

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN

LES LITTÉRATURES DE L'EUROPE UNIE - EUROPEAN LITERATURES-  
LETTERATURE DE L'EUROPA UNITA

DOCTORAT D'ÉTUDES SUPÉRIEURES EUROPÉENNES

Ciclo XXIX

**Settore Concorsuale di afferenza:** 10/H

**Settore Scientifico disciplinare:** L-LIN/03

TITOLO TESI

De la guerre des boutons à la guerre des rêves

Rêve et manipulation onirique

dans la dystopie contemporaine pour adolescents

**Presentata da:** Isabella Del Monte

**Coordinatore Dottorato**

**Relatore**

Prof.ssa Bruna Conconi

Prof.ssa Bruna Conconi

**Esame finale anno 2017**

## Sommario

<b>PREMISSE.....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>5</b>
I. Le genre. Dystopie et dystopie juvénile au XXI <sup>e</sup> siècle .....	5
II. Le lectorat. Nouveaux adolescents et littérature transgénérationnelle.....	15
III. Le rêve en dystopie : les raisons d'une enquête .....	29
IV. Axes de recherche, corpus et problématiques.....	36
<b>PREMIÈRE PARTIE.....</b>	<b>39</b>
<b>ADOLESCENCE ET DYSTOPIE : UN GENRE IDÉAL ?.....</b>	<b>39</b>
1.1 L'adolescence entre utopie et dystopie .....	39
1.2 La dystopie entre roman d'apprentissage et de désapprentissage .....	46
1.3 La dystopie et les rapports intergénérationnels en fiction.....	55
<b>DEUXIÈME PARTIE .....</b>	<b>66</b>
<b>LES RÊVES SOUS MENACE DANS LA DYSTOPIE DU XXI<sup>e</sup> SIECLE .....</b>	<b>66</b>
2.1 L'insomnie ou l'apprentissage impossible .....	66
2.2 Discreditation et interdiction du rêve en dystopie.....	85
2.3 Surveillance et manipulation des rêves en dystopie.....	94
<b>TROISIÈME PARTIE .....</b>	<b>131</b>
<b>LE JEUNE RÊVEUR ET LE POUVOIR DE L'ONIRISME EN DYSTOPIE.....</b>	<b>131</b>
3.1 Le rêve-mémoire et la récupération des racines entre transmission intergénérationnelle, renouvellement et quête identitaire .....	131
3.2 Onironautes : le rêve comme espace de subversion du pouvoir.....	179
3.3 Le monde oniro-virtuel : dimension du possible et espace d'apprentissage ....	226
<b>CONCLUSIONS .....</b>	<b>267</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>280</b>

## PREMISSE

Un tour d'horizon du panorama de la littérature pour la jeunesse des quinze dernières années, nous permet de nous rendre compte facilement du succès que la science-fiction dystopique a connu au nouveau millénaire, dans le domaine du roman pour adolescents. Même si la diffusion à la grande échelle a été déclenchée par des *bestsellers* comme *The Hunger Games* et *Divergent*, et par leurs adaptations cinématographiques, nombreuses dystopies littéraires commencent à proliférer également au cours des années précédentes, tant dans le domaine de la littérature juvénile que générale.

Un coup d'œil suffit pour se rendre compte que les protagonistes de ces histoires sont presque toujours des adolescents et rarement des enfants ou des adultes. Cette tendance semble répondre non seulement au principe d'identification qui est propre de la littérature juvénile, et donc au fait que la dystopie est volontiers l'apanage des adolescents, mais aussi à un certain imaginaire sur l'adolescence. D'ailleurs la figure de l'adolescent paraît établir un rapport privilégié avec ce type de fictions où la pulsion dystopique, définissant le rapport du jeune avec l'autorité, s'entremêle à une tension utopique qui est typique de cette phase évolutive. La dystopie attribue ainsi à l'adolescent une tension utopique considérable car le jeune héros se fait ici porteur d'un principe d'espérance en attente de réalisation : l'adolescence se présente comme ce moment privilégié où le sujet en voie de projection refuse d'être contraint dans l'identité figée que le monde dystopique lui impose, pour affirmer la nécessité de poursuivre son parcours d'apprentissage.

Le procès d'apprentissage a toujours été compliqué pour l'adolescent ; psychologues et psychanalystes conviennent pourtant qu'il s'agit d'un parcours qui est devenu encore plus difficile dans l'environnement culturel contemporain, à cause de mutations radicales qui ont investi le domaine social, pédagogique et sociologique : l'effacement des limites entre générations, la perte d'autorité des structures traditionnellement députées à fixer les limites, et le progressif sentiment de « défuturisation » – la perte de confiance dans l'avenir – sont indiquées comme les obstacles principaux dans le procès de quête identitaire des jeunes générations.

La littérature pour adolescents nous offre dans ce sens un laboratoire efficace pour observer comment les changements sociaux en cours influencent les procès formatifs, et en même temps comment ces dynamiques se déversent de manière capillaire dans les formes fictionnelles. L'angoisse pour la manipulation du destin de la part des adultes et la perception d'une impossibilité de choix semblent donc traverser de manière profonde la matière psychique des jeunes générations, et ils influencent également leurs produits de fruition culturelle ; c'est en particulier la thématique de la manipulation mentale qui est devenue un véritable leitmotiv dans la littérature contemporaine pour adolescents, aussi en raison des progrès dans le domaine des neurosciences qui contribuent à en alimenter l'imaginaire.

C'est dans ce contexte qui se situe l'intérêt pour l'étude du motif onirique dans la veine dystopique pour adolescents : à partir de la constatation d'une présence notable du rêve comme instrument dystopique de contrôle et de manipulation des jeunes consciences, ce travail se propose d'investiguer les raisons de la diffusion de ce schéma narratif combinant dystopie et onirisme, le but étant de vérifier quelle est la fonction qu'on attribue au moment onirique et les possibles connexions avec la posture psychologique des jeunes générations.

## INTRODUCTION

### I. Le genre. Dystopie et dystopie juvénile au XXI<sup>e</sup> siècle

« We are living in very troubled times. More than ever before, we need utopian and dystopian literature. I say utopian and dystopian because, despite differences, these kinds of literary works emanate from a critique of “postmodern”, advanced technological societies gone awry and from a strong impulse for social change »<sup>1</sup>, affirme Jack Zipes. Au moment de cette déclaration, en 2003, la diffusion capillaire de la littérature dystopique n’a pas encore eu lieu, mais on commence à percevoir l’éclosion d’un imaginaire qui a connu ces quinze dernières années un rayonnement sans précédent.

La dystopie fait l’objet d’un véritable engouement dans le paysage contemporain en matière de littérature pour adolescents, tant aux États-Unis, d’où le phénomène s’est déclenché, qu’en Europe, et même dans ces pays, comme l’Italie et l’Espagne, où la science-fiction n’a jamais fait florès. En témoigne le nombre impressionnant de récits qui en adoptent le schéma à niveau international, et les nombreux auteurs qui s’y donnent. Le nouveau millénaire reste donc tributaire du sentiment de désenchantement qui a caractérisé le siècle précédent, avec nombreux auteurs pour la jeunesse qui emboîtent le pas à leurs prédécesseurs du XX<sup>e</sup> siècle afin de peindre des scénarios catastrophiques et désenchantés. Dans les mondes sombres qui nous sont présentés par ces récits, il n’est plus pourtant seulement question d’opposer le jeune héros à un environnement hostile, mais il s’agit aussi et surtout de s’interroger sur la capacité même de la jeunesse d’apporter une réponse aux dérives causées par les adultes.

Le concept de dystopie naît en contraposition à la notion d’utopie, terme créé à partir de l’ouvrage fondateur de Thomas More au XVI<sup>e</sup> siècle, *Utopia*, où le philosophe anglais y concentre la vision d’une réalité en même temps imaginaire et idéale à travers un jeu de mots rendu par la prononciation, identique en anglais, des termes grecs *outopia*, « non –lieu » et *eutopia*, « bon lieu ». C’est une conception qui va inspirer de nombreuses œuvres à partir du XVI<sup>e</sup> siècle – dans les domaines

---

<sup>1</sup> J. Zipes, « Utopia, Dystopia and the Quest for Hope », in C. Hintz, E. Ostry (dir.), *Utopian and Dystopian Writing for Children’s and Young Adults*, London and New York, Routledge, 2003, p. 5.

les plus variés de la littérature, de la philosophie et de la politique – cependant, la configuration abstraite et idéaliste de l'utopie a poussé aussi maintes critiques à la disqualifier en l'associant avec une pensée profondément irréaliste.

Il existe néanmoins une façon plus positive de concevoir l'utopie, en relation avec un principe d'espérance et de réalité. C'est la vision prônée par le philosophe allemand Ernst Bloch, dans son œuvre capitale *The Principle of Hope* (1954-1959) où la pensée utopique assume les contours d'une « possibilité réelle », un appui précieux pour tenter de dépasser la conception de l'utopie comme pensée irrationnelle et dangereuse et où le sentiment douloureux d'un manque constitue le terrain de naissance même de la conscience utopique : « L'existence meilleure, c'est d'abord en pensée qu'on la mène. [...] Que l'on puisse ainsi voguer en rêve, que les rêves éveillés, généralement non dissimulés, soient possibles, révèle le grand espace réservé, dans l'homme, à une vie ouverte, encore indéterminée »<sup>2</sup>.

La littérature pour la jeunesse s'impose à cette aune comme un laboratoire narratif où l'étincelle utopique peut se réaliser selon le mode d'un concret principe d'espérance, en raison aussi d'une certaine tension naturelle à l'utopie que ce genre littéraire connaît dès sa naissance<sup>3</sup>. Il pourrait alors sembler paradoxal, et c'est ce qu'on cherchera à vérifier dans la première partie de cette thèse, qu'une littérature à destination des adolescents dévoile des visions si sombres et troublantes tel qu'il arrive dans les dystopies contemporaines, et notamment qu'un lectorat adolescent paraisse à tel point fasciné par des scénarios tellement lugubres et désenchantés. Comme Scott Westerfeld, célèbre auteur pour adolescents, s'interroge :

How do grim, gritty, dark stories of oppression and chaos fill the same ecological niche as glamorous, glittering vampires with high-modern houses in the Pacific northwest? It's easy to see what teenagers find attractive about being immortal, beautiful, and super-powered. But what's so appealing, even obsession-worthy, about tales of dystopia?<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> E. Bloch, *Le principe d'espérance*, Paris, Gallimard, 1976, p. 236. Ed. or.: *Das Prinzip Hoffnung*, Berlin, Aufbau-Verlag, 1954-1959.

<sup>3</sup> Le premier roman anglais écrit explicitement pour le jeune public, *The Governess, or The Little Female Academy* (1749), par Sarah Fielding, est une vision utopique d'une école féminine qui enseigne aux élèves les merveilles d'une organisation sociale idéale.

<sup>4</sup> S. Westerfeld, « Teenage Wastelands: How Dystopian YA Became Publishing's Next Big Thing » [en ligne], in *Tor Blog*, 15/04/2011. Disponible à l'adresse : <http://www.tor.com/blogs/2011/04/teenage-wastelands-how-dystopian-ya-became-publishings-next-big-thing>. Date de consultation : 05/03/2017.

La notion de dystopie fut introduite en 1864 par le politicien et philosophe John Stuart Mill pour l'opposer au concept d'utopie et, d'un point de vue étymologique, elle fonctionne comme une *reductio ad absurdum* de la philosophie utopique, ou pour mieux dire eutopique, avec le recours au préfixe grec *dys* évoquant une négation péjorative. Ainsi, une dystopie peut être décrite comme un récit de fiction décrivant une société imaginaire, généralement située dans un futur plus ou moins proche, qui vise à mettre en relief sous un miroir grossissant les inquiétudes d'un univers pensé à partir du nôtre et dont les risques sont exemplifiés par la mobilisation d'individus qui cherchent d'y résister. D'après la définition donnée par Lyman Tower Sargent, une dystopie serait « a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intend a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which the reader live »<sup>5</sup>. Ainsi, tout comme les utopies, qui présentent moins un programme concret à appliquer qu'un prétexte à regarder autrement la société qui nous entoure, la dystopie met en lumière certains travers de la modernité dans le but de faire réfléchir sur le fonctionnement de notre société.

Il faut alors mettre en évidence une différence notable qui distingue la dystopie juvénile des dystopies pour adultes, et qui consiste dans la fonction même qu'on attribue à la tension utopique, dans le sens d'une projection douée d'un principe de réalité : si nombreuses dystopies classiques, telles que *1984* de George Orwell, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury ou *Brave New World* de Aldous Huxley étaient premièrement « an extrapolation from the present that involved a warning »<sup>6</sup>, la littérature juvénile questionne plutôt la manière d'utiliser ces avertissements pour envisager la possibilité d'un avenir meilleur, se rattachant plutôt à cette veine dystopique plus récente que Raffaella Baccolini a défini « critical dystopia » :

Utopia is maintained in dystopia, traditionally a bleak, depressing genre with no space for hope in the story, only *outside* the story: only by considering dystopia as a warning can we as readers hope to escape such a dark future. Both Winston Smith and Julia, the main character's of George Orwell's *Nineteen Eighty-Four*, are crushed by the totalitarian society; there is no learning, no escape for them. But recent

---

<sup>5</sup> L. Tower Sargent, «The Three Faces of Utopianism Revisited», in *Utopian Studies*, vol. 5, n°1, 1994, p. 9.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 8.

novels, such as Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale*, Le Guin's *The Telling*, and Butler's *Kindred* and *Parable of the Sower*, by resisting closure, allow readers and protagonists to hope. [...] In fact, by rejecting the traditional subjugation of the individual at the end of the novel, the critical dystopia opens a space of contestation and opposition for those groups – women and other ex-centric subjects whose subject position is not contemplated by hegemonic discourse – for whom subject status has yet to be attained<sup>7</sup>.

À côté de la tendance destructrice d'une bonne part des dystopies, qui se terminent souvent de manière négative afin de mettre en lumière les conséquences des avertissements postulés, la dystopie juvénile se place sur la ligne de la « critical dystopia » : loin de se limiter à la contemplation douloureuse d'un monde à la dérive, la dystopie pour adolescents incarne alors dans l'esprit de la jeunesse l'espérance d'un nouvel acte fondateur car le jeune représente un autre type d'« ex-centric subject », ce sujet en marge du discours hégémonique qui est prêt à se servir de ses ressources pour ouvrir « a space of contestation and opposition ».

Cette direction de la dystopie pour adolescents répond évidemment à une intention dirait-on pédagogique, à savoir cette tendance qui est propre de la littérature juvénile à éviter un excessif nihilisme. C'est ce qui affirme Monica Hughes, autrice de nombreuses dystopies pour adolescents, quand elle déclare : « You may lead a child into darkness, but you must never turn out the light »<sup>8</sup>. Aussi Lois Lowry, autrice de la série controversée *The Giver*, a-t-elle répondu de cette façon quand on lui a demandé son avis sur la capacité des plus jeunes d'affronter des visions purement dystopiques : « Young people handle dystopia every day: in their lives, their dysfunctional families, their violence-ridden schools. They watch dystopian television and movies about the real world where firearms bring about explosive conclusions to conflict. Yes, I think they need to see some hope for such a world. I can't imagine writing a book that doesn't have a hopeful ending »<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> R. Baccolini, «The Persistence of Hope in Dystopian Science-Fiction», in *PMLA*, vol. 119, n°3, 2004, p. 520.

<sup>8</sup> M. Hughes, « The Struggle Between Utopia and Dystopia in Writing for Children's and Young Adults », in C. Hintz, E. Ostry (dir.), *op. cit.*, p. 156.

<sup>9</sup> L. Lowry, « Interview with Lois Lowry, Author of *The Giver* », in C. Hintz, E. Ostry (dir.), *op. cit.*, p. 199.



