissement de l'identité. La conquête du nom, qui est aussi typique de cette phase, symbolise bien cette nouvelle intégrité. Grâce à l'initiation, le protagoniste expérimente un renouvellement qui ne touche pas seulement à son identité, mais à tout son monde.

Arrivés à la fin de ce parcours, il y a plusieurs considérations à faire. Si tout texte pour la jeunesse est caractérisé par une intention pédagogique, qu'est-ce que les récits de ces

initiations oniriques visent susciter chez les jeunes lecteurs ? Bien évidemment, on peut s'attendre à ce qu'un processus d'identification avec les protagonistes ait lieu chez les destinataires, d'autant plus si l'on considère que « les fictions de jeunesse parlent à la jeunesse d'elle-même » (Chelebourg, 2013 : 156). Le pouvoir initiatique de ces récits s'étend ainsi du personnage au lecteur, comme arrive dans l'*Histoire sans fin* à Bastien qui lit des aventures d'Atreiu (voir Ende 1979). Ceci se produit car, surtout pour les jeunes lecteurs, lire une histoire représente une expérience à part entière : « pour l'enfant la lecture, loin de constituer une alternative à l'existence concrète, aux exercices du corps, à la passion du jeu ou des apprentissages, est à part entière un véritable mode de vie. Pour l'enfant, lire c'est vivre » (Marcoïn-Chelebourg, 2007 :117). Dans le même sens où les émotions éprouvées au cours d'un rêve sont vraies, aussi les expériences lues, avec les émotions qui elles suscitent, sont également ressenties chez les lecteurs. Une telle relation empathique avec le récit et ses protagonistes représente d'ailleurs un des buts primaires de cette littérature : « l'idéal d'une fiction de jeunesse, tel qu'il est configuré par la requête d'immersion fictionnelle, c'est une histoire qui soit pour son public une expérience concrète » (Chelebourg, 2013 : 154). Il y donc, sans doute, une initiation à travers le conte qui est à l'œuvre ; mais quel en est le contenu ? Il nous semble que, en plus de suggérer les solutions aux problèmes qui hantent les protagonistes, les auteurs indiquent aussi le moyen de les obtenir : à travers le rêve. Aux rêves initiatiques des protagonistes correspondrait alors une initiation au rêve des lecteurs, invités par les auteurs à vivre la deuxième vie que l'univers onirique leur offre et à pratiquer le dialogue entre le conscient et l'inconscient à travers leur songes. Qu'elle se passe dans le monde de la veille ou dans celui des rêves, une expérience psychique est toujours réelle : « The psyche is unaware of the difference between an outer act and an interior one » (Johnson, 1993 : 52). L'auteur de *El Hombre de Arena* souligne l'importance du rêve de Pablo par ces mots de Morfeo : « – [...] Ese sueño tiene una gran importancia [...] porque cambiará tu vida¹⁴⁰ [...] » (Mallorquí, 2008 : 47); également, le protagoniste de *El sueño de Rudy* « intuía que esta experiencia que estaba viviendo iba a cambiar su vida para siempre¹⁴¹ » (Soler, 2014 : 172). Le message plus ou moins explicite est toujours que les expériences vécues en rêve ont leur propre réalité psychique et peuvent donc apporter un changement réel dans la vie des protagonistes et, naturellement, dans celle des lecteurs. Comme

¹⁴⁰ « – [...] Ce rêve est très important, [...] car il va changer ta vie » (je traduis).

¹⁴¹ « Il devinait que cette expérience allait changer sa vie pour toujours » (je traduis).

Chelebourg le confirme, « L'onirisme, lorsqu'il n'est pas bafoué par la raison, accorde à l'individu un supplément d'être » (2006 : 155)

Toutefois, éducation au rêve ne signifie pas seulement éducation à rêver. Certains de nos protagonistes, comme Eliott (*Oniria*) et Oscar (*Sal de mis sueños*) découvrent qu'ils appartiennent pour moitié au monde des rêves : ils jouissent d'ailleurs d'un double nature, d'une double nationalité. Le héros onirique qui est devenu « master of the two worlds » c'est quelqu'un qui non seulement a intégré les personnages rencontrés et les expériences vécues dans le monde des songes, mais qui participe désormais de la même nature synchrétique et paradoxale du rêve. Les apprentissages du rêve sont tant théoriques que pratiques : en plus de recevoir des connaissances et des révélations, les protagonistes des initiations oniriques obtiennent et développent des compétences, une mentalité, une méthode ou une approche à la vie. La rencontre avec la pluralité de la psyché représente une éducation au pluralisme des perspectives, qui commence déjà à l'intérieur du sujet. L'éducation à la coexistence de plusieurs voix et point de vue différents est un premier apprentissage qui va dans la direction d'une éducation postmoderne :

The feature of postmodernism perhaps most frequently mentioned is that it endorses a plurality of perspectives; a plurality of perspectives both in the sense of recognition of the validity of a multiplicity of perspectives or accounts or theories about the 'same' thing, and in the sense of encouraging a way of thinking that is eclectic, drawing on several perspectives, as in the synthesis of elements from more than one cultural tradition, for example. It encourages a blurring or flexibility of boundaries. (Leicester, 2000 : 80)

Le rêve, avec son syncrétisme, son hybridité, sa nature lisse et floue et ses frontières brouillées symbolise bien l'infinie potentialité à laquelle les protagonistes peuvent puiser dans la construction de leur identité : « hybridity [...] is an essential characteristic of postmodernism. It is seen in close connection with pluralism, indeterminacy, ambiguity, dream and imagination » (Bădulescu, 2014 : 12). Le rêve se met ainsi au service d'une initiation postmoderne qui n'a plus l'ambition d'apprendre aux enfants comment l'on devient des « hommes » et des « femmes », car dans notre société il n'existe plus de formule ni de règle universelle applicable à tous les individus pour qu'ils puissent rentrer dans les catégories d' « homme » ou de « femme ». À travers la conquête du Soi, chacun des protagonistes apprend à devenir soi-même, quoi que cela signifie, en pleine liberté et sans aucune prescription, limitation ou modèle imposé de l'extérieur.

Ce manifeste de liberté semble d'ailleurs partagé par les fictions de jeunesse dans leur ensemble. Dans ce domaine de la culture, les frontières sont pratiquement inexistantes : tous les genres, les traditions, les âges y coexistent dans une libre circulation de thèmes, motifs et personnages. Comme Marcoin le remarque,

La librairie de l'enfance, plus que tout autre, vit sous les différents régimes du « palimpseste » noté par Gérard Genette dans son étude sur la « littérature seconde », et en premier lieu sous celui de l'intertextualité qui met en relation une œuvre avec d'autres qui l'ont précédée. [...] Mais si le terme de « palimpseste » suppose un effacement des textes qui ont servi de modèles, les Bibliothèques de la jeunesse ne cessent de signaler leur origine. (Marcoin, 2006 : 96)

Aussi Chelebourg souligne comment la littérature de jeunesse soit caractérisée par une forte tendance à l'intertextualité : « un récit de jeunesse est, à bien des égards, un récit qui reprend ou qui cite d'autres récits destinés à la jeunesse ou supposés connus d'elle » (Chelebourg, 2013 : 81). Les personnages qui la peuplent et leurs histoires ne sont pas de propriété exclusive d'un auteur, mais ils sont un patrimoine partagé auquel n'importe qui peut puiser. Cette intertextualité vertigineuse

participe à la reconnaissance et à la célébration d'un champ culturel spécifique. Elle atteste l'existence d'une véritable culture jeune, distincte de la sphère légitimée qui la rejette. [...] La manière dont les œuvres de jeunesse se nourrissent d'elles-mêmes dans un constant renouvellement démontre, pour ce qui les concerne, une parfaite conscience de leur unité comme de leur valeur. (Chelebourg, 2013 : 83)

Avec sa prédisposition naturelle pour la citation, la réécriture, la parodie, l'adaptation, la culture de jeunesse pratique constamment le second degré de la littérature théorisé par Genette, ce qui en fait la narration postmoderne par excellence. L'esthétique postmoderne invite alors à un double hybridation, qui opère tant au niveau du contenu qu'à celui de la forme : « L'abolition des limites de la fiction, la multiplication des points de vue vont de pair avec le métissage des catégories littéraires » (Lysøe, 2016)