Outre l'intention pédagogique, il y a aussi une autre raison possible qui pourrait sous-tendre l'ouverture utopique des dystopies du nouveau millénaire, et c'est précisément ce que Raffaella Baccolini affirme à propos des critical dystopias : « It is important to engage with the critical dystopias of recent decades, as they are the product of our dark times. By looking at the formal and political features of science fiction, we can see how these works point us toward change »<sup>10</sup>. L'ouverture à l'utopie que les romans dystopiques semblent proposer de plus en plus souvent, même dans la littérature générale, pourrait donc répondre au désir de retrouver une idée de réenchantement aussi et surtout dans les temps sombres de l'époque contemporaine, où toujours de plus on parle de crise et d'absence d'avenir. Dans ce contexte, c'est souvent dans la figure du jeune qui est remise cette étincelle d'espérance, en raison d'un imaginaire aux anciennes racines qu'on aura l'occasion d'évoquer dans la première partie de cette thèse<sup>11</sup>.

C'est justement dans le rêve, entendu ici non pas comme une vague rêverie mais comme une véritable expérience onirique contextuelle au sommeil, qui semble résider le principe d'utopie des dystopies juvéniles en question. Cette thèse trouve son point de départ dans une observation empirique : le constat d'une forte présence du motif onirique, et son association avec l'adolescence, dans la littérature dystopique contemporaine à destination des adolescents. L'intention était donc de comprendre les raisons de la récente popularité de la dystopie chez les nouvelles générations, et plus particulièrement enquêter les raisons de la popularité de ce schéma narratif combinant dystopie, adolescence et onirisme dans l'imaginaire du nouveau millénaire.

Le succès du genre dystopique ne peut pourtant pas être envisagé sans faire référence au cadre socio-culturel dans lequel il s'est développé au cours des dernières décennies, afin d'en mettre en évidence l'évolution. La science-fiction dystopique s'impose depuis une décennie parmi les genres privilégiés par les nouvelles générations, sa diffusion ayant été déclenchée par le succès de la série américaine *The Hunger Games* (2008-2010). Cependant, des réussites plus ou moins célèbres ont commencé à proliférer également au cours des années

---

<sup>10</sup> R. Baccolini, «The Persistence of Hope in Dystopian Science-Fiction», cit., p. 521.

<sup>11</sup> Quelques exemples de dystopies récentes où l'espérance dans l'avenir est incarnée dans la figure du jeune sont *The Telling* (U. K. Le Guin, 2000), *The Road* (C. McCarthy, 2006), *Anna* (N. Ammaniti, 2015)

précédentes, tant dans le domaine de la littérature juvénile que générale. Pour ne citer que quelques exemples : *The Giver* (Lois Lowry, 1993-2004), *Feed* (M.T. Anderson, 2001), *Le destin de Linus Hoppe* (Anne-Laure Bondoux, 2001), *The Uglies Series* (Scott Westerfeld, 2005-2006), *Never Let Me Go* (Kazuo Ishiguro, 2005), *Genesis* (Bernard Beckett, 2006), *Le Combat d'Hiver* (Jean-Claude Mourlevat, 2006), *The Road* (Cormac McCarthy, 2006), *Unwind* (Neal Shusterman, 2007).

Si l'utopie propose un idéal à atteindre, la dystopie se place sur la ligne du *continuum* historique ; le récit dystopique met donc en place un monde futur possible et plausible, à partir de tendances négatives déjà existantes et qui nous sont présentées à travers un miroir grossissant : sociétés compartimentées, totalitarisme, terrorisme, manipulation des consciences, dégénérescence des rapports sociaux, dépendance du virtuel, spéculations neuroscientifiques et eugénistes, désastres écologiques, pandémies planétaires etc. Ce sont les thématiques qui constituent depuis toujours le centre d'intérêt du récit dystopique dans ses différentes veines relevant du *cyberpunk*, de la fantapolitique ou du récit post-apocalyptique.

L'analyse des motifs qui structurent les romans du nouveau millénaire est un réservoir précieux pour comprendre quels sont de nos jours les principaux fléaux d'inquiétude et notamment quelles sont les menaces qui hantent le plus le roman pour adolescents. Ainsi, nombreux critiques ont souligné le changement du type de désastre envisagé par les textes dystopiques au fil des années : si aux années 1980 prédominait la crainte du nucléaire, au nouveau millénaire abondent les questions écologiques – réchauffement climatique et pollution en tête – la diffusion de pandémies, les manipulations médiatiques et les spéculations des neurosciences et de la génie génétique. La quasi totalité des dystopies contemporaines inclue de même un élément apocalyptique qui se place généralement au début du récit, cela en tant qu'artifice narratif pour la mise en place de la nouvelle communauté, mais aussi en raison d'un certain imaginaire contemporain sur la fin du monde, alimenté aussi par les prédictions apocalyptiques du calendrier Maya et par l'effet du *Millennium bug*. Le récit post-apocalyptique contribue à mettre en relief le nouvel être au monde que la catastrophe révèle (d'ailleurs l'étymologie d'apocalypse renvoie au dévoilement,

à la vision, à la révélation radicale comme dans le *Livre de l'Apocalypse* de Saint Jean) avec la mise en évidence du parcours de survivance et de reconstruction des rescapés.

Dans le roman pour adolescent, le récit post-apocalyptique peut assumer des contours différents, lorsque une nouvelle civilisation n'a pas encore été reconstruite et que les adolescents se retrouvent seuls au mondes, le récit prend généralement deux direction différentes : parfois les adultes ont disparu et les jeunes protagonistes doivent apprendre à se réorganiser, avec toutes les difficultés représentées autrefois par William Golding dans son *Lord of the Flies* (1954), c'est bien le cas de romans comme *Gone* de Michael Grant (2008-2013) ou *More Than This* de Patrick Ness (2013). Dans un contexte similaire, le récit post-apocalyptique ouvre la voie à la construction d'un parcours initiatique qui se fait métaphore de l'adolescence même, ce moment de passage de l'enfance à l'âge mûr que l'adolescence représente, dans lequel le jeune se trouve libéré de la présence parentale et il est obligé de grandir dans le rapport avec la communauté des pairs. Parfois, des tempêtes apocalyptiques ont transformés les adultes en zombies dévorateurs d'enfants, tel qu'il arrive dans *Autre-Monde* de Maxime Chattam (2008-2016), *The Enemy* de Charles Higson (2009-2012) ou dans la BD *The Walking Dead* ; dans ce cas, c'est bien le conflit entre générations qui est évoqué au plus haut degré, l'histoire très ancienne de Cronos dévorant son fils qui revient sous forme nouvelle.

Les fictions centrées sur les thématiques du désastre existent depuis les temps les plus anciens : à partir des mythes grecs, en passant par les contes européens jusqu'aux BD et aux films américains des années 1960, 1970 et suivants, dans lesquels nombreux critiques reconnaissent un reflet des inquiétudes de la guerre du Vietnam et du durcissement de la Guerre Froide<sup>12</sup>. Les années 1970 et 1980 sont aussi la période de diffusion de l'animation japonaise et des jeux vidéos, imbus de scénarios apocalyptiques. Il suffit de penser à *Ken le Survivant* (1983) de Buronson et Tesuo Hara, à la série de *Conan, le fils du futur* (1978) et au film *Nausicaä de la vallée du vent* (1984) de Miyazaki. Les auteurs japonais qui sont nés pendant ou peu après la guerre déversent l'impact traumatisant d'Hiroshima et

---

<sup>12</sup> Par exemple: *Planet of the Apes* (1968), *A Space Odyssey* (1968), *A Clockwork Orange* (1971), *Soylent Green* (1973), *Logan's Run* (1976).

Nagasaki et de l'occupation américaine ; ils alimentent un imaginaire imbu d'invasions extraterrestres et de catastrophes radioactives où des jeunes orphelins s'imposent presque toujours comme les sauveurs de l'humanité. Cela acquiert une certaine relevance si on considère que les *animes* sont arrivés en Europe à la fin des années 1970, nourrissant un imaginaire populaire qui est devenu bientôt patrimoine collectif. Comme Marco Pellitteri l'observe :

In Italia, queste storie arrivano in un periodo (dal 1978) nel quale i bambini sempre più rimanevano per ore in casa in compagnia della tv "orfani momentanei" per l'assenza dei genitori, intrattenuti da serie in cui eroi erano loro coetanei, liberi di muoversi in uno spazio senza adulti. Come nelle fiabe. Questo parallelismo costituì un'esperienza emozionale e cognitiva con cui entrare in sintonia<sup>13</sup>.

C'est aussi l'époque où naissent les premières dystopies juvéniles comme *The Tripods Series* de John Christopher (1967) et *The Tomorrow City* de Monica Hughes (1978), quand on commence à utiliser la transition d'un adolescent à l'âge adulte, et sa conséquente acquisition d'une conscience socio-politique, comme métaphore d'une évolution sociale générale. La production dystopique pour adolescents continue à disséminer ses fruits au cours des décennies suivantes avec des accents toujours plus apocalyptiques déclenchés par la peur du nucléaire et des mutations. Anna Antoniazzi, spécialiste en littérature de jeunesse, considère qu'à partir de la fin des années 1980, probablement en conséquence de la chute du Mur de Berlin, on a assisté à la prolifération de fictions centrées sur la conspiration et la mystification ; des complots généralement planifiés par des êtres différemment caractérisés mais toujours évoqués à travers une nature hybride : extraterrestres, cyborg, êtres transhumains, êtres surnaturels<sup>14</sup>. Le film *Blade Runner* (1982), le roman de Neil Gaiman *American Gods* (1993), de séries télévisées comme *Invasion* (2005-2006), *The X-files* (1993), *Fringe* (2008) et

---

<sup>13</sup> M. Pellitteri, « Post-scenari da paura », in *Liber*, n°93, janvier/mars 2012, p. 29. Notre traduction : « En Italie, ces histoires arrivent dans une période (à partir de 1978) où les enfants restaient souvent durant des heures en compagnie de la télé, "orphelins momentanés" pour l'absence de leurs parents, entretenus par des séries où les héros avaient le même âge qu'eux, libres de se mouvoir dans un espace sans adultes. Comme dans les contes des fées. Ce parallélisme constitua une expérience émotionnelle et cognitive à même de créer une connexion » .

<sup>14</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano, Apogeo, 2012.

beaucoup d'autres, décrivent un imaginaire populaire où des créatures inquiétantes se confondent parmi les humains jusqu'à en assumer l'apparence.

Entre les années 1980 et 1990 paraissent les romans dystopiques juvéniles de Robert Swindells *Brother in the Land* (1984) et *Daz 4 Zoe* (1990) qui évoquent les soucis de la fin de la Guerre Froide et les rapports humains à l'époque post-nucléaire ; en 1993 Lois Lowry publie l'un des livres les plus célèbres et discutés du genre, *The Giver*, au centre de nombreuses polémiques à cause du traitement de sujets comme l'euthanasie et l'infanticide. Cependant, ce n'est qu'à partir du nouveau millénaire qu'on assiste à une véritable impulsion de ce type de scénarios, sans doute en raison de l'atmosphère déclenchée par les attentas du 11 septembre 2001. Comme Carrie Hintz et Elaine Ostry le considèrent : « Young readers are invited to consider what it means to be human in the twenty-first century. Children have a great deal to worry about, especially in the wake of the September 11, 2001 terrorist attacks »<sup>15</sup>. Nombreux romans parus ces dernières années, tels que *Feed* de M.T. Anderson (2002), la série de Scott Westerfeld, *The Uglies* (2005-2007), ou *Bal de givre à New York* de Fabrice Colin (2011), saisissent en effet l'atmosphère traumatique de soupçon et de vulnérabilité qui s'est répandue suite aux attentats de New York.

Les analyses de production culturelle indiquent une augmentation considérable dans la popularité du genre dystopique et post-apocalyptique suite à l'attentat aux tours jumelles, un événement qui semble avoir marqué profondément non seulement l'imaginaire américain mais également l'imaginaire européen ; à partir des États-Unis, la veine dystopique se diffuse alors même dans ces pays, comme l'Italie et l'Espagne, où la science-fiction n'a jamais véritablement pris racine, même à l'époque de son âge d'or. L'histoire contemporaine continue, en effet, d'alimenter les inquiétudes déclenchées par les attaques du 11 septembre, comme Anna Antoniazzi le souligne : « L'attacco alle torri gemelle e ancora di più l'attacco terroristico di Oslo nel luglio del 2011, compiuto da un norvegese alto e biondo e non da una cellula islamica, ha portato all'exasperazione queste preoccupazioni

---

<sup>15</sup> C. Hintz, E. Ostry, « Utopian Writing and Technological Fear », in C. Hintz, E. Ostry (dir.), *op.cit.*, p. 12.

rivelandoci il fatto che il nemico si trova in mezzo a noi, ben camuffato e quindi difficile da individuare »<sup>16</sup>.

C'est sur cette vague émotionnelle qui se situe le succès de la trilogie de Suzanne Collins : la parution de la série *The Hunger Games* (2008), mais aussi son adaptation cinématographique, donne l'impulsion décisive à ce genre qui depuis des années est en train de disséminer ses germes dans l'imaginaire populaire. Comme Fernando Rotondo l'écrit : « Che non si tratti di semplice moda o marketing editoriale è comprovato dal fatto che anche a livello internazionale la letteratura per adulti sta battendo questi territori con testi di elevata qualità, da *La strada* di McCarthy (2006) a *La seconda mezzanotte* di Scurati (2011) »<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 120. Notre traduction : « L'attaque aux tours jumelles et notamment l'attentat d'Oslo en 2011, commis par un norvégien grand et blond et non par une cellule islamique, a poussé ces préoccupations jusqu'à l'exaspération ; il nous a révélé que l'ennemi se trouve bien camouflé parmi nous et qu'il est donc difficile à identifier ».

<sup>17</sup> F. Rotondo, « La faccia triste dell'utopia », in *Liber*, n°93, janvier/mars 2012, p. 24. Notre traduction : « Qu'il ne s'agit pas tout simplement d'une mode ou de marketing éditorial est prouvé par le fait que même la littérature pour adultes est en train de traiter ces questions à niveau international, même avec des textes de très bonne qualité, à partir de *La Route* de McCarthy (2006) jusqu'à *La seconda mezzanotte* de Scurati (2011) ».

## **II. Le lectorat. Nouveaux adolescents et littérature transgénérationnelle**

Quand on aborde la diffusion des narrations dystopiques dans la littérature pour la jeunesse, il est important de préciser l'exacte nature du lectorat représenté et concerné. Bien qu'ils existent aussi des exemples de dystopies destinées aux enfants, les enquêtes de consommation culturelle nous disent que la dystopie est principalement l'apanage des adolescents qui semblent trouver dans ces fictions un terrain fertile de réflexion de leurs propres soucis.

Le succès que la dystopie a connu ces dernières années chez un lectorat adolescent ne peut pourtant pas être envisagé sans tenir en considération le rayonnement général que la littérature juvénile a connu au tournant des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, car cette réflexion nous donne des indications précieuses pour comprendre la nature de cet objet de recherche, son évolution et la caractérisation de son lectorat de référence : le public des adolescents et son imaginaire. Quant on parle de dystopie contemporaine pour adolescents, il est en effet essentiel de la situer dans le contexte éditorial et socioculturel dans lequel elle s'est développée afin de mieux identifier notre objet de recherche. Comme on vient de le dire, la dystopie pour la jeunesse existait bien avant les années 2000, on en trouve des exemples à partir des années 1960 avec des auteurs comme Robert Swindells, Monica Hughes, John Christopher en Grande Bretagne ou Jean-Pierre Andrevon, Christian Grenier et Michel Jeury en France, pour ne citer que quelques uns. Pourtant, au XXI<sup>e</sup> siècle, la prolifération sans précédents de la veine dystopique, contribue à effacer la frontière entre la littérature pour adolescents et la littérature générale, en engendrant la circulation entre les deux espaces d'un imaginaire partagé.

Afin de cerner notre objet de recherche, il faut alors mettre en évidence la difficile délimitation d'un lectorat spécifique de la dystopie, et de la dystopie pour adolescents, non seulement pour ce qui est de la porosité du genre mais aussi concernant la difficulté de définition du sujet adolescent. Pour la nature des sujets abordés (recherche identitaire, confrontation avec l'autorité, rapport parents-enfants, questions sociales etc.), le roman dystopique a toujours suscité l'intérêt d'un lectorat hétérogène ; il suffit de penser à certains pivots de la dystopie (1984

d'Orwell ; *Fahrenheit 451* de Bradbury ; *Lord of Flies* de Golding) qui commencent à être lus avec intérêt au collège. Cependant, on peut affirmer que la dystopie représente, aujourd'hui plus qu'autrefois, une des lectures *crossover* par excellence entre différents groupes d'âge, et selon un mouvement inversé par rapport au passé, ce qui contribue à en augmenter la popularité : si les grands classiques de la dystopie passaient de la bibliothèque des adultes aux mains des adolescents, le mouvement s'invertit de nos jours selon une tendance qui a été analysée de manière ponctuelle par Sandra Lee Beckett dans son œuvre *Crossover Fiction: Global and Historical Perspectives*<sup>18</sup>.

Le succès que le genre dystopique a connu au nouveau millénaire doit donc être lu en fonction du succès plus général de la littérature juvénile dans la dénommée période « post-Harry Potter ». Comme Beckett le souligne, le succès planétaire de la série d'*Harry Potter* (1997-2007) a déclenché un bouleversement sans précédent dans le marché mondial de l'édition, avec trois conséquences primaires : d'abord, l'explosion des littératures de l'imaginaire (*fantasy*, fantastique et science-fiction), qui s'imposent depuis une quinzaine d'années de manière presque hégémonique dans le panorama littéraire à destination des plus jeunes ; ensuite, la naissance d'un lectorat transgénérationnel, à savoir des adultes susceptibles de lire avec enthousiasme des ouvrages écrites pour un jeune public ; finalement, la diffusion massive des fictions *crossover* – littéralement des romans « passerelles » visant les deux publics des adolescents et des adultes, parmi lesquels prédomine la littérature pour adolescents ou « jeunes adultes » (plutôt connues par l'anglicisme *Young Adult*), souvent considérée comme une passerelle entre les titres de jeunesse et la littérature générale, se situant aux limites entre une littérature enfantine et une littérature adulte. Cette tendance, déclenchée par le succès du petit sorcier anglais, se consolide au cours des années 2000, avec des romans qui ont connu un succès planétaire : il suffit de penser par exemple aux œuvres de Philippe Pullman, Patrick Ness et Malorie Blackman pour ce qui est du panorama britannique. D'après Anne Besson :

Développement de l'emprise des genres de l'imaginaire et montée en puissance du « jeune » public vont de pair dans le paysage

---

<sup>18</sup> S.L. Beckett, *Crossover Fiction: Global and Historical Perspectives*, New York, Routledge, 2009.



socioculturel des quinze dernières années. [...] Le tournant des XX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles a donc eu pour particularité, non pas de « découvrir » le public des genres de l’imaginaires, mais de l’élargir infiniment en rapprochant des destinataires précédemment distincts : jusqu’alors, les jeunes lisaient (parfois) des livres pour adultes ; désormais, les adultes dévorent en toute impunité des livres pour les jeunes, et cela a suffi pour remettre en cause l’équilibre global du marché éditorial mondial<sup>19</sup>.

Comme Sandra Lee Beckett l’explique dans son étude consacrée à ce phénomène littéraire, le *crossover* existe depuis longtemps, sauf qu’il a inversé sa route : dans le passé les enfants lisaient habituellement des livres qui n’avaient pas été écrits explicitement pour eux mais qui s’accordaient pourtant à l’esprit de la jeunesse, et qui forment actuellement la bibliothèque des grands classiques de la littérature pour la jeunesse. Ce phénomène, dénommé par Sandra L. Beckett « adult-to-child crossover », commence à inverser sa direction au tournant des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, lorsque on assiste à la prédominance du mouvement « child-to-adult crossover », déterminé par le succès des œuvres susmentionnées.

Dans son étude, Beckett analyse la diffusion de la littérature *crossover* à niveau international en établissant des caractéristiques communes qui concernent principalement le genre, l’intrigue, les sujets, la caractérisation des personnages, le style et le point de vue. En ce qui concerne les genres littéraires qui rentrent le plus souvent dans la typologie du *crossover*, Sandra L. Beckett affirme que « Popular genre fiction, such as horror, detective, romance, fantasy, and science fiction, has always crossed between adult and child audiences »<sup>20</sup>. Dans ce sens, la dystopie, en tant que sous-branche de la science-fiction, rentre facilement dans la catégorie des genres littéraires qui sont traditionnellement susceptibles d’éveiller l’intérêt d’un lectorat hybride. Il faut aussi considérer que la littérature juvénile possède une tendance spontanée à briser les limites entre les genres, en établissant ainsi une connexion avec la nature des narrations *crossover* :

Crossover works often challenge borderlines of all sorts, crossing traditional generic boundaries as well as conventional age boundaries. In 1995, Ursula Le Guin observed that “the genres are all merging”.

---

<sup>19</sup> A. Besson, « Aux frontières du réel : les genres de l’imaginaire », in *La Revue des livres pour enfants*, n° 274, décembre 2013, pp. 95-96.

<sup>20</sup> S. L. Beckett, *op.cit.*, p. 21.

This hybridization of traditional genres is characteristic of much contemporary crossover fiction<sup>21</sup>.

Même dans la typologie d'intrigue, Beckett retrace l'une des caractéristiques du « child-to-adult crossover » qui contribuerait à expliquer pourquoi ce genre de fictions finit par intéresser un public adulte ; elle affirme, en effet, que la littérature juvénile contemporaine offrirait des intrigues beaucoup plus complexes par rapport au passé : « The clearly delineated plots of conventional children's literature have been replaced by complex plots with multiple, interwoven story lines »<sup>22</sup>. C'est aussi dans la caractérisation des personnages des romans juvéniles que réside un indice supplémentaire ; en effet, si les récits classiques présentaient généralement un affrontement direct entre les bons et les mauvais, les personnages des romans contemporains s'avèrent d'avantage ambigus et complexes, ce qui ouvrirait la voie à une analyse psychologique susceptible d'éveiller l'intérêt d'un public plus âgé. Dans ce cadre, la mise en lumière du procès d'apprentissage du protagoniste s'impose comme l'un des sujets principaux du roman *crossover*, ce qui contribue à susciter l'intérêt d'un lectorat transgénérationnel :

Adults are not seeking a return to a state of innocence through children's books. Often it is far from an idyllic childhood that is being represented in crossover novels [...]. On the contrary, many are very painful coming-of-age stories. The adolescent coming of age and attempting to understand the bewildering adult world is a common theme in literature. These books attract adult readers as well as young readers because the focus on the transformation of children into adults. They are stories about lifechange and transformation that are equally relevant for adolescents, middle-aged adults, or seniors. More so than in previous decades, perhaps, today's society acknowledges and accepts that metamorphosis and maturation are not exclusively limited to adolescents<sup>23</sup>.

La dystopie contemporaine pour adolescents rentre tout à fait dans ce mécanisme littéraire et sociologique, avec un intérêt appuyé sur le procès d'apprentissage du jeune protagoniste, s'imposant de nos jours comme l'un des

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 259.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 260.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 258.

genres passerelle privilégiés. Cette sorte de glissement du lectorat rend alors poreuse et moins identifiable ce type de littérature, même pour ce qui est des classifications des maisons d'éditions.

Un tour d'horizon du classement des dystopies pour adolescents dans les catalogues des maisons d'éditions, révèle en effet l'existence de dénominations qui semblent évoquer des modes du moment plutôt qu'un véritable raisonnement sur le lectorat concerné. En particulier, la catégorie éditoriale *Young Adult* qui est souvent attribuée aux dystopies, et qui dérive du marché éditorial américain, loin de représenter une catégorie psychologique désignant une classe d'âge, s'impose plutôt comme un terme de marketing se référant à une sorte de genre à part entière. Cela est aussi révélé par la dissonance entre la notion éditoriale du terme et la définition donnée par les études psychologiques anglo-saxons, qui par contre y reconnaissent une phase supérieure dans le processus de maturation de l'adolescent. En effet, à l'intérieur de la période adolescente, les psychologues anglo-saxons distinguent deux périodes différentes : la première, la phase pubertaire, intéresse le développement de la capacité reproductive du sujet qui s'étend de manière générale de 10 à 18 ans pour les filles et de 12 à 20 ans pour les garçons ; la phase suivante, qui s'étend de la fin de la puberté jusqu'à la maturité complète (vers les 25 ans) est dénommée par la psychologie anglo-saxonne par le terme *Young Adult*. Cette particulière connotation psychologique est donc adoptée et réadaptée par le monde éditorial où elle vient indiquer des fictions qui traitent des thématiques censées être d'intérêt pour un lectorat âgé de 12 ans ou plus, avec une référence marquée à certains ingrédients de base qui rendent ces récits appétibles pour un public plus âgé (recherche identitaire, romantisme, conflits familiaux, soucis sociologiques, racisme, sexisme...). En effet, comme Craig Hill le souligne, l'expansion sans précédents du lectorat de la littérature *Young Adult* prévoit aujourd'hui un lectorat « as young as 12 and as old as 35 »<sup>24</sup>, et que : « Adult readers, according to Scholastic, are now a third of his market »<sup>25</sup>. Comme Stefano Calabrese s'interroge :

Forse, il *crossover* rappresenta solo il modello editoriale di una società

---

<sup>24</sup> C. Hill, *The Critical Merits of Young Adult Literature: Coming of Age*, New York, Routledge, 2014, p. 3.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 5.

che ha smarrito l'idea di una nitida distinzione tra il Sé e il contesto sociale, la giovinezza e l'adulthood, il lavoro e l'intrattamento, la produzione e il consumo, l'oggetto del desiderio e il mediatore dell'oggetto del desiderio secondo la celebre formula conia da René Girard<sup>26</sup>.

Il s'agit d'une considération tout à fait pertinente en considération du panorama socioculturel occidental des dernières décennies, avec sa tendance à l'effacement des limites entre générations qu'on aura l'occasion d'inspecter plus loin. Pour l'instant ce discours nous est utile pour mettre en relief, dans le cadre de cette étude, l'impossibilité d'une focalisation exclusive sur le secteur éditorial du roman pour adolescents, ce qui signifierait trahir un imaginaire qui semble être partagé par un lectorat plus élargi et transversal, comme il l'est d'ailleurs l'adolescence à l'époque contemporaine. Ainsi, les expressions dystopie « juvénile » et dystopie « pour adolescents » seront utilisées dans ce travail dans un sens plus vaste, pour se référer à un modèle narratif « de forme juvénile » qui caractérise la dystopie pour la jeunesse mais qui structure également ces romans qui suivent le modèle du « child-to-adult crossover » théorisé par Sandra L. Beckett. En particulier, on fait référence à trois critères fondamentaux :

- la présence de protagonistes adolescents
- la mise en évidence du procès d'apprentissage (filtré, comme on le verra dans la deuxième et troisième partie de cette thèse, à travers les questions sociologiques et scientifiques de la dystopie)
- la focalisation, de manière génétienne, centrée sur le point de vue de l'adolescent. Bien que la voix narrative ne soit pas forcément celle de l'adolescent, la perspective de l'histoire concerne de près le jeune protagoniste afin de mettre en évidence les aspects psychologiques de cette phase évolutive.

En ce qui concerne notre corpus, la majorité des romans qui constituent le corpus d'analyse sont explicitement des récits pour adolescents, parus dans des collections estampillés « jeunesse ». On souligne pourtant la présence de deux

---

<sup>26</sup> S. Calabrese, *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Milano-Torino, Mondadori, 2013, p. 25.

romans *crossover* : *Only Ever Yours* de Louise O'Neill, paru chez les éditions Quercus en double publication, jeunesse et littérature générale, et *La bottiglia magica* de Stefano Benni, publié par Rizzoli Lizard, une maison d'édition spécialisée en bandes dessinées. Stefano Benni est d'ailleurs l'un des principales auteurs *crossover* d'Italie, ses romans circulant facilement entre un lectorat d'adolescents et d'adultes.

Si la littérature pour adolescents est un objet difficile à cerner, c'est aussi en raison de la porosité de son lectorat, de son *target*, le concept d'adolescence étant difficile à circonscrire.

Toutefois, il est maintenant question de se pencher sur une définition d'adolescence, tout d'abord afin de mettre en lumière l'âge des protagonistes des récits en questions et par conséquent du lectorat de référence, selon le procès d'identification lecteur-personnage qui est propre de la littérature de jeunesse.

Le concept d'adolescence a beaucoup changé au fil des années ; en effet, quand on aborde une définition de la notion d'adolescent, il est nécessaire de raisonner en fonction de l'époque et du contexte culturel de référence. De nos jours le discours sur la notion d'adolescence se révèle assez compliqué suite à la confusion croissante entre les classes d'âge qui caractérise l'époque contemporaine et qui amène psychologues et sociologues à considérer l'adolescent un sujet différent par rapport au passé. De fait, si la notion d'adolescence change selon le contexte social, c'est parce que la définition de l'âge varie également d'un contexte culturel à l'autre,

Ogni società non solo stabilisce un metodo per calcolare l'età, ma attribuisce alle diverse fasi della vita significati differenti, che implicano anche determinati stereotipi relativi allo sviluppo intellettuale, morale e sociale. [...] Termini come "bambino, child, Kinder, enfant" indicano una condizione sociale del piccolo individuo. Non esiste un'età assoluta in cui si cessa di essere bambini: ogni cultura determina il passaggio a un'età infantile superiore (adolescente, ragazzo) in base a elementi diversi<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> M. Aime, G. Pietropolli Charmet, *La fatica di diventare grandi. La scomparsa dei riti di passaggio*, Torino, Einaudi, 2014, p. 9. Notre traduction : « Chaque société établit non seulement une méthode pour calculer l'âge, mais elle attribue aux diverses phases de la vie des significations différentes, qui impliquent aussi certains stéréotypes relatifs au développement intellectuel, moral et social. [...] Des termes comme "bambino, child, Kinder, enfant" indiquent une condition sociale du petit individu. Il n'existe pas un âge

Dans les différentes structures sociales, il existe alors une distinction de base entre l'âge biologique, l'âge civil et l'âge social de l'individu où ce dernier indique l'ensemble de droits et de devoirs qui lui sont assignés. Les historiens de la famille décrivent généralement l'enfance comme une conquête de la société occidentale contemporaine, car dans l'Europe préindustrielle on parlait encore tout simplement de jeunesse et d'âge adulte, sans distinguer les différentes phases de la vie pré-adulte. Il est au contraire extrêmement important d'opérer cette distinction car l'adolescence est une phase capitale dans la construction identitaire de l'individu tant au niveau psychologique que sociologique.

Depuis une quinzaine d'années, psychologues et psychanalystes conviennent que les jeunes d'aujourd'hui manifestent une nouvelle fragilité par rapport au passé, une forme de dépaysement qui trouve sa justification dans la perte d'autorité des structures traditionnellement dépositaires à fixer les limites, la famille et l'école en tête, avec des répercussions bien sérieuses sur la construction identitaire.

Il passaggio dall'adolescenza all'età adulta costituisce tradizionalmente il superamento di un limite, che si può oltrepassare, anzi, che si deve oltrepassare pagando un prezzo, rinunciando a qualcosa [...] Ma poiché alcuni di questi limiti stanno subendo una profonda rivoluzione, il rischio è che l'adolescente si trovi privato di punti di riferimento definiti. Tale osservazione riguarda la famiglia prima di tutto, ma anche la società nel suo insieme. La scomparsa del limite o almeno la sua forte attenuazione simbolica rendono pertanto inutili i riti di passaggio. L'avvicinamento, se non addirittura l'appiattimento generazionale, non richiedono più fratture, né confini netti<sup>28</sup>.

---

absolu où on arrête d'être enfants : chaque culture détermine le passage à un âge enfantin supérieur (adolescent, jeune adulte) sur la base d'éléments différents ».

<sup>28</sup> *Ibid.*, pp. 83-84. Notre traduction : « Le passage de l'adolescence à l'âge mûr constitue traditionnellement le dépassement d'une limite, qui peut être dépassé, voire, qui doit être dépassé en payant un prix, en renonçant à quelque chose. [...] Cependant, vu que certains de ces limites sont en train de subir une révolution profonde, on risque que l'adolescent se trouve privé de points de référence définis. C'est une considération qui concerne tout d'abord la famille et en même temps la société tout entière. L'effacement de la limite, ou du moins sa forte atténuation symbolique rendent donc inutiles les rites de passage. Le rapprochement, sinon l'aplatissement générationnel même, ne demandent plus de fractures ou des frontières bien délimitées ».