Cette esthétique postmoderne touche d'autant plus roman d'aventures féeriques, un genre hybride et synthétique qui permet la circulation entre « monde primaire » et « monde secondaire » (Chelebourg, 2013), c'est-à-dire entre réalité et imaginaire, ou entre conscient et inconscient. « Les fictions de jeunesse ont ainsi donné naissance à une forme hybride, un réalisme magique si l'on veut, qui, en ignorant les limites entre le potentiellement vrai et le nécessairement faux, a contribué à enchanter le Monde primaire » (Chelebourg, 2013 : 129-130). Au sein de ce genre, le roman d'aventures

oniriques nous dit que cette contamination, cette circulation, se produit tous les jours dans le quotidien de chacun, à travers l'enchaînement cyclique de veilles et rêves.

Certes, on pourrait observer que la totale absence de repères fiables qui caractérise l'approche postmoderne pourrait résulter décourageante et désorienter les jeunes. S'il n'y a plus de définitions universellement valables ni de frontières précises, si la psyché est plurale, si les perspectives et les interprétations possibles sont infinies, comment est-ce que les jeunes peuvent arriver à construire et à affirmer leur identité ?

La réponse semble être dans la même nature de la jeunesse : une essence toujours en devenir, constamment *in progress*. C'est dans cette même direction qui semble aller la pédagogie de Leicester, qui parvient à une synthèse entre l'optimisme épistémologique moderne et le relativisme postmoderne : « attaining knowledge and understanding is possible (modernism) but this knowledge and understanding is always open to additions and modification or change (postmodernism). It is this reconciling of modernism and postmodernism that I am calling *post-postmodernism* » (Leicester, 2000 : 80)

La conquête de l'identité est alors bien possible, à condition que l'on reste toujours conscient que toute identité est provisoire et susceptible d'évoluer. L'initiation onirique apprend alors aux enfants l'art de trouver un équilibre dans leur existence paradoxale, changeante, instable :

À Wonderland, Alice apprend à rapetisser comme à grandir, à rajeunir comme à mûrir, à maintenir un équilibre entre deux âges, l'un qu'elle quitte, l'autre dans lequel elle entre tout juste. [...] Il ne s'agit pas de couper les ponts avec l'enfance, mais de la dépasser tout en sachant en préserver le charme. (Chelebourg, 2013 : 60)

Bibliographie

Textes primaires

CORPUS

ANDORYSS Mel, *Les Enfants d'Evernight 1. De l'autre côté de la nuit*, Paris, Castelmoré, 2014(a).

Les Enfants d'Evernight 2. L'Orphelinat du Cheval-Pendu, Paris, Castelmoré, 2014(b).

Les Enfants d'Evernight 3. La Promesse de Camille, Paris, Castelmoré, 2016.

BRUSSOLO Serge, *Élodie et le maître des rêves*, Paris, Plon, 2004.

BUONGIORNO Teresa, *Il mio cuore e una piuma di struzzo*, Milano, Salani, 2008.

CAPRIOLO Paola, *La Macchina dei Sogni*, Milano, Piemme, 2009.

CERNUDA Jesús, *La fe de Oimiuq*, Gijón, Jesús Cernuda, 2013.

COLIN Fabrice, *L'Île du sommeil*, Paris, Flammarion, 2011.

COLÒ Licia, CARTA Alessandro, *Leo, Dino e Dreamy. Alla ricerca della medusa eterna*, Milano, RCS Libri, 2014.

CONNOLLY, John, *The Book of Lost Things*, New York, Simon & Shuster, 2011 (première édition 2006).

DELAM Heinz, *La casa de los sueños olvidados*, Zaragoza, Edelvives, 2015.

DEROO Daniel, *La Faiseuse de rêves*, Nantes, Amalthée, 2012.

FERMINE Maxence, *La petite marchande de rêves*, Neuilly-sur-Seine, Éditions Michel Lafon, 2012.

La Poupée de porcelaine, Neuilly-sur-Seine, Éditions Michel Lafon, 2013(a).

La Fée des glaces, Neuilly-sur-Seine, Éditions Michel Lafon, 2013(b).

GAIMAN Neil, *Coraline*, London, Bloomsbury Publishing, 2003 (première édition 2002).

GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *MirrorMask*, London, Bloomsbury Publishing, 2008.

GUELBEZU José Maria, *La cabeza del durmiente*, Madrid, Siruela, 2006 (première édition 2003).

LEFORESTIER Lucie, *L'Initiation des femmes, de l'Antiquité à la Franc-Maçonnerie*, Paris, MDV Éditeur, 2016.

- LUISE Pier Luigi, *ClaudiTam e il sentiero dei sogni*, Roma, Editrice Irradiazioni, 2008.
- MALLORQUÍ César, *El Hombre de Arena*, Barcelona, edebé, 2008 (première édition 2001).
- MARIANI Elena, *Il mondo di Orfeo*, Milano, Piemme, 2011.
- NESS Patrick, *A Monster Calls*, London, Walker Books, 2012 (première édition 2011).
- PARRY B.F., *Oniria 1, Le Royaume des Rêves*, Paris, Hachette, 2014.
- Oniria 2, Le Disparu d'Oza-Gora*, Paris, Hachette, 2015(a).
- Oniria 3, La Guerre des Cauchemars*, Paris, Hachette, 2015(b).
- Oniria 4 Le réveil des Fées*, Paris, Hachette, 2016.
- RAMBAUD Yann, *Gaspard des profondeurs*, Paris, Hachette, 2014.
- Jessie des ténèbres*, Paris, Hachette, 2016.
- RODRÍGUEZ ALMODÓVAR Antonio, *Corazón de hierro dans El bosque de los sueños*
Madrid, Anaya, 2011 (première édition 2006).
- SAID S.F., *Varjak Paw*, New York, Random House, 2005 (première édition 2003).
- The Outlaw Varjak Paw*, London, Random House, 2014 (première édition 2006).
- SOLER Ignasi, *El sueño de Rudy*, Tarragona, Grup Lobher Editorial, 2014.
- TRUJILLO SANZ Fernando, *Sal de mis sueños*, Madrid, El desván de Tedd y Todd, 2012.

SOURCES

- BAUM Lyman Frank, *The Wizard of Oz* (1900), London, HarperCollins, 2013.
- BARRIE James, Matthew, *Peter Pan* (1911), London, Puffin, 2014.
- CARROLL Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), London, MacMillan, 2015.
- Through the Looking Glass and What Alice Found There* (1871), London, Penguin, 1994.
- ENDE Michael, *Die unendliche Geschichte* (1979), Stuttgart, Thienemann Verlag, 2004.
- L'Histoire sans fin*, traduit par Dominique Autrand, Paris, Hachette, 2014.
- TRAVERS Pamela Lyndon, *Mary Poppins – The Complete Collection* (1934-1988), New York, HarperCollins, 2010.

AUTRES TEXTES PRIMAIRES

- ALAIN-FOURNIER, *Le Grand Meaulnes* (1913), Paris, Hachette, Le Livre de Poche, 2009.
- ANDERSEN Hans Christian, *Contes et histoires*, traduit en français par Marc Auctet, Paris, Hachette, Le Livre de Poche, 2005.
- COLERIDGE Samuel Taylor, *The Complete Poems*, London, Penguin, 1997.
- DE MAUPASSANT Guy, *Le Horla* (1887), Paris, Gallimard, 2011.
- DIMITRI Francesco, *Pan*, Venezia, Marsilio, 2008.

GONZÀLES BERNABÉ César, *Félgora y el Antesala del Olvido*, Alicante, Appaloosa, 2010.

HOFFMAN E. T. A., *Der Sandmann* (1817), Ditzingen, Reclam Verlag, 1987.

HUGO Victor, *La légende des siècles* (1859), Paris, Gallimard, 2002.

PACHECO Carmen, *En el corazón del sueño*, Madrid, Ediciones SM, 2011.

POE Edgar Allan, *The Black Cat* (1843), Charleston, BookSurge, 2004.

The Raven (1845), New York, Simon & Schuster, 2013.

RICH Adrienne, *The Fact of a Door Frame: Poems Selected and New, 1950-1984*, New York, W. W. Norton & Company, 1985.

ROSTEN Leo, *The Joys of Yiddish*, New York, McGraw-Hill, 1968.

STEVENSON Robert Louis, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde and Other Tales of Terror* (1886), London, Penguin, 2003.

TOLKIEN J. R. R. *The Lord of the Rings* (1954), London, HarperCollins, 2007.

WILDE Oscar, *The Picture of Dorian Gray* (1890), London, Penguin, 2003.

WHITMAN Walt, *Leaves of Grass* (1855), New York, Sterling, 2010.

FILMOGRAPHIE

DEL TORO Guillermo, *El Laberinto del Fauno*, Mexique-Espagne, 2006.

FLEMING Victor, *The Wizard of Oz*, USA, 1939.

GAIMAN Neil, SELICK Henry, *Coraline*, USA, 2009.

GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *MirrorMask*, USA, 2005.

HENSON Jim, *Labirinth*, USA-UK, 1986.

OSBORNE Mark, *Le Petit Prince*, France, 2015.

Textes secondaires

GÉNÉRALES

AIME Marco, PIETROPOLLI CHARMET Gustavo, *La fatica di diventare grandi. La scomparsa dei riti di passaggio*, Torino, Einaudi, 2014.

ANDERSON William, HICKS Clive, *Green Man: The Archetype of our Oneness with the Earth*, San Francisco, Harper, 1991.

BĂDULESCU Dana, « The Hybrids of Postmodernism » in *Postmodern Openings*, Volume 5, Issue 3 September, pp: 9-20, Iasi, Lumen, 2014.

BAUMAN Zygmunt, *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2000.

- Liquid Modern Challenges to Education*. Lecture given at the Coimbra Group Annual Conference - Padova, 26 May 2011, Padova University Press, 2011.
- Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge, Polity Press, 2006.
- BESSI Livio, *La spada occidentale: combattimento, arte sacra, iniziazione*. Roma, Castelvecchi, 2005.
- BONGIOANNI Alessandro, TOSI Mario, *Spiritualità dell'antico Egitto. I concetti di ahk, ka e ba*, Rimini, Il Cerchio, 2000.
- BOYER Régis, LOT-FALCK ÉVELINE, *Les religions de l'Europe du Nord*, Paris, Fayard-Denoël, 1974.
- BURGOS Jean, *Pour une poétique de l'imaginaire*, Paris, Seuil, 1982.
- CAMPBELL Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton, 1993.
- CHELEBOURG Christian, *L'imaginaire littéraire. Des Archétypes à la poétique du sujet*, Paris, Armand Colin, 2005.
- Le Surnaturel. Poétique et écriture*, Paris, Armand Colin, 2006.
- CORRADI MUSI Carla, *Sciamanesimo in Eurasia. Dal mito alla tradizione*, Roma, Aracne, 2008.
- DE MARTINO Ernesto, *Magia e civiltà*, Milano, Garzanti, 1962.
- DI SALVO Salvatore, *Iniziazione sciamanica e iniziazione analitica*, Torino, Libreria Cortina, 1996.
- DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, 1992.
- ELIADE Mircea, *Mythes, rêves et mystères*, Gallimard, Paris, 1972 .
- Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris, Payot, 2015.
- Initiation, rites, sociétés secrètes. Naissances mystiques. Essai sur quelques types d'initiation*, Gallimard, Paris, 1976.
- EVERSTEN LUNDQUIST Suzanne (éd.), *The Trickster, a Transformation Archetype (Distinguished Dissertation Series)*, New York, Edwin Mellen Press, 1991.
- FAETI Antonio, *Le figure del mito – Segreti, misteri, visioni, ombre e luci nella letteratura per l'infanzia*, Cesena, Il Ponte Vecchio, 2001.
- FRAZER James George, *The Golden Bough*, London, Temple of Earth Publishing, 1992 (PDF).
- Totemism*, Edimburgh, Adam & Charles Black, 1887.
- Totemism and Exogamy*, London, MacMillan, 1910.