Le basculement des règles et des limites dans la société contemporaine est d'après les spécialistes une réalité problématique qui ne cesse de mettre en danger l'organisation d'une identité personnelle. Si les limites au-dedans sont bouleversées par les changements physiques et psychiques de la puberté, il est très important que les limites au-dehors restent bien visibles pour que l'adolescent ne perde pas les points de repère. À ce propos, le psychologue François Ladame, dans son essai au titre évocateur, *Les éternels adolescents*, dénonce ce « flou des limites » en affirmant que : « L'entrée réussie dans l'âge adulte, avec un sentiment d'identité solide, dépend à la fois des conditions intérieures de l'être, de ses ressources, et des conditions extérieures, du cadre »<sup>29</sup> mais que « L'environnement culturel contemporain [...] manifeste une tendance certaine à gommer les différences, qu'elles touchent les sexes ou les générations, voire la vie et la mort »<sup>30</sup>. Si le passage à l'âge adulte se fait par le dépassement, parfois douloureux, d'une limite, l'effacement de cette limite de la part des garants méta-sociaux remet en cause le procès de maturation lui-même.

Le troisième millénaire a apporté des mutations importantes avec les chiffres principaux de la complexité et de la précarité qui caractérisent ce que Zigmunt Bauman a défini la « modernité liquide » : le prolongement des études, l'entrée tardive dans le monde du travail, le sentiment général d'incertitude et la crise de l'emploi sont des variables qui ont allongé le rapport de dépendance tant économique qu'émotive des nouvelles générations de leurs familles d'origine. D'ailleurs, si autrefois l'enfant parcourait tout seul le chemin qui menait du foyer à l'école, comme une sorte de rite initiatique chargé d'un nouveau sentiment de responsabilité, aujourd'hui le temps de l'adolescence se prolonge de manière considérable :

Negli ultimi vent'anni gli studi sociali hanno lungamente dibattuto, e dibattono ancora, circa la delimitazione del periodo adolescenziale. Gli esperti concordano comunque nell'asserire che l'adolescenza si prolunghi oggi, spingendosi oltre limiti prima impensabili<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> F. Ladame, *Les éternels adolescents. Comment devenir adulte*, Paris, Odile Jacob, 2003, p. 71.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>31</sup> M. Aime, G. Pietropolli Charmet, *op.cit.*, p. 121. Notre traduction : « Dans les derniers vingt ans les études sociales ont longuement discuté, et continuent de le faire, à propos de la délimitation de la période de l'adolescence. Les experts conviennent pourtant que l'adolescence se prolonge aujourd'hui au-delà de limites autrefois inconcevables ».

Cette extension du temps de l'adolescence ne s'exprime pas seulement en termes de prolongement, mais elle intéresse aussi la vie pré-adolescente avec une puberté précoce chez les garçons et chez les filles. En effet, les études sociales montrent que depuis les années 1950 l'âge d'entrée dans la phase pubertaire a diminué de manière constante, cela pour des raisons de type biologique (abaissement de l'âge moyen du premier ménarche de 13,5 ans en 1950 à 12 ans en 2010<sup>32</sup>) et de type psychologique avec une puberté psychique qui précède la puberté biologique.

Certains sociologues considèrent l'adolescence chez les filles comme cette phase qui se déploie du premier ménarche jusqu'au mariage ; il nous semble toutefois que le moment du mariage ne soit pas aujourd'hui un indicateur efficace de conquête d'émancipation car beaucoup de personnes deviennent indépendantes même avant et en dehors du mariage. Ainsi, il nous paraît beaucoup plus cohérent de prendre comme indicateur d'une indépendance accomplie, ce qui signifierait la fin de l'adolescence, l'entrée professionnelle et l'entrée familiale dans la vie adulte, selon le modèle proposé par le sociologue Olivier Galland :

On peut considérer que l'accès à l'âge adulte équivaut à entrer en possession d'un certain nombre « d'attributs » et comparer la vitesse d'accès des jeunes européens à tout ou partie de ces « attributs ». Parmi ces attributs, on peut retenir l'occupation d'un emploi stable et l'autonomie financière qui garantissent une certaine pérennité des moyens d'existence, l'autonomie résidentielle qui est le signe d'une indépendance acquise à l'égard des parents, et enfin la vie en couple qui représente l'accès à une certaine stabilité affective. Bien sûr, on aurait pu choisir d'autres critères, mais les enquêtes d'opinion régulièrement publiées montrent que les jeunes envisagent leur avenir personnel selon une représentation relativement classique du travail et de la famille, assez cohérente avec ces attributs de l'indépendance<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> I. Caprioglio, *Adolescenza : genitori e figli in trasformazione*, Torino, Il leone verde, 2015.

<sup>33</sup> O. Galland, « Adolescence, post-adolescence, jeunesse : retour sur quelques interprétations » [en ligne], *Revue française de sociologie*, vol. 42, n°4, 2001, p. 632. Disponible à l'adresse : [http://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_2001\\_num\\_42\\_4\\_5391](http://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_2001_num_42_4_5391). Date de consultation: 10/05/2016.



En utilisant un modèle de durée, Olivier Galland expose comment les durées entre les événements de la vie scolaire et professionnelle des jeunes (fin des études, premier emploi) et les événements familiaux (accès à un premier logement indépendant, vie en couple, naissance du premier enfant) ont évolué de génération en génération en tenant compte des changements sociodémographiques qui pourraient contribuer à les expliquer. D'après ses recherches, fondées sur les statistiques du panel européen de 1996, il reporte que :

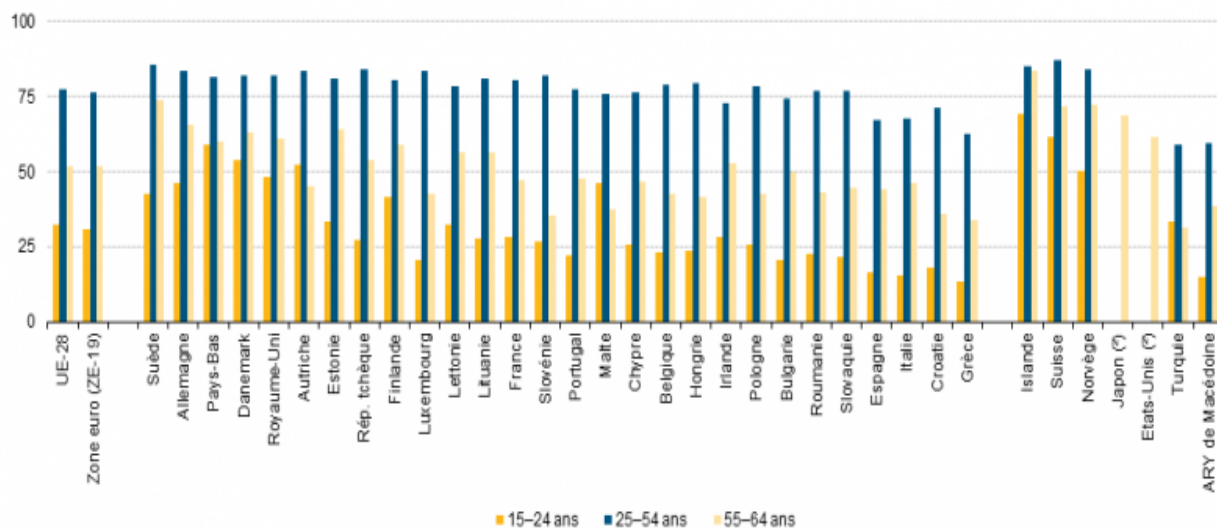
La situation française paraît intermédiaire entre celle des pays méditerranéens (Portugal, Grèce, Espagne, Italie) dans lesquels l'accès à l'indépendance est très lent (60 % des jeunes Italiens n'ont accédé à aucun attribut de l'indépendance en 1996) et celle des pays anglo-saxons ou nordiques (Danemark, Grande-Bretagne, Pays-Bas, Allemagne) dans lesquels cet accès est beaucoup plus rapide. Les contrastes entre les deux extrémités de l'échelle sont saisissants : 40% des jeunes Danois sont parvenus en 1996 à une indépendance presque complète contre 5 % seulement des jeunes Italiens (et plus d'un quart des jeunes Français)<sup>34</sup>.

Loin de nous surprendre, ces données confirment une tendance qui continue encore aujourd'hui. Le tableau ici-bas, extrait des statistiques Eurostat 2014 sur le pourcentage d'emploi par répartition d'âge, montre que le taux d'accès des jeunes à l'emploi est encore nettement inférieur dans les pays méditerranéens par rapport aux pays anglo-saxons ou nordiques. Cela s'explique non seulement d'un point de vue d'ouverture et de possibilité économique, mais aussi par le fait que dans beaucoup de pays européens la frontière de la fin des études initiales ne joue pas un rôle symbolique aussi important que ce qu'il représente aux yeux des Italiens, des Espagnols et des Français, pour lesquels les études et l'emploi sont deux phases nettement distinguées qui doivent se succéder alors qu'elles sont amenées beaucoup plus fréquemment à se recouvrir dans les pays anglo-saxons et nordiques.

*Tableau I – Données Eurostat 2014 sur le pourcentage d'emploi par répartition d'âge.*

---

<sup>34</sup> *Ibid.*



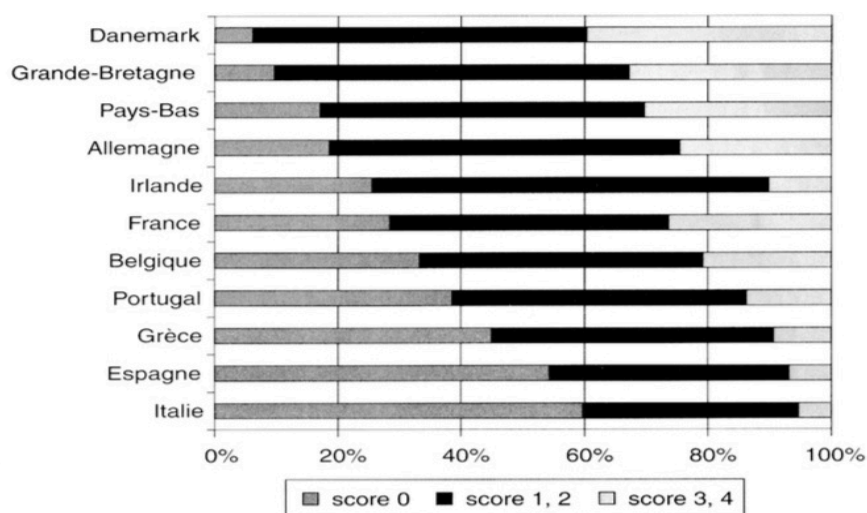
(\*) Les chiffres sont classés selon le taux d'emploi total.  
 (\*) 15-24 ans et 25-54 ans: non disponible.  
 Source: Eurostat (code des données en ligne: lfsi\_emp\_a)

On indique alors par adolescence cette période qui s'étend du début de la puberté (début de la réorganisation du pôle sexuel, biologique, psychique) jusqu'à la maturation biologique et psychologique complète de l'individu, qui consiste dans la consolidation de l'identité dans la capacité à exister psychiquement et matériellement de façon autonome (entrée professionnelle et familiale dans la vie adulte : premier emploi, premier logement indépendant, vie en couple, premier enfant) et à affermir son propre moi entre les nécessités du fonctionnement interne et les exigences de la réalité extérieure. Pour les pays qui constituent l'objet de notre recherche (France, Angleterre, Italie, Espagne) le procès d'entrée dans la vie adulte se fait, comme on l'a dit, selon des temps différents surtout entre les pays méditerranéens et les pays anglo-saxons.

En observant le tableau ci-dessous, reporté par Olivier Galland dans son étude<sup>35</sup>, on constate que si les jeunes Britanniques atteignent l'indépendance assez tôt, les Français et encore plus les Espagnols et les Italiens ont tendance à retarder leur entrée dans la vie proprement adulte.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 633.

Tableau II – Données Eurostat sur le classement des pays selon le score d'indépendance atteint en 1996 par les jeunes de 16-25 ans.



Source : Panel européen des ménages. L'exploitation a été réalisée par Cécile Van de Velde (2000), pour le compte de l'Observatoire national de la pauvreté et de l'exclusion (voir aussi Galland, 2000b).

Lecture : Les « scores d'indépendance » vont d'une dépendance complète (score 0) – l'individu ne possède aucun attribut d'indépendance (logement différent de celui des parents, vie en couple, autonomie financière, emploi stable), à une « indépendance avancée » (score 3,4) – l'individu a 3 ou 4 de ces attributs. Les scores sont mesurés en 1996, soit deux ans après la première interrogation.

Dans les pays méditerranéens la phase dénommée de post-adolescence occupe donc une partie considérable entre la fin "officielle" de l'adolescence et le début de la vie adulte. En effet, les spécialistes en études sociales ont individué un nouveau type de sujet, le post-adolescent, qui occupe un état liminaire entre l'adolescence et l'âge adulte (généralement placé entre les 18 et les 30 ans<sup>36</sup>) et qui persévère dans des postures adolescentes bien qu'il ait dépassé largement cette phase évolutive.

C'est dans ce contexte de "flou" générationnel qui s'impose la diffusion de la littérature *crossover*, ces romans quiregistrent un succès considérable chez les adultes bien qu'ils soient des narrations pensées pour des lecteurs adolescents. D'ailleurs, même les auteurs qui se vouent à ce type d'écriture sont généralement des écrivains qui transitent entre la littérature pour la jeunesse et la littérature générale, soit car ils ont publié des livres pour les deux types de publics, soit car leur style d'écriture s'adapte à un lectorat d'âge varié. Pour la nature des sujets

<sup>36</sup> G. Pietropolli Charmet, *I nuovi adolescenti. Padri e madri di fronte a una sfida*, Milano, Raffaello Cortina, 2000.

abordés (recherche identitaire, confrontation avec l'autorité, rapport parents-enfants, questions sociales) le roman dystopique suscite alors l'intérêt de jeunes aux prises avec les inquiétudes de l'adolescence aussi bien que de jeunes adultes qui traînent encore dans la post-adolescence, se débattant avec le sentiment de dépaysement qui intéresse leur procès de construction identitaire. Comme Sandra Beckett le soulignait :

These books attract adult readers as well as young readers because the focus on the transformation of children into adults. They are stories about lifechange and transformation that are equally relevant for adolescents, middle-aged adults, or seniors. More so than in previous decades, perhaps, today's society acknowledges and accepts that metamorphosis and maturation are not exclusively limited to adolescents<sup>37</sup>.

Sur la base de ces prémisses, on arrive donc à établir le critère de focalisation qui structure les textes de notre intérêt, afin de mettre en évidence les aspects psychologiques et sociologiques de cette phase évolutive. Les réflexions esquissées dans ce chapitre autour du lectorat transgénérationnel des romans dystopiques et sur le concept d'adolescence et de post-adolescence nous amènent à éclaircir l'âge des protagonistes qui s'étend donc de 12 à 30 ans, en relation avec le procédé d'identification du lecteur avec le personnage car « Le personnage est un axe essentiel de la lecture du récit ; un facteur de rappel et de progression qui offre au lecteur la possibilité de construire son interprétation et revêt différentes fonctions (mimétique, symbolique, pragmatique etc.) »<sup>38</sup>. Ce critère méthodologique élargit donc le domaine de recherche en dehors des limites de la littérature explicitement pour adolescents et met en relief l'existence d'un imaginaire beaucoup plus vaste qui se cristallise dans une série de motifs représentatifs de l'imaginaire des nouvelles générations.

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 258.

<sup>38</sup> C. Tauveron, *Le Personnage : une clef pour la didactique du récit à l'école élémentaire*, Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, 1995, p. 14.