- FUSILLO Massimo, *L'altro e lo stesso : teoria e storia del doppio*, Scandicci, La Nuova Italia, 1998.
- GENETTE Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1992.
- GREIMAS Algirdas Julien., *Sémantique structurale*, Paris, PUF, 2002.
- GRENIER Albert, VENDRYES Joseph, TONNELAT Ernest, UNBEGAUN Boris Ottokar, *Mana ; Introduction à l'Histoire des Religions. 1. Les anciennes religions orientales*, Volume 1, Paris, Presses Universitaires de France, 1944.
- HAHN Daniel, *The Oxford Companion to Children's Literature*, Oxford University Press, 2015.
- HYDE Lewis, *Trickster Makes This World: Mischief, Myth and Art*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2010.
- LEEMING David, *The Oxford Companion to World Mythology*, Oxford University Press, 2005.
- LEICESTER Mal, « Post-postmodernism and continuing education » in *International Journal of Lifelong Education*, Vol. 19, n. 1 (janvier-février 2000), pp. 73-81 University of Nottingham, UK, 2000.
- LEVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.
- LYSØE Éric, « Alain Dartevelle : fiction postmoderne et brouillage des frontières », in *Utopie et anticipation. Textyles, Revue des lettres belges de langue française*, n. 48 – 2016, pp. 105-121.
- MICELI Silvana, *Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster*, Palermo, Sellerio, 2000.
- OPIE Iona, OPIE Peter, *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes*, Oxford University Press, 1997.
- PIRAINO Stefano, BOERO Fernandino, AESCHBACH Brigitte et SCHMID Volker , « Reversing the Life Cycle: Medusae Transforming into Polyps and Cell Transdifferentiation in *Turritopsis nutricula* (Cnidaria, Hydrozoa) », *The Biological Bulletin*, n° 190, juin 1996, p. 302-312.
- PROPP Vladimir Jakovlevič, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970.
- Les racines historiques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.
- RADIN Paul, *The Trickster : A Study in American Indian Mythology*, New York, Schocken, 1988.
- RIVIÈRE Jacques, *Le roman d'aventure*, Genève, Éditions des Syrtes, 2000.
- ROUGET Gilbert, *La musique et la transe : Esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession*, Paris, Gallimard, 1990.

- RUAUD André-François, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, Les moutons électriques, 2004.
- SLEPOJ Vera, *L'età dell'incertezza. Capire l'adolescenza per capire i nostri ragazzi*, Milano, Mondadori, 2008.
- STEINER Rudolf, *Sleep and Dreams: A Bridge to the Spirit. Selected Talks, 1910-1924*, Great Barrington, Steiner Books, 2003.
- TOSI Mario, *Dizionario enciclopedico delle divinità dell'antico Egitto*, Torino, Ananke, 2006.
- TADIÉ Jean-Yves, *Le Roman d'aventures*, Paris, PUF, « Quadringe », 1996.
- VAN GENNEP Arnold, *Les Rites de passage*, Paris, Mouton, 1969.
- VIERNE Simone, *Rite, roman, initiation*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1987.
- « Le voyage initiatique » in *Romantisme*, 1972, n°4. «Voyager doit être un travail sérieux.». pp. 37-44.
- ZIPES Jack, *Fairy Tales and the Art of Subversion. The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, New York, Routledge, 1983.

PSYCHANALYSE ET NEUROSCIENCES

- BACHELARD Gaston, *La Psychanalyse du Feu*, Paris, Gallimard, 1949.
- L'Eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, Paris, José Corti, 1942.
- BARRETT Deidre, The "Committee of Sleep", a Study on Dream Incubation and Problem Solving, in *Dreaming*, Vol 3 (2), June 1993, 115-122.
- The Committee of Sleep: How Artists, Scientists and Athletes Use Dreams for Creative Problem-Solving—and How You Can Too*, Oneiroi Press, 2010.
- BETTELHEIM Bruno, *The Uses of Enchantment : The Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Random House, 2010.
- BRÊTHES Alain, *Les égrégores : L'inconscient collectif des groupes humains*, Le Loroux-Bottreau, Éditions Oriane, 1997.
- DEBRU Claude, *Neurophilosophie du rêve*, Paris, Hermann, 1990.
- DE COSTER Philippe L., *The Collective Unconscious and its Archetypes*, Gent, Satsang Press, 2010.
- FREUD Sigmund, *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 2012.
- L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, 1988.

- Totem et tabou, Interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*, traduit par S. Jankélévitch, édition électronique réalisée par Jean-Marie Tremblay et publiée dans la bibliothèque virtuelle Les Classiques des Sciences Sociales (Chicoutimi, Québec), 2001.
- FROMM Erich, *Le langage oublié. Introduction à la compréhension des rêves, des contes et des mythes*, Paris, Payot, 1953, traduit par Simone Fabre.
- GOLDENBERG Naomi, “A Feminist Critique of Jung”, in Casey Edward S., Watkins Mary, Berry Patricia, Wilhelm Hellmut, Mitroff Ian, Hillman James (éds), *Spring: An Annual of Archetypal Psychology and Jungian Thought*, Washington, Spring Publications, 1975.
- HANNAH Barbara, *The Archetypal Symbolism of Animals : Lectures Given at the C. G. Jung Institute, Zurich, 1954-58*, Asheville, NC, Chiron Publication, 2006.
- HERVEY DE SAINT DENIS, Léon, *Les rêves et les moyens de les diriger*, Paris, Amyot, 1867.
- HILLMAN James, *The Dream and the Underworld*, New York, Harper and Row, 1979.
- The Soul's Code. In Search of Character and Calling*, New York, Random House, 1997.
- Healing Fiction*, New York, Spring Publications, 1994.
- Anima. An Anatomy of a Personified Notion*, New York, Spring Publications, 2007.
- JOHNSON Robert A., *Inner Work : Using Dreams and Active Imagination for Personal Growth*, San Francisco, HarperCollins, 1991.
- Owning Your Own Shadow: Understanding the Dark Side of Psyche*, San Francisco, HarperCollins, 1994.
- JOUVET Michel, *Le Sommeil et le rêve*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1992.
- JUNG Carl Gustav, *The Collected Works (1904)*, traduit en Anglais par R. C. F. Hull, (ed. H. Read, M. Fordham, G. Adler, Wm. McGuire), Bollingen Series XX, vols. 1-20, Princeton, Princeton University Press et London, Routledge, 1953.
- Dialectique du Moi et de l'Inconscient*, Paris, Gallimard, 2014, traduit en français par Roland Cahen.
- L'Âme et le Soi. Renaissance et Individuation*, traduit par Claude Maillard, Christine Pflieger-Maillard et Roland Bourneuf, Paris, Albin Michel, 1990.
- Métamorphoses et symboles de la Libido*, traduit par L. De Vos, Paris, Mouton, 1993.

- Four Archetypes : Mother, Rebirth, Spirit, Trickster*, traduit par R. F. C. Hull, Princeton and Oxford, Princeton University Press, 2011.
- The Archetypes and the Collective Unconscious*, traduit par R. F. C. Hull, London and New York, Routledge, 2014.
- JUNG Carl Gustav, VON FRANZ, Marie Louise, *Man and His Symbols*, New York, Anchor Press, 1964.
- MAHLER Margareth S., *Separation-Individuation : Essays in Honor of Margareth Mahler (Separation-Individuation vol. 2)*, Lanham, Jason Aronson Publisher, 1977.
- MINJARD Raphaël, *L'éveil du coma. Approche psychanalytique*, Dunod, Paris, 2014.
- NACCACHE Lionel, *Le Nouvel Inconscient. Freud, le Christophe Colomb des neurosciences*. Paris, Éditions Odile Jacob, 2009.
- NAPOLI Luca, *Il sogno come opportunità di cambiamento*, Milano, Salani, 2010.
- PELLIZZARI Giuseppe, *La seconda nascita. Fenomenologia dell'adolescenza*, Milano, Franco Angeli Editore, 2016.
- PIETROPOLLI CHARMET Gustavo, ROSCI Elena, *La seconda nascita. Per una lettura psicoanalitica degli affetti in adolescenza*, Milano, Unicopli, 1992.
- PINKOLA ESTÉS Clarissa, *Women Who Run With the Wolves*, New York, Ballantine Books (The Random House Publishing Group), 1997.
- RANK Otto, *Don Juan et Le Double. Essais Psychanalytiques*, traduit par S. Lautman, édition électronique réalisée par Pierre Tremblay d'après l'édition de la Petite Bibliothèque Payot, et publiée dans la bibliothèque virtuelle Les Classiques des Sciences Sociales (Ville de Saguenay, Québec), 2005.
- RÓHEIM Géza, *The Gates of the Dream*, International University Press, 1970.
- SAMUELS Andrew, *The Plural Psyche. Personality, Morality, and the Father*, London, Routledge, 1996.
- SANTAGOSTINO Paola, *Guarire con una fiaba. Usare l'immaginario per curarsi*, Milano, Feltrinelli, 2004.
- SHARP Daryl, *Jung Lexicon. A Primer of Terms & Concepts*, Toronto, Inner City Books, 1991.
- SKOE Eva, VON DER LIPPE Anna (éds), *Personality Development in Adolescence. A cross national and life span perspective*, London, Routledge, 1998.
- VARANO Maria, *Guarire con le fiabe: come trasformare la propria vita in un racconto*, Roma, Meltemi, 1998.