### III. Le rêve en dystopie : les raisons d'une enquête

S'interrogeant sur la définition de la littérature *Young Adult*, Gabriela Zucchini, spécialiste en littérature de jeunesse, se demande comment identifier ces adolescents auxquels ces fictions s'adressent-elles :

Dal punto di vista anagrafico, sono ragazzi cresciuti in un'epoca complessa, caratterizzata dall'irrompere di Internet e delle nuove tecnologie; sono ragazzi costantemente "connessi". [...] Sono ragazzi cresciuti in una società in cui il futuro è percepito non più come promessa ma come minaccia, che vivono nella cosiddetta "epoca delle passioni tristi", in uno scenario senza speranza che mina al cuore il loro sistema motivazionale<sup>39</sup>.

Un tour d'horizon du panorama de la littérature pour la jeunesse, et non seulement, publiée ces dix dernières années nous permet de nous rendre compte de la diffusion capillaire que le genre dystopique a connu à l'échelle internationale, avec la circulation entre classes d'âge différentes d'un imaginaire partagé. L'un des pivots de cet imaginaire semble être justement le sentiment de défuturisation – la perte de confiance dans le futur – et la perception d'une impossibilité de choix. L'angoisse pour la manipulation et l'absence d'avenir semble traverser de manière profonde la matière psychique des nouvelles générations se déversant dans leurs produits de fruition culturelle. C'est le point de départ du roman dystopique pour adolescents, *Picabo Swayne. Le storie della camera oscura*, où l'on suit les aventures de Picabo, jeune fille de 16 ans, dans un futur ravagé par les fumées toxiques et complètement dépendant d'un programme de « Procréation Obligatoire ».

« So cosa ti direbbe tua madre, in questo momento » aggiunse la donna, strabuzzando gli occhi in modo inquietante. « Pensa a costruirti un futuro solido. » « Il futuro non esiste, prof » replicò Picabo con voce strozzata. Quella frase rimase sospesa nell'aria a lungo, mentre la

---

<sup>39</sup> G. Zucchini, « YA cercasi », in *Liber*, n°110, avril/juin 2016, pp. 26-27. Notre traduction : « D'un point de vue anagraphique, ce sont des jeunes qui ont grandi dans un époque complexe, caractérisée par l'irruption de l'Internet et des nouvelles technologies ; ce sont des jeunes constamment "connectés". [...] Ce sont des jeunes qui ont grandi dans une société où l'avenir n'est plus perçu comme une promesse mais comme une menace, qui vivent dans la dénommée "époque des passions tristes", dans un scénario sans espérance qui frappe au cœur leur système motivationnel ».

Holcroft si alzava e scompariva nel corridoio senza dire una parola<sup>40</sup>.

L'ouverture au futur, indiquée par Bloch<sup>41</sup> comme un trait distinctif de la condition humaine, rencontre à l'époque contemporaine de fortes limitations, en particulier dans l'imaginaire des jeunes. On se réfère à ce « changement de signe du futur » théorisé par Benasayag et Schmit selon lesquels « notre époque témoigne du passage d'une confiance démesurée dans le futur à une méfiance presque exagérée à son égard »<sup>42</sup>. À ce propos, psychiatres et psychanalystes prônent l'importance capitale de la perception d'une dimension future pour le développement de la personnalité de l'adolescent, où par dimension future on entend cet horizon où l'ipséité peut se réaliser à travers l'actualisation, même partielle, des désirs et des projets de l'individu. On se demande alors si le succès de la dystopie parmi les nouvelles générations ne serait-il une façon d'exorciser l'anxiété d'un avenir incertain, à travers la mise en scène d'un affrontement direct avec des adultes qui ne semblent plus être capables d'assurer une efficace transmission intergénérationnelle et autour desquels flotte une persistante ombre de soupçon.

L'affrontement intergénérationnel qui caractérise le récit dystopique évoque, en effet, le conflit entre les deux figures mythologiques et archétypiques du *Puer* et du *Senex* où le potentiel et le dynamisme du *Puer* s'opposent à stagnation qui caractérise le *Senex*. À cette aune, l'un des motifs qui circulent le plus souvent entre la dystopie juvénile et la dystopie pour adultes est le *topos* de l'enfant et plus souvent de l'adolescent, le *Puer aeternus*, comme sauveur de l'humanité. Comme on va le voir au cours de la première partie, cette tendance à confier l'espérance dans l'avenir dans les mains des plus jeunes semble répondre à des influences multiples qui structurent l'imaginaire culturel, religieux et philosophique du monde oriental et occidental ; c'est un motif qui évoque premièrement les

---

<sup>40</sup> A. Gatti, M. Salvi, *Picabo Swayne. Le storie della camera oscura*, Roma, Fanucci, 2011, p. 35. Notre traduction : « "Je sais ce que ta mère te dirait en ce moment" ajouta la femme, en chavirant les yeux de manière inquiétante. "Pense à te construire un avenir solide". "L'avenir n'existe pas, prof" répliqua Picabo d'une voix étranglée. Cette phrase resta longtemps suspendue dans l'air, tandis que Mme Holcroft se levait et disparaissait dans le couloir sans rien dire ».

<sup>41</sup> E. Bloch, *Le principe d'espérance*, Paris, Gallimard, 1976. Ed. or. : *Das Prinzip Hoffnung*, Berlin, Suhrkamp, 1954-1959.

<sup>42</sup> M. Benasayag, G. Schmit, *Les passions tristes : Souffrance psychique et crise sociale*, Paris, La Découverte, 2003, p. 37.

suggestions messianiques proposées par les nombreuses versions des Enfants Divins dans l'histoire des religions et qui parcourent certaines croyances plus récentes en dépassant l'hégémonie du rationalisme et de laïcisation du monde moderne. Ce principe messianique, traverse aussi notre millénaire, comme Andrea Tagliapietra le souligne en s'interrogeant sur la diffusion massive de l'imaginaire populaire de l'apocalypse à l'époque contemporaine. En effet, Tagliapietra fait référence à une enquête qui avait été conduite à la fin des années 1990 et qui concernait la perception du passage au nouveau millénaire ; à ce propos, maintes personnes avaient exprimé une conception messianique de l'an 2000, en l'associant à l'année de la venue du Saveur<sup>43</sup>.

Dans l'imaginaire contemporain, la symbolique du renouveau semble rester profondément liée au motif de la jeunesse et elle traverse les plus diverses aires de l'imaginaire : de la philosophie à la psychologie, de la mythologie aux produits culturels, dans un processus général de laïcisation<sup>44</sup>. En ce qui concerne le domaine des études psychologiques, dans son *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Jung parle explicitement du *Puer* comme "avenir en puissance" : « One of the essential features of the child motif is its futurity. The child is potential future. [...] It is therefore not surprising that so many of the mythological saviours are child gods »<sup>45</sup>. Même Julia Kristeva propose une définition psychologique du *Puer* en tant que « syndrome of ideality »<sup>46</sup>, elle exalte la nature passionnée de l'esprit adolescent et sa manière d'agir dans l'optique du désir. Le lien entre jeunesse, progression et espoir dans l'avenir se retrouve aussi dans la pensée d'Edgar Morin, selon qui le progrès « doit être l'émergence d'un monde enfantin dans la vie adulte »<sup>47</sup>. De même, pour Bloch l'enfance serait naturellement liée à une impatiente attente de l'avenir :

Tout enfant déjà nous sommes constamment impatients, attendant de trouver enfin une confirmation à notre attente. Il subsiste dans

---

<sup>43</sup> A. Tagliapietra, *Icone della fine*, Bologna, Il Mulino, p. 110.

<sup>44</sup> C.G. Jung et K. Kerényi, *Introduction à l'essence de la mythologie*, 1941; J. Hillman, *Senex and Puer*, 1990; M.L. Von Franz, *The Problem of the Puer Aeternus*, 1970.

<sup>45</sup> C. G. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, traduit par R. F. C. Hull, London and New York, Routledge, 2014, p. 162.

<sup>46</sup> J. Kristeva, « Adolescence, a Syndrome of Ideality », in *The Psychoanalytic Review*, Vol. 94, Octobre 2007, p. 717.

<sup>47</sup> E. Morin, cité in P. Chamberland, *Demain les dieux naîtront*, Hexagone, Montréal, 1974, p. 249.

l'homme quelque chose de cette élan passionné et énigmatique qui le samedi soir nous faisait sursauter à chaque coup de sonnette dehors, comme si c'était enfin le bon. Ainsi partout où commence une vie nouvelle s'ouvre ce questionnement ouvert, cette effervescence, ce dévoilement voilé, qui est généralement l'attente de ce qui est en route<sup>48</sup>.

Ainsi, l'affrontement intergénérationnel s'impose comme un conflit aux évocations mythiques et psychologiques entre le *Puer* et le *Senex*, entre Hermès/Dionysos représentant le rêve, l'instinct, la progression, l'excentricité et Chronos, l'être discipliné, contrôlé et rationnel. Dans sa *Contribution à la psychologie de l'archétype de l'enfant* Jung décrit ce motif en tant qu'incarnation enfantine et préconsciente de l'âme collective et il le place parmi ces « images primordiales », « types » ou dans son acception « archétypes » qui structurent l'inconscient collectif et qui « apparaissent non seulement dans les mythes et dans les contes, mais aussi dans les rêves et dans les produits de fantaisie »<sup>49</sup>. Cependant, comme toutes les archétypes même le *Puer* détient une nature bipolaire : il exhibe un côté positif qui est porteur de nouveauté, d'espérance, de potentiel, d'ouverture à l'avenir mais il dévoile aussi un côté négatif dans son refus à grandir et à affronter les défis que la vie lui impose. Dans des termes psychologiques la « syndrome de Peter Pan » désigne en effet l'angoisse liée à l'idée de grandir et plus généralement caractérise un adulte immature qui demeure dans une posture adolescente. La dénégation du monde des adultes de la part des jeunes est un sentiment qui parcourt une bonne part de la littérature du siècle dernier lorsque on assiste à la diffusion des dénommés romans de « désapprentissage » tels que *The Catcher in the Rye* de Salinger (1951) ou *The Road* de Jack Kerouac (1957). Il s'agit de récits qui mettent en scène des jeunes protagonistes très inquiets qui prônent une existence déracinée contre la bienfaisance imposée par la société adulte et bourgeoise. C'est un fil rouge qui continue de se dérouler aux années 1990, avec des pages qui racontent des apprentissages au négatif, dominés par l'angoisse de grandir et par le désir de s'isoler. Ainsi, si dans le roman d'apprentissage traditionnel le jeune protagoniste

---

<sup>48</sup> E. Bloch, cité in P. Chamberland, *Émergence de l'adultenfant*, Jean Basile Éditeur, Montréal, 1981, p. 244.

<sup>49</sup> C. G. Jung, *Contribution à la psychologie de l'archétype de l'enfant*, cit., p. 52.



traversait les nombreuses phases qui signaient son entrée dans l'âge mûr, s'intégrant dans le corps social ou le refusant après, c'est à partir des années 1980 qu'on met toujours de plus en lumière la difficulté de réaliser ce parcours, le rapport problématique avec des figures parentales incapables de s'offrir comme points de référence et l'initiation généralement échouée du jeune protagoniste qui s'arrête sur la lisière du monde adulte, éternel enfant.

La récente littérature dystopique pour adolescents semble vouloir dépasser la tendance au roman de désapprentissage en introduisant un élément de nouveauté. D'ailleurs, le début du nouveau millénaire semble maquer, par rapport aux précédentes décennies, un changement de vision vis-à-vis du procès d'apprentissage du jeune à l'âge adulte ; cela en introduisant une opposition nette, parfois très violente, entre nouvelles et anciennes générations, un conflit qui se déroule dans les genres les plus représentatifs de l'édition juvénile du XXI<sup>e</sup> siècle : la *fantasy* et la science-fiction dystopique.

La letteratura per ragazzi, tra la fine degli anni Ottanta del secolo scorso e i primissimi anni del nuovo millennio, ha seguito un filone narrativo improntato principalmente, anche se non esclusivamente, sulla solitudine dell'iniziato, sulla difficoltà, o l'impossibilità, di comunicare agli altri la propria « evoluzione », sulla drammaticità di trovarsi a crescere in un contesto nel quale le classi di età sembrano sempre più omologarsi e appiattirsi una sull'altra. [...] Il riconoscimento da parte dei genitori e della società adulta è divenuto, tendenzialmente, un'opzione e, spesso, un'opzione non richiesta. Lasciati nel loro impasse generazionale, i genitori e gli adulti in genere, hanno continuato a vivere in un mondo a parte rispetto agli iniziati che avrebbero dovuto affiancarli nel loro ruolo. Poi qualcosa è cambiato. Se i generi letterari e i grandi temi narrativi seguono i fermenti e le necessità immaginative di una certa epoca, è lecito pensare che il prepotente ritorno del genere *fantasy* allo scadere del vecchio millennio, sia sintomo non solo del desiderio di fuga dalla propria realtà ma, implicitamente, indichi la necessità di ritrovarsi – almeno nella finzione – in un universo nel quale il riconoscimento adulto diviene possibile o, nel migliore dei casi, certo<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup>A. Antoniazzi, « Nel mondo senza rete. Frammenti di iniziazioni contemporanee », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, Bologna, Clueb, 2007, pp. 95-96. Notre traduction : « Entre la fin des années Quatre-Vingt du siècle dernier et les toutes premières années du nouveau millénaire, la littérature pour la jeunesse a suivi une veine narrative orientée principalement, même si non pas exclusivement, sur la solitude de l'initié, sur sa difficulté ou sur son impossibilité de communiquer aux autres sa propre "évolution", sur le drame de grandir dans un contexte où les classes d'âge semblent s'homologuer et s'aplatir l'une sur l'autre. [...] La reconnaissance de la part des parents et de la société des adultes est devenue une option, et souvent une option non demandée. Les parents et les adultes en général, restés dans leur impasse générationnelle,

Dans les romans contemporains, ce procès d'apprentissage est rarement placé au sein d'un cheminement complet de l'enfance à la maturité, comme c'était le cas dans le *Bildungsroman* traditionnel. On remarque par contre que l'attention des auteurs contemporains se concentre plutôt sur des moments limités et spécifiques du développement, qui sont investis d'une forte valeur initiatique. Ainsi, dans les récits dystopiques la subversion de la règle, l'affrontement direct entre générations et la catastrophe elle-même acquièrent une portée initiatique qui marque la perte définitive de l'innocence et le début d'un voyage dans la communauté qui s'impose davantage comme un cheminement à l'intérieur son esprit et de sa propre mémoire. Comme Frederic Jameson le considère : « It is less revealing to consider Utopian discourse as a mode of narrative, [...] whose function is to provide a fruitful bewilderment, and to jar the mind into some heightened but unconceptualized consciousness of its own powers, functions, aims and structural limits »<sup>51</sup>. Le conflit entre générations s'impose donc comme un élément central de ce genre de récits et, dans ce contexte, la thématique de la manipulation mentale s'avère un véritable *leitmotiv* de la récente littérature pour adolescents et de la culture populaire contemporaine en général, aussi comme résultat de l'influence des récentes découvertes neuroscientifiques qui contribuent à alimenter ce type d'imaginaire. On assiste donc à une diffusion massive d'identités effacées et multiples, des adolescents qui ont égaré la mémoire de leur passé et qui cherchent à la retrouver pour s'enfuir de l'idéologie présentiste qui leur a été imposée. C'est justement dans ce contexte qui se situe notre intérêt pour l'étude du motif onirique. Notre hypothèse, c'est que la dystopie paraît constituer de nos jours un terrain fertile où se déploient des considérations d'ordre psychologique concernant le rêve (en connexion avec la matière psychique des nouvelles générations) mais aussi d'ordre sociologique (dans le nouvel être-au-monde que la conception contemporaine du rêve contribue à

---

ont continué de vivre dans un monde à part par rapport aux initiés qui auraient dû les accompagner dans leur rôle. Puis, quelque chose a changé. Si les genres littéraires et les grands sujets narratifs s'accordent aux nécessités imaginatives d'une époque, on peut penser à juste titre que le retour vigoureux de la *fantasy* à la fin du dernier millénaire, c'est non seulement le symptôme d'un désir d'évasion de la réalité mais qu'il indique, de manière implicite, la nécessité de se retrouver – du moins dans la fiction – dans un univers où la reconnaissance de la part des adultes est une chose possible et, dans le meilleur des cas, certaine ».

<sup>51</sup> F. Jameson, «Of Islands and Trenches: Neutralization and the Production of Utopian Discourse », in *Utopiques : Jeux d'E-space, Diacritics*, vol. 7, n°2, été 1977, p. 11.

mettre en lumière). On pourrait même avancer l'hypothèse que le rêve incarne un élément très actuel pour l'interprétation des mécanismes sociaux et identitaires du monde contemporain, des enjeux qui ne manquent de fasciner la dystopie juvénile pour les adapter aux problématiques de l'adolescence.

L'angoisse pour la colonisation de la vie onirique qui, comme on le verra dans la deuxième partie de cette thèse, investit de manière capillaire l'imaginaire du XXI<sup>e</sup> siècle, paraît évoquer dans le tissu narratif des dystopies contemporaines les mécanismes sociaux et identitaires des nouvelles générations. Les jeunes protagonistes de ces histoires se trouvent aux prises avec des sociétés très désenchantées où le risque de l'impossibilité de choix et la menace d'un apprentissage impossible sont évoqués à travers le rapport conflictuel avec le rêve, à savoir avec cette partie d'intimité qui s'avère fondamentale en adolescence pour la transformation de la psyché.

#### **IV. Axes de recherche, corpus et problématiques**

Cette section introductive nous a permis d'aborder les critères principaux qui constituent les axes primaires pour la délimitation de notre domaine de recherche :

- Un critère de genre : des récits qui se fondent sur un scénario dystopique et/ou post-apocalyptique.

- Un critère temporel : des romans qui ont été publiés après l'année 2000, la dénommée période « post-Harry Potter ».

- Un critère de focalisation : des récits mettant en scène des protagonistes adolescents et post-adolescents, selon le modèle du « child-to-adult crossover ».

- Un critère thématique qui constitue le focus de notre analyse : les différentes suggestions que l'expérience onirique évoque dans la dystopie contemporaine, en relation avec l'imaginaire sur l'adolescence.

Afin de conduire notre analyse, on va faire référence à un corpus international, composé de 17 romans dystopiques, parus à partir du nouveau millénaire dans les domaines géographiques de notre intérêt (France, Angleterre, Italie, Espagne). Le corpus se présente de manière déséquilibrée en raison de la différente diffusion que ce genre de récits a connu dans les différentes aires d'intérêt : alors qu'il se propage de façon capillaire en Angleterre et en France, il reste encore un phénomène secondaire en Italie et en Espagne. Si la diffusion dans le contexte britannique n'est pas surprenante, en raison de la longue tradition que la culture anglo-saxonne entretient avec la littérature dystopique mais aussi en conséquence des échanges avec le monde éditorial américain, en France la diffusion de la science-fiction juvénile commence depuis 2000 lorsque « sites,

catalogues et revues témoignent d'un nombre en augmentation des titres de SF en littérature de jeunesse »<sup>52</sup>.

Au cours de cette thèse, on cherchera alors à investiguer des problématiques différentes : notamment les raisons du succès, au-delà de l'effet de mode, que la dystopie a connu en Europe à partir du nouveau millénaire, mais aussi les raisons de sa nature transgénérationnelle et ce que cela nous dit d'un point de vue sociologique et psychologique. On cherchera également à comprendre quelles sont les raisons d'une telle prolifération de scénarios qui mêlent les préoccupations les plus sombres de la dystopie et les suggestions neuropsychiques reliées au monde des rêves, et quelles sont finalement les différentes fonctions que l'onirisme revêt en dystopie.

Ce travail de recherche s'articule en trois parties qui essaient de rendre compte d'une veine littéraire qui serait à notre avis représentative non seulement de tendances de société, mais aussi de l'imaginaire des nouvelles générations autant que des auteurs qui y contribuent. La première partie envisage une réflexion nécessaire pour comprendre les raisons de cette étude : à travers un discours qui entremêle littérature, sociologie et psychologie de l'adolescence, elle vise les affinités qui relient la posture psychologique de l'adolescence à la pensée utopique et dystopique et elle investigate ces motifs du texte dystopique qui sont censés refléter certaines questions notables sur l'adolescence à l'époque contemporaine.

La deuxième partie, sera consacrée à l'analyse des multiples inquiétudes concernant le rêve qui émergent dans le corpus de recherche, notamment pour ce qui est des menaces de manipulation, interdiction et surveillance de l'activité onirique des adolescents dans le monde dystopique, en faisant référence à l'imaginaire contemporain concernant le contrôle et la marchandisation des rêves, tant sur le plan psychologique que neuroscientifique, avec des références à l'influence que ces théories ont exercé sur l'imaginaire science-fictionnel.

Dans la troisième et dernière partie, on va analyser au contraire, la fonction "révolutionnaire" qui est attribuée au rêve, dans les mains des protagonistes

---

<sup>52</sup> P. Clermont, « La SF contemporaine pour la jeunesse en France : Un univers en expansion », in F. Berthelot, P. Clermont, *Colloque de Cerisy 2006. Science-fiction et imaginaires contemporains*, Paris, Éditions Bragelonne, 2007, p. 171.

adolescents, et sa connotation, dans les mêmes textes qui en postulent la manipulation, comme un instrument de subversion et de libération.

## PREMIÈRE PARTIE

### ADOLESCENCE ET DYSTOPIE : UN GENRE IDÉAL ?

#### 1.1 L'adolescence entre utopie et dystopie

Dans la partie introductive, on a déjà évoqué comment la dystopie est principalement l'apanage des adolescents qui semblent trouver dans ces fictions un terrain fertile de réflexion de leurs propres soucis. L'hypothèse qu'on va ici chercher de vérifier, c'est que la pensée utopique et dystopique semblent structurer de manière profonde l'imaginaire aussi bien que la psyché de l'adolescent : le principe d'utopie, qui est attribué au héros adolescent, représente alors sa nature structurellement "en puissance", l'adolescent étant un sujet qui agit dans l'optique du désir ; de l'autre côté, le cadre dystopique définit son rapport controversé avec l'autorité, aussi bien que son être au monde dans une époque qui semble avoir tué l'avenir.

Si on observe le panorama des dystopies contemporaines, on s'apercevra facilement que les protagonistes sont très souvent des adolescents et beaucoup plus rarement des enfants ou des adultes. En effet, la science-fiction pour enfants privilégie les scénarios utopiques : elle se fait avatar du conte de fées où les robots supplantent la vieille baguette magique, ou bien elle met en scène la résurgence du pays de Cocagne, la forme primitive de l'utopie. La présence notable de l'utopie dans la littérature pour enfants trouve ses raisons dans la fonction que l'utopie revêt depuis longtemps dans l'éducation des enfants, mais elle trouve aussi sa justification dans la longue tradition tendant à associer l'enfance à un espace utopique, séparé de la corruption du monde des adultes<sup>53</sup>. En effet, la littérature pour enfants assimile souvent le mythe d'un âge d'or de l'enfance, en récupérant les traits de l'utopie pastorale, et le motif de l'Arcadie perdue structure maints classiques de la littérature pour l'enfance comme reflet d'une tendance Romantique et post-Romantique à l'identifier dans une hère pure et incorrompue, un état de nature édénique qui serait idéalement séparé de l'état de civilisation

---

<sup>53</sup> L'idée Romantique de l'enfant a influencé, par exemple, les programmes éducatifs de Friedrich Froebel, l'inventeur du *Kindergarten*, selon qui le jeu et l'activité imaginative étaient fondamentales.

représenté par l'âge mûr. Dans l'imaginaire des adultes, l'enfance apparaît comme un ailleurs indéfinissable et mystérieux, une ville d'origine onirique et inaccessible telle que la décrivait Elsa Morante : « A momenti, questa città mi sembra una fossa dell'inferno, e a momenti, invece, un giardino del paradiso terrestre. [...] Non so pensarla se non come una Tule irraggiungibile, fatta solo di memoria »<sup>54</sup>.

Si l'enfance apparaît aux yeux de l'adulte comme une époque lointaine faite de mystère et de nostalgie, l'adolescence s'impose par contre comme un âge beaucoup plus controversé : « society views the teenager in far negative terms than it does the child. In contemporary literature, there is no "Romantic teenager" following the Romantic child. Little wonder that books featuring adolescents who successfully rebel against an oppressive adult society are so common<sup>55</sup> ».

L'adolescent s'impose comme un être complexe, saisi dans la duplicité de sa nature hybride, adulte et enfantine à la fois, mêlant la pulsion dystopique qui définit son rapport à l'autorité avec une tension utopique représentant l'évocation de son idéalisme, de sa nature rêveuse, de son lien profond avec son côté enfantin contre la corruption du monde adulte qu'il s'apprête à rejoindre. Pour évoquer le parallélisme entre adolescence et dystopie, on peut récupérer la suggestion lancée par Hintz et Ostry qui voient dans l'attitude de l'adolescence une métaphore même de la tension dystopique :

Indeed, dystopia can act as a powerful metaphor for adolescence. In adolescence, authority appears oppressive, and perhaps no one feels more under surveillance than the average teenager. The teenager is on the brink of adulthood: close enough to see its privileges but unable to enjoy them. The comforts of childhood fail to satisfy. The adolescent craves more power and control, and feels the limits on his or her freedom intensely<sup>56</sup>.

L'adolescent se trouve dans ce délicat moment de transition du monde privé et intime de l'enfance à la dimension sociale offerte par le monde adulte. Pendant

---

<sup>54</sup> E. Morante, *Menzogna e sortilegio*, Torino, Einaudi, 1949. Notre traduction : « Par moments, cette ville me paraît une fosse de l'enfer, et par d'autres, un jardin du paradis terrestre. [...] Je ne peux penser à elle que comme une Thulé inatteignable qui n'est faite que de mémoire ».

<sup>55</sup> C. Hintz, E. Ostry (dir.), *Utopian and Dystopian Writings for Children and Young Adults*, Children's Literature and Culture Series, v. 29, New York, Routledge, 2003, p. 10.

<sup>56</sup> *Ibid*, p. 10.



l'adolescence l'individu doit faire face à toute une série d'interrogatifs qui dépendent inévitablement de la société qui l'entoure et qui vont questionner son être au monde, sa place dans le corps social et sa construction identitaire. En effet, ce n'est pas rare que les dystopies juvéniles présentent le procès de régénération de la ville dystopique comme une métaphore du parcours de maturation de l'adolescent. Pour ne citer qu'un exemple : *The Tomorrow City* de Monica Hughes<sup>57</sup> présente la révolte d'un groupe de jeunes pour affirmer l'importance du libre arbitre dans une société entièrement dirigée par un super-ordinateur. Cette mobilisation sociale peut bien être interprétée comme un symbole de l'évolution des adolescents qui doivent apprendre à se débarrasser des influences supérieures et des enseignements reçus et à faire ses propres choix pour atteindre une maturation complète.

Dans la dystopie juvénile, on renverse donc l'ordre hiérarchique traditionnel qui voit les sujets marginaux rester sous le contrôle de l'autorité mais, au contraire, c'est l'adolescent qui se fait porteur d'un nouvel acte fondateur. Si la littérature générale ne semble pas proposer une image proprement Romantique de l'adolescent, on peut considérer l'évidente tension utopique que la dystopie juvénile lui accorde comme un travail dans cette direction. En effet, on peut observer comment dans la dystopie contemporaine pour adolescents, le principe d'utopie demeure bien vivant même si, à la différence des fictions pour l'enfance, il ne constitue pas le cadre mais l'horizon de la narration, se proposant comme cet idéal vers lequel tend l'histoire dans l'attente du dénouement. Dans la plupart des cas, cet idéal utopique qui incarne le refus du jeune héros de céder à son univers carcéral, finit par triompher au terme du récit, ouvrant ainsi la voie à une incarnation fugace (puisqu'elle se réalisant en fin d'intrigue), mais néanmoins réelle de l'utopie :

Moteur du récit, l'utopie est le viatique des héros, ce qui les motive et les meut ; elle tend ainsi aux jeunes générations le modèle d'une certaine forme de résistance en les incitant à l'incarner dans les faits. Car dans tous ces romans, schéma actantiel oblige, l'adolescent n'est pas seulement un témoin mais un acteur engagé au cœur même de l'action ; érigé en dépositaire du potentiel de résistance au nom du besoin d'y croire et du droit à rêver, il en vient même souvent à lutter

---

<sup>57</sup> M. Hughes, *The Tomorrow City*, Toronto, Harper Collins, 1978.

contre l'univers des adultes désignés, eux, comme les responsables du désastre. Cette partition des rôles, [...] suggère entre les lignes qu'il appartient aux générations du troisième millénaire de reconstruire un monde que leurs aînés ont laissé en si piteux état<sup>58</sup>.

Nous sommes au cœur même de la fonction utopique et dont on découvre à quel point elle imprègne une part significative de la dystopie contemporaine pour adolescents. Comme Laurent Bazin le souligne :

On comprend mieux pourquoi la question du possible, clé de la pensée utopique (parier sur la possibilité d'un monde meilleur), est ainsi placée au cœur du roman pour la jeunesse. Car l'adolescence est, par excellence, le lieu de tous les possibles : le moment privilégié où l'être en devenir refuse d'être restreint à une identité figée, mais entend au contraire explorer l'ensemble de ses potentialités dont il se sent riche et infléchir le cours des choses à l'aune de ses désirs<sup>59</sup>.

Si l'on cherche de tracer les possibles associations entre le principe d'utopie et l'esprit de l'adolescence, il faut aussi mettre en évidence comment cette dernière est considérée comme une temporalité dialectique de développement psychocognitif, un moment de crise qui repose sur la transition entre la nostalgie de l'enfance et l'attirance pour l'âge adulte. Pour sa nature liminaire, l'adolescence peut donc être définie un « non-lieu », un état de passage qui recoupe le concept philosophique d'utopie dans son acception étymologique de « non-lieu ». En outre, si l'adolescence est connue comme l'âge de l'instabilité et de la crise, de même l'histoire de la pensée nous dit que chaque utopie naît dans une période de transition et de basculement : on pourrait donc considérer l'histoire de l'utopie comme l'histoire des époques de passage, voire des adolescences de l'humanité. Comme Lewis Mumford le suggère, si l'utopie littéraire disparaît du Moyen Age jusqu'à la Renaissance, une période de forte instabilité, c'est afin de pousser son élan dans le Royaume des Cieux et rejoindre une dimension transcendente, le rêve total : « But while utopia dropt out of literature, it did not drop out of men's minds ; and the utopia of the first fifteen hundred years after Chist is transplanted to the

---

<sup>58</sup> L. Bazin, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine » [en ligne], in *TRANS-*, 24 juillet 2012, p. 4. Disponible à l'adresse : <http://trans.revues.org/567> ; DOI : 10.4000/trans.567. Date de consultation 12/03/2016.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 7.

sky, and called the Kingdom of Heaven »<sup>60</sup>. Si l'utopie se donne alors comme un hypothétique non-lieu postulé pour l'expression des espoirs latents de l'humanité dans une époque de crise, de même il paraît que pendant une période de suspension entre deux abysses, comme c'est le cas pendant la puberté, l'individu soit naturellement poussé à l'imagination, à l'idéalisation et à la songerie.

On en décèle une confirmation ultérieure dans la définition psychologique de l'adolescence qui a été donnée par Julia Kristeva, selon qui l'adolescent est un sujet agissant dans l'optique du désir :

The polymorphous perverse child is a seeker of knowledge, a little researcher, we could say. The case is very different at adolescence, or more exactly, the "polymorphous perverse seeker" is overshadowed by a new type of speaking subject who believes in the existence of the erotic object (object of desire and/or love). He only seeks because he is convinced that it must exist. The adolescent is not a researcher in a laboratory, he's a believer<sup>61</sup>.

La nature passionnée de l'adolescent trouve une très bonne adaptation dans la narration dystopique où le jeune protagoniste se trouve soudainement à agir dans l'optique du désir : il est convaincu qu'un futur meilleur est possible, qu'une société plus juste peut être créée ou qu'une catastrophe planétaire pourra être évitée. Dans tous les cas, le dépassement de l'autorité, parentale et sociale, s'impose comme un acte nécessaire pour que la réorganisation psychique du sujet se produise et pour que sa mission s'accomplisse. D'ailleurs Kristeva affirme que cette tendance de l'adolescent à idéaliser l'objet du désir est une façon pour l'adolescent de dépasser ses propres parents, de les « assassiner », en termes freudiens, ce qui évoque le centre thématique du schéma narratif de la dystopie : le conflit intergénérationnel. La dystopie offre alors une opportunité narrative pour la mise en scène de l'« assassinat » de l'autorité parentale ; cela dans une double tension entre l'acte de rébellion qui célèbre la jeunesse et, de l'autre côté, la délégitimation de l'adolescence au nom d'une maturation nécessaire. D'après Roberta Seelinger Trites :

---

<sup>60</sup> L. Mumford, *The Story of Utopias*, New York, The Viking Press, 1922, p. 58.

<sup>61</sup> J. Kristeva, « Adolescence, a Syndrome of Ideality », in *The Psychoanalytic Review*, vol. 94, Octobre 2007, p. 717.

Adolescent literature seems to delegitimize adolescents ... even though the surface of most YA novels is ostensibly to legitimize adolescence. Texts accomplish this delegitimization by conveying frequently to readers the ideological message that they need to grow up, to give up the subject position culturally marked 'adolescent'. In order to mature, they need to murder the parent who represses their power, regardless of whether that parent is actual, surrogate, or imaginary, so that they can fully enter into the Symbolic Order<sup>62</sup>.

Comme Roberta S. Trites l'observe, le personnage adolescent ne peut pas rester figé dans sa posture culturelle et cognitive mais il est obligé de grandir rapidement. L'adolescence demande alors une structure psychique ouverte au changement, ce qui était également souligné par Julia Kristeva :

I understand by the term 'adolescent' less an age category than an open psychic structure. The adolescent structure opens itself to the repressed at the same time that it initiates a psychic reorganization of the individual — thanks to a tremendous loosening of the superego. [...] In the aftermath of the Oedipal stabilization of subjective identity, the adolescent again questions his identifications, along with his capacities for speech and symbolization. The search for a new love object reactivates the depressive position and the manic attempts at its resolution — from perversion to toxicomanias, global religions, and ideological adhesions<sup>63</sup>.

Ainsi, la fiction dystopique demande à ses protagonistes « an open psychic structure » : chargé d'une mission vitale, le jeune protagoniste du récit dystopique ne peut pas se faire emporter par « the depressive position and the manic attempts at its resolution » dont Kristeva parlait mais il doit expérimenter une réorganisation psychique nécessaire aussi bien que poursuivre sa quête vers l'objet du désir, ce qui lui permettra de « fully enter into the Symbolic Order ». D'ailleurs, comme Clare Bradford *et coll.* le soulignent, les narrations dystopiques juvéniles se terminent souvent par « boy-and-girl on their way to a new, utopian

---

<sup>62</sup> R. S. Trites, *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature*, Iowa City, University of Iowa Press, 2000, p. 83.

<sup>63</sup> J. Kristeva, *The Adolescent Novel* in J. Fletcher and A. Benjamin (dir.), *Abjection, Melancholia, and Love: The Work of Julia Kristeva*, London and New York, Routledge, 1990, pp. 8-9.

beginning »<sup>64</sup>, ce qui met en lumière la notion d'idéalisme de l'adolescent aussi bien que la tendance des jeunes à idéaliser l'objet du désir comme métaphore d'un instinct parricide ou matricide : « Because he believes [the adolescent] that the other, surpassing the parental other, not only exists but that he or she provides him [*sic*] with absolute satisfaction, the adolescent believes that the Great Other exists and is pleasure itself »<sup>65</sup>.

Dans la fiction dystopique, ce « Great Other » n'est pas nécessairement représenté par une liaison sentimentale mais il peut bien s'agir d'un sentiment d'appartenance ou d'un ailleurs mystérieux à découvrir... En effet, traditionnellement, les utopies littéraires se construisent sur deux temps : d'abord la destruction d'une société intolérable, qui recoupe l'attitude de refus catégorique de l'adolescent pour le monde des adultes, et une phase successive qui est occupée par le rêve d'une reconstruction utopique qui se charge d'une portée pédagogique.

---

<sup>64</sup> C. Bradford, K. Mallan, J. Stephens, R. McCallum, *New World Orders in Contemporary Children's Literature: Utopian Transformations*, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Publishers UK, 2008, p. 14.

<sup>65</sup> J. Kristeva, « Adolescence, a Syndrome of Ideality », cit., p. 719.

## 1.2 La dystopie entre roman d'apprentissage et de désapprentissage

On a déjà eu l'occasion d'évoquer la difficile formulation d'une définition d'adolescence, pour son interdépendance avec un discours qui relève de la sociologie, de la psychologie et de l'anthropologie culturelle. D'après les spécialistes, l'adolescence s'impose comme une phase capitale dans la construction identitaire de l'individu, au niveau tant sociologique que psychologique.

Perché l'adolescenza, che è lo stato di transizione tra la condizione di bambino e quella di adulto, una sorta di migrazione interna dalla dimensione tranquilla e protetta dell'infanzia, totalmente dipendente dalla famiglia, verso una situazione di autonomia decisionale ed economica, nella quale si aprono nuovi e più impegnativi orizzonti, è una fase molto difficile e delicata, in cui l'individuo inizia a costruire la sua "identità personale"<sup>66</sup>.

La construction identitaire enfonce donc ses racines dans le contexte sociologique (familial et sociétal) aussi bien que dans le tissu psychologique. À cette aune, les psychologues ont tendance à indiquer l'adolescence comme la phase principale de la construction identitaire, s'agissant de cette période pendant laquelle l'individu traverse d'importantes transformations, physiques et psychiques, qui s'accompagnent au passage de la dimensions narcissique et privée de l'enfance à l'horizon publique de l'adolescence. Il s'agit d'une transition qui doit s'accomplir pendant la phase pubertaire pour que l'entrée dans l'âge adulte se produise avec une identité bien structurée. Dans ce sens, l'adolescence n'indique pas seulement une classe d'âge mais elle se fait représentative d'une phase de transformation capitale qui intéresse la vie interne du sujet.

L'une des raisons principales du succès des fictions dystopiques parmi les nouvelles générations me semble résider justement dans l'attention particulière que la dystopie juvénile confère à la recherche identitaire du jeune protagoniste à

---

<sup>66</sup> M. Aime, G. Pietropolli Charmet, *op. cit.*, p. 14. Notre traduction : « L'adolescence est l'état de transition entre la condition de l'enfant et celle de l'adulte, une sorte de migration intérieure de la dimension tranquille et protégée de l'enfance, complètement dépendent de la famille, vers une situation d'autonomie économique et de décision, où s'ouvrent des horizons nouveaux et plus exigeants, c'est une phase très difficile et délicate, dans laquelle l'individu commence à construire son "identité personnelle" ».

travers la mise en place d'un difficile questionnement intergénérationnel. En effet, bien que le parcours vers la construction identitaire ait toujours été un procès périlleux pour l'adolescent, il se fait aujourd'hui encore plus problématique à cause d'importantes mutations sur le plan social, pédagogique et psychologique.

Dans son essai *Alienated-Youth Fiction* Kirk Curnutt a utilisé l'expression homonyme pour indiquer un ensemble de fictions contemporaines qui mettent en scène une jeunesse révoltée contre l'influence des adultes. D'après Curnutt ce type de narrations se réfèrent à une condition sociologique qui s'est imposée dès le début du nouveau millénaire, lorsque grandir est devenu de plus en plus aliénant à cause des changements vertigineux au niveau social et technologique, de l'appauvrissement général des valeurs, et d'une perte sensible des traditions du passé. Dans ce type de fictions dites « aliénées » Curnutt inclue trois tendances principales : « the quest narrative, the picaresque tale, and the bildungsroman »<sup>67</sup>.

Le *Bildungsroman*<sup>68</sup> est par excellence la forme narrative qui interroge le procès de recherche de l'identité et du sens d'être au monde. *Bildungsroman*, *Kunstlerroman*, roman de formation, roman de socialisation, roman d'éducation, roman de vocation, roman du devenir de l'homme, selon les différentes dénominations qui ont été données par Mikhaïl Bakhtine<sup>69</sup> et Franco Moretti<sup>70</sup> ; des attributs qui soulignent le procès d'évolution et de maturation de l'individu, le parcours de recherche d'un sens existentiel à travers l'exploration de la complexité du réel aussi bien que des méandres de l'intériorité. Pour ses ingrédients de temporalité et d'expérience, de recherche identitaire et de socialisation qui concernent le chemin matériel et moral vers l'âge adulte d'un jeune protagoniste, la poétique de la *Bildung* établit de manière spontanée un rapport de complicité avec l'esprit de la littérature juvénile. Le roman de

---

<sup>67</sup> K. Curnutt, *Alienated-Youth Fiction*, in *Literary Topics*, vol. 16, Detroit, The Gale Group, 2001. p. 59.

<sup>68</sup> *Bildungsroman*, ou dans ses variantes linguistiques « roman d'apprentissage », « coming-of-age novel », « romanzo di formazione », « novela de aprendizaje ». J'utilise ici *Bildungsroman* pour me référer au terme originel allemand introduit par philologue Johann Carl Simon Morgenstern. Si le mot *Bildungsroman* est passé tel quel dans le langage technique des études littéraires internationales, c'est en partie à cause de la polysémie difficile à traduire du mot allemand « Bildung », qui renvoie à des notions aussi proches et variées que construction, modelage, formation, éducation et culture (comme somme individuelle d'expériences et de connaissances). Mais c'est aussi en raison du fait que les « Bildungsromane » allemands constituent un modèle du genre et représentent dans la littérature allemande un genre littéraire à part entière.

<sup>69</sup> M. Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1978.

<sup>70</sup> F. Moretti, *Il romanzo di formazione*, Torino, Einaudi, 1952.

formation connaît son apogée au XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècle, et continue jusqu'au début du XX<sup>e</sup> avec des œuvres mémorables qui forment la grande famille des jeunesses du roman européen<sup>71</sup>. La progressive expiration du roman d'apprentissage au cours du siècle dernier trouve ses causes dans une profonde modification dans les rapports intergénérationnels qui a été déclenchée par les mutations sociales en cours et endurcie par les événements de la Grande Guerre. D'après Milena Bernardi,

Nelle sorti del romanzo di formazione e del suo spegnimento si rispecchia e si trasferisce la decadenza del rapporto di scambio, di affidamento e di speranza tra le generazioni. Un declino che conduce verso il crepuscolo della relazione di fiducia tra giovani e adulti. Fiducia che non può più essere riposta gratuitamente dai più giovani nei più maturi – i padri, i maestri – poiché i secondi stanno scolpendo una società prepotentemente fredda, manipolatoria e materialistica, in particolare nelle sfere del potere : in politica, in economia, nell'uso delle armi, delle campagne coloniali...e, va da se, nei modelli educativi<sup>72</sup>.

Au cours du XX<sup>e</sup> siècle le *Bildungsroman* commence à disperser ses traces dans les narrations contemporaines. Dans ce panorama la dystopie juvénile s'impose comme l'une des narrations où les éléments perdus de la *Bildung* semblent converger de manière plus évidente. Si on se réfère à l'étude de Jerome Hamilton Buckley, *Season of Youth. The Bildungsroman from Dickens to Golding*<sup>73</sup>, considéré par maintes critiques comme le point de départ théorique pour ce genre littéraire, on peut constater les traits communs qui relie la dystopie juvénile au genre du roman de formation. Selon Buckley, les caractéristiques principales de la poétique du *Bildung* incluent : « childhood, the conflict of generations,

---

<sup>71</sup> Pour ne citer que des exemples parmi les plus significatifs de la tradition du *Bildungsroman* : W. Goethe, *Wilhelm Meisters Lehrjahre* (1775-1796), *Die Leiden des jungen Werthers* (1774), J. Austen, *Pride and Prejudice* (1813), C. Brönte, *Jane Eyre* (1847).

<sup>72</sup> M. Bernardi, *Il cassetto segreto: letteratura per l'infanzia e romanzo di formazione*, Milano, Unicopli, 2011, p. 64. Notre traduction : « Dans le destin du roman d'apprentissage et dans son extinction se reflète et se transfère le rapport d'échange, de confiance et d'espérance entre générations. Un déclin qui conduit vers le crépuscule de la relation de confiance entre jeunes et adultes. Une confiance que les plus jeunes ne peuvent plus remettre gratuitement entre les mains des plus mûrs – les pères, les maîtres – car ces derniers sont en train de bâtir une société foncièrement froide, manipulative et matérialiste, en particulier dans les hautes sphères du pouvoir : dans la politique, l'économie, dans l'usage des armes et des campagnes coloniales... et, il en va de soi, dans les modèles éducatifs ».

<sup>73</sup> J. H. Buckley, *Season of Youth. The Bildungsroman from Dickens to Golding*, Cambridge, Harvard University Press, 1974.



provinciality, the larger society, self-educations, alienation, ordeal by love, the search for a vocation and a working philosophy »<sup>74</sup>. Il s'agit d'éléments qu'on retrouve pleinement dans le schéma typique de la dystopie où le jeune protagoniste, suite à une épiphanie qui lui révèle une affreuse vérité sur son monde (« the larger society »), se trouve, après un bon moment d'aliénation (« alienation »), à devoir contester la génération des adultes (« conflict of generations ») et à entreprendre un parcours de rébellion et de remise en question de valeurs actuelles (« self-educations ») qui l'amène à une maturation sociale (acquisition d'un nouveau rôle dans le corps social, ou « the search for a vocation »), une maturation émotive (découverte de l'amitié et/ou de l'amour : « ordeal by love ») et une maturation morale (« a working philosophy » : acquisition d'une nouvelle philosophie de vie et de nouveaux valeurs). En ce qui concerne le dernier élément en question, « provinciality », on constate que nombreux récits dystopiques fondent le parcours de rébellion et d'apprentissage du protagoniste sur un voyage qui va lui permettre de découvrir un monde inconnu (très souvent une grande ville, très différente) qui existe hors de la cité dystopique et dont on ignorait la structure, voire l'existence.

Les fictions dystopiques racontent comment les conditions imposées par une société tyrannique contraignent le protagoniste à entreprendre un parcours de maturation qui engendre la perte de son innocence : l'enfant apprend que les adultes lui mentent, que ses parents ne sont pas ceux qu'il pensait, qu'il doit se protéger tout seul. Comme Carrie Hintz *et coll.* l'écrivent : « In emphasizing the trials of adolescents, YA dystopias recapitulate the conventions of the classic *Bildungsroman*, using political strife, environmental disaster, or other forms of turmoil, as the catalyst for achieving adulthood »<sup>75</sup>. Toutefois, si le roman d'apprentissage suivait le procès de maturation complet du personnage de l'enfance à l'âge adulte, la dystopie concentre son attention sur un moment significatif de la vie de l'adolescent, un moment qui est investi d'une tension initiatique et qui est généralement symbolisé par un rite de passage à l'âge adulte imposé par le gouvernement pour assurer son pouvoir. Par exemple, au début de

---

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>75</sup> B. Basu, K. R. Broad, C. Hintz, *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers*, New York, Routledge, 2013, p. 7.

*The City of Ember*<sup>76</sup> de Jeanne DuPrau, on apprend que le fonctionnement de la société d'Ember est réglé par un système d'attribution forcé du travail qui oblige les jeunes citoyens, dès qu'ils ont 14 ans, à participer à la cérémonie du Jour de l'Assignation pendant laquelle ils tireront au sort le travail qu'ils accompliront pour le reste de leur vie. C'est le moment critique à partir duquel la révolte va se déclencher, les jeunes protagonistes vont subvertir le rite de passage symbolisant leur intégration dans le corps social pour affirmer un rôle indépendant, une nouvelle conscience et le début du procès d'apprentissage.

C'est sur ce schéma : enfance/passivité -> adolescence/ subversion -> tension vers la maturité, que la dystopie juvénile se construit. Si l'enfance correspondait au moment de l'insouciance et de la dépendance, l'accès à la puberté déclenche une prise de conscience importante qui souligne la dimension publique et politique de l'adolescence. Cependant, le schéma typique de la dystopie juvénile n'offre pas généralement un procès complet de maturation du protagoniste. En effet, quand le roman se termine, le jeune héros se présente dans une version plus mûre et indépendante par rapport au début, il est saisi dans une tension profonde vers une maturité future qui toutefois n'est pas encore acquise. Dans ce sens, les productions artistiques et littéraires des dernières décennies ne semblent garder que des traces sporadiques de *Bildung*, avec la prédilection pour un procès d'apprentissage saisi *in medias res* et raconté au temps présent. C'est ce qu'affirme Milena Berardi selon qui dans les productions contemporaines : « si predilige la narrazione esclusiva di frammenti, istanti, spaccati di ritratti di vite infantili e giovanili intercettati in un tempo/spazio circoscritto e riferibili ad un passaggio emblematico o simbolicamente investito di significati iniziatici ».<sup>77</sup>

D'ailleurs si les formes narratives ressentent l'effet des variations culturelles, même les représentations des procès formatifs changent avec les modèles sociaux qui les produisent. À cette aune, si au XX<sup>e</sup> siècle le roman d'apprentissage s'avère une forme littéraire inadéquate à raconter une jeunesse aphasique et traumatisée, au XXI<sup>e</sup> siècle la fragmentation du procès de formation et de socialisation, la dévalorisation du concept même de maturation, la crise des modèles éducatifs et

---

<sup>76</sup> J. DuPrau, *The City of Ember*, New York, Random House, 2003.

<sup>77</sup> Milena Bernardi, *op.cit.*, p. 73. Notre traduction : « On préfère la narration exclusive de fragments, d'instantanés, de tableaux de vies enfantines et juvéniles saisies dans un espace/temps circonscrit, qui se réfèrent à un moment emblématique, symboliquement investi de significations initiatiques ».

la confusion intergénérationnelle croissante pourraient être vues comme les causes de la diffusion du schéma romanesque de la dystopie juvénile qui raconte des tensions initiatiques très fortes dans le conflit violent entre générations, mais des tensions initiatiques généralement inachevées voire bloquées dans une impasse « déformatrice ».

De nombreux romans parus ces dernières années témoignent de cette tendance. Parmi les plus célèbres parmi les jeunes lecteurs, les trilogies dystopiques de Suzanne Collins, *The Hunger Games*<sup>78</sup> et de Scott Westerfeld, *The Uglies Series*<sup>79</sup>, présentent deux héroïnes, Katniss et Tally, qui s'imposent, chacune à sa manière, comme les symboles d'une possible révolution au sein de la ville despotique. On aurait tort cependant à lire ces deux trilogies pour adolescents comme des œuvres au dénouement véritablement heureux. En effet, après avoir contribué à la destruction du gouvernement totalitaire, toutes les deux finiront par renoncer à la reconstruction active de leur société pour se réfugier dans un isolement volontaire : Tally dans le silence de la forêt, Katniss en retournant à sa maison enfantine. Les deux se voueront à la reconstruction d'un noyau familial, maintenant dans le rôle de mères et de femmes, mais significativement éloignées de la vie publique de la ville et désormais conscientes que l'humanité ne pourra que réitérer pour toujours les mêmes défauts. Ce que ces romans semblent évoquer, c'est cette époque des « passions tristes » dont parlaient Benasayag et Schmit selon qui « la nostra epoca sarebbe passata dal mito dell'onnipotenza dell'uomo costruttore della Storia a un altro mito simmetrico e speculare, quello della sua totale impotenza di fronte alla complessità del mondo. Si sta ormai affermando l'idea che l'uomo non possa fare altro che subire le forze irrazionali della Storia »<sup>80</sup>.

Un exemple extrême et très efficace de cette tendance peut être retrouvé dans le roman *Never Let Me Go*<sup>81</sup>, dystopie de Kazuo Ishiguro, auteur britannique d'origine japonaise. Dans un présent alternatif, un groupe de jeunes grandissent dans un collège isolé dans la campagne anglaise. Tout semble se dérouler de manière normale jusqu'au moment où l'on commence à comprendre les affreuses

---

<sup>78</sup> S. Collins, *The Hunger Games*, 3 vol., New York, Scholastic Press, 2008-2010.

<sup>79</sup> S. Westerfeld, *The Uglies Series*, 3 vol., New York, Simon & Shuster, 2005-2006.

<sup>80</sup> M. Benasayag, G. Schmit, *op.cit.*, p. ? (Trovare testo originale)

<sup>81</sup> K. Ishiguro, *Never Let Me Go*, London, Faber & Faber, 2005.

raisons de leur existence : tous les collégiens ne sont que des clones dont le destin sera de donner progressivement leurs organes, à partir de 20 jusqu'à 30 ans, pour le bien être de certains adultes privilégiés qui, eux, pourront avoir des vies centenaires. Les collégiens d'Hailsham sont des jeunes à qui a volé le futur : dans un monde hyper-horizontal sans mères ni pères, ils restent bloqués dans une formation sans issue, condamnés à un éternel présent qu'ils vivent avec intensité et résignation. L'atmosphère créée par l'auteur évoque une claustrophobie émotionnelle et morale qui paraît symboliser une mort du futur qui se préfigure dans des termes psychiques plutôt que physiques. Ce que l'auteur semble évoquer, c'est que la mort du sens de l'avenir s'avère psychologiquement destructrice pour des jeunes en cours de formation. Comme Gustavo Pietropoli Charmet affirme d'après son expérience clinique :

Ho avuto occasione di accompagnare alcuni adolescenti verso la morte annunciata della malattia congenita o dal cancro del sangue ; [...] Tutte le volte che ho partecipato a questo tipo di esperienza umana e relazionale ne sono uscito con la certezza che per il figlio dell'uomo sia più agevole lavorare simbolicamente sulla morte biologica che sulla morte psichica. La morte depressiva del sé dentro la propria mente è un'esperienza terribile che sgomenta e annichilisce le competenze simboliche<sup>82</sup>.

Les adolescents du collège d'Hailsham semblent être paralysés dans un éternel impasse formatif. En effet, la voix narrative de Kathy observe passer sa vie et celle de ses amis sans jamais changer de perspective ; elle ne s'interroge jamais sur la légitimité de son sacrifice mais elle reste constamment bloquée dans un espace/temps sans évolution qui évoque, derrière l'inquiétante atmosphère créée par l'auteur, la condition existentielle de la jeunesse d'aujourd'hui. En effet, à un certain moment Kathy s'adresse aux lecteurs en disant :

Thinking back now, I can see we were just at that age when we knew a few things about ourselves – about who we were, how we were different from our guardians, from the people outside – but hadn't yet understood what any of it meant. I'm sure somewhere in your childhood, you too had an experience like ours that day ; similar if not

---

<sup>82</sup> Ivi, p. 91.

in the actual details, then inside, in the feelings<sup>83</sup>.

La perte angoissée de confiance dans le futur, le rapport avec l'égocentrisme générationnels des adultes, l'abandon et la résignation à un éternel présent, ce sont des postures psychologiques que maintes psychiatres et psychothérapeutes indiquent comme des malaises spécifiques de la société contemporaine et que Katzuo Ishiguro dénonce dans sa dystopie.

Cette tendance à remplacer les anciens procès d'apprentissage par des histoires de « déformation » ou de formation bloquée traverse transversalement une large partie de la production pour la jeunesse contemporaine et elle se réalise dans sa forme la plus aigüe dans le scénario dystopique, lequel plus que d'autres permet de mettre en scène la difficulté de grandir dans un monde qui a tué le futur. Ce que ces fictions semblent nous dire, c'est que le procès de maturation de l'adolescent n'est pas seulement impossible dans les évidentes limitations de la ville dystopique mais, dans un sens plus large, dans les dynamiques générales du monde des adultes. Rejoindre la communauté des adultes n'apparaît plus comme un objectif désirable aux yeux de l'adolescent qui, au contraire, développe des postures qui exaltent l'appartenance à une autre tribu, à une généalogie rêvée. C'est le noyau des robinsonnades post-apocalyptiques qui peuvent être considérée comme l'évolution narrative de la dystopie politique, la réponse à la question de ce que pourrait être le monde après la disparition des adultes. Dans ces fictions l'extinction des adultes acquiert des contours à la fois affreux et consolateurs. C'est ce qu'affirme Marco Pellitteri :

Nella fantasia di potenza dei giovani fruitori, l'idea di una tabula rasa è uno scenario consolatorio, nel quale vi sia lo spazio vitale perché le giovani generazioni possano esprimersi senza l'oppressione adulta. Una uccisione del padre quasi edipica che, in mancanza di un altro Sessantotto, trova sfogo fra le pagine dei nuovi romanzi del dopobomba, nelle immagini delle serie e dei film catastrofici di nuova concezione e fra i pixel dei videogiochi in cui è in gioco la propria sopravvivenza<sup>84</sup>.

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>84</sup> M. Pellitteri, « Post-scenari da paura », in *Liber*, n°93, janvier/mars 2012, p. 29. Notre traduction : « Dans la fantaisie de puissance des jeunes, l'idée d'une table rase est un scénario consolatoire, dans lequel il existe cet espace vital où les jeunes générations peuvent s'exprimer sans l'oppression des adultes. C'est une tuerie du père presque œdipique qui, faute d'un nouveau Soixante-huit, défoule dans les pages des

À côté du *Bildungsroman* le motif de la robinsonnade exerce une influence importante sur la dystopie contemporaine, notamment au sein des dystopies post-apocalyptiques. Dans ce type de fictions, l'humanité a été décimée par l'intervention d'une catastrophe naturelle ou épidémique ; les seuls survivants, généralement des enfants et des adolescents, se retrouvent alors à se réorganiser pour assurer leur survivance mais aussi pour construire une nouvelle forme de civilisation. Les récits destinés à la jeunesse utilisent généralement le motif hérité de *Sa majesté des mouches* de Golding pour mettre en scène les dynamiques de survivance et de réorganisation sociale des jeunes protagonistes restés seuls dans un monde sans adultes. Le motif classique de la robinsonnade acquiert des réinterprétations multiples dans la dystopie contemporaine pour adolescents : certains textes suivent le modèle de Golding et présentent les aventures des jeunes survivants dans un monde ravagé<sup>85</sup> ; certains d'autres suggèrent une variation sur le lieu de pérégrination qui acquiert parfois une dimension virtuelle<sup>86</sup>, les protagonistes restant traqués dans un jeu-vidéo ou dans les mailles du réseau Internet.

Avec ses éléments de *Bildungsroman* et/ou de robinsonnade, la dystopie affirme la pulsion du sujet adolescent à définir son identité et à « marquer son territoire » : soit en s'opposant à l'autorité des adultes (un thème qui structure d'ailleurs la grande majorité des récits contemporains), soit dans la construction des relations avec ses pairs (une thématique centrale dans les robinsonnades post-apocalyptiques). Si en dystopie le jeune héros interroge et construit son ipséité à travers l'affrontement direct avec une autorité refusée, dans la robinsonnade dystopique la quête identitaire se déroule dans la confrontation du jeune avec ses pairs et, parallèlement, dans la confrontation *in absentia* avec l'héritage des adultes qu'il faut remettre en cause. Nombreux sont les ouvrages récents qui mettent en scène des groupes de jeunes en situation de faire évoluer les modalités de leur vie commune, l'absence d'adultes constituant un formidable

---

nouveaux romans de l'après-bombe, dans les images des films et des séries catastrophiques de nouvelle conception et parmi les pixels et les jeux-vidéos où est en jeu sa propre survivance ».

<sup>85</sup> M. Grant, *Gone* (2009) ; M. Chattam, *Autre-Monde* (2008).

<sup>86</sup> J.-P. Hubert, *Sa Majesté des clones* (2003) ; A. Mulpas, *Web Dreamer* (2010) ; J. A-Débats, *Pixel noir* (2014).

révélateur de leurs façons de se comporter, voire de donner un sens à leur existence.

### **1.3 La dystopie et les rapports intergénérationnels en fiction**

Depuis un certain temps dans notre société on parle de crise, une crise qui se manifeste dans tous les domaines (économique, sociologique, politique) et qui s'étend de manière verticale : à partir des institutions jusqu'aux individus. On traverse une époque de transformations rapides et souvent très radicales qui ne sont pas faciles à saisir mais qui semblent trouver un reflet presque immédiat dans la matière malléable de l'adolescence. En effet, parmi les différentes classes d'âge, les jeunes sont censés ressentir et manifester de manière plus immédiate les mutations sociales en cours, des transformations qui existent déjà mais qui apparaissent ailleurs avec moins d'évidence<sup>87</sup>. Dans ce sens, l'aplatissement des distinctions générationnelles, la disparition des rites de passage et le sentiment de « défuturisation » s'imposent parmi les transformations qui sont en train de bouleverser avec plus de force le tissu social occidental, et qui affectent particulièrement l'état d'esprit et la construction identitaire des nouvelles générations.

Cette lassitude dans la définition des limites trouve ses racines, comme on l'a déjà évoqué, dans un changement profond qui a investi les représentants de l'autorité éducative dans la société occidentale contemporaine, et en particulier la figure symbolique du Père. Les mots de Marco Aime s'avèrent révélateurs :

Gli adolescenti di oggi non possono neppure immaginare quanto sia cambiato, in pochi decenni, il ruolo del padre all'interno della famiglia. [...] Il potere del padre è stato ridistribuito tra le varie figure della famiglia, e ai figli ne è toccata una quota significativa. Perciò il livello del conflitto si è abbassato: non esiste alcun motivo che induca a predisporre riti volti a gestire l'aggressività e lo scontro tra le generazioni. Negli ultimi trent'anni, mi è capitato raramente di dover aiutare i padri e i figli a elaborare una soluzione più pacifica e meno traumatica a un conflitto di potere. Invece, era quasi sempre evidente,

---

<sup>87</sup> A. Casoni (dir.), *Il complesso del piccolo Hans*, Roma, Edup, 2010.

fin dall'inizio, che il figlio soffriva a causa dell'assenza del padre. [...] Il figlio non era, quindi, impegnato a liberarsi dello strapotere paterno. Semmai desiderava una partecipazione maggiore e più solida del padre, per realizzare in modo veloce ed efficace il processo di crescita<sup>88</sup>.

Devant des adultes si peu rigoureux, les jeunes générations semblent-elles ressentir de la nostalgie pour une autorité désormais perdue ? Voilà un interrogatif qui touche de près notre objet de recherche : le succès inouï de la dystopie chez les nouvelles générations serait-il un indice de cette dynamique sociologique et des nouvelles dynamiques psychologiques qui relient jeunes et adultes ? Est-ce que la crise de la Loi, ouvrant grand les portes au chaos des limites et des identités, est-elle en train d'alimenter chez les jeunes l'attente angoissée d'un retour d'adultes violents ? C'est une problématique qui se trouve au centre des réflexions lacaniennes et qui nous semble particulièrement utile pour notre discours sur l'imaginaire paternelle. En effet, quand Lacan introduit la question du déclin irréversible de la figure idéale du Père, il s'agit de deux moments historiques significatifs pour la problématique du rapport avec l'autorité : en 1938, époque de la deuxième Guerre Mondiale et des grands totalitarismes, Lacan introduit l'image du « déclin de l'imaginaire paternelle »<sup>89</sup> et en 1969, période des contestations étudiantes, il fait référence à l'« évaporation du père »<sup>90</sup> en tant que trait caractéristique de l'époque capitaliste. Il s'agit apparemment de deux moments historiquement antithétiques : d'un côté on a la suprématie délirante et totémique du Père du totalitarisme et, de l'autre, les fils contre les pères, la contestation radicale à la société patriarcale bourgeoise. Toutefois, Lacan utilise des expressions similaires, « déclin » et « évaporation », pour énoncer sa vision du destin de la figure du Père dans notre Civilisation. D'après l'interprétation de

---

<sup>88</sup> M. Aime, G. Pietropolli Charmet, *op. cit.*, pp. 104-105. Notre traduction : « Les adolescents d'aujourd'hui ne peuvent pas imaginer combien le rôle du père dans la famille a profondément changé en quelque décennie. [...] Le pouvoir du père a été redistribué parmi les diverses figures familiales, et