VON FRANZ Marie Louise, *La Voie de l'individuation dans le conte de fées (Individuation in Fairy Tales, 1977)*, traduit en français par Francine Saint René Taillandier, Ville d'Avray, La Fontaine de Pierre, 2001.

L'Interprétation des contes de fées (The Interpretation of Fairy Tales, 1970), traduit en français par Francine Saint René Taillandier Paris, Éditions Albin Michel, 1995.

WEHR Demaris S., *Jung and Feminism. Liberating Archetypes*, London, Routledge, 1987.

ZAMBRANO María, *El sueño creador in Obras Completas III. Libros (1955-1973)*, Barcelona, Galaxia Gutenberg – Círculo de Lectores, 2011, pp. 959-1110.

LITTÉRATURE DE JEUNESSE

BAUDOU Jacques, *L'Encyclopédie de la Fantasy*, Paris, Fetjaine 2009.

CANI Isabelle, CHABROL GAGNE Nelly et D'HUMIÈRES Cathérine (éd.), *Devenir adulte et rester enfant? Relire les productions pour la jeunesse. Actes du colloque international de Clermont-Ferrand, 18,19, 20 mai 2006*. Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2008.

CHASSAGNOL Monique, PRINCE Nathalie, CANI Isabelle, *Peter Pan, Figure Mythique*, Paris, Éditions Autrement, 2010.

CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007.

CHELEBOURG Christian, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, 2013.

DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Coédité par le SCÉRÉN-CRDP de l'académie de Créteil et La Joie par les Livres - Centre National du livre pour enfants, 2006.

DUPUY Coralline, « Mentorial Dreams in S. F. Said's Novel for Children, "Varjak Paw" » in Vránková K. et Koy Ch. (éd.) *Dream, Imagination and Reality in Literature*. South Bohemian Anglo-American Studies No.1. České Budějovice : Edition Universitatis Bohemiae Meridionalis, 2007.

MARCOIN Francis, *Librairie de jeunesse et littérature industrielle au XIX^e siècle*, Paris, Champion, « Histoire Culturelle d'Europe », 2006.

PRINCE Nathalie, *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, 2010.

SILHOL Léa, VALLS DE GOMIS Estelle, *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, 2005.

SITOGRAPHIE

HAHN Daniel, *The Oxford Companion to Children's Literature (2 ed.)*, Oxford University Press, 2015 version en ligne 2016 :

<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199695140.001.0001/acref-9780199695140>

LEEMING David, *The Oxford Companion to World Mythology*, Oxford University Press 2005, version en ligne 2006 :

<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780195156690.001.0001/acref-9780195156690>

LYSØE Éric, « Alain Dartevelle : fiction postmoderne et brouillage des frontières », *Textyles* [En ligne], 48 | 2016, mis en ligne le 01 mai 2016, consulté le 14 mars 2017. URL : <http://textyles.revues.org/2668>

SHARP Daryl, *Jung Lexicon*, 1991, version en ligne : <http://www.nyaap.org/jung-lexicon/> et <http://www.psychceu.com/jung/sharplexicon.html>

Encyclopædia Britannica, version en ligne : <https://www.britannica.com/>

Encyclopédie Larousse, version en ligne : <http://www.larousse.fr/encyclopedie>

Encyclopædia Universalis, version en ligne : <http://www.universalis.fr/encyclopedie>

Textyles, Revue des lettres belges de langue française : <https://textyles.revues.org/>

Date de la dernière consultation: 14 mars 2017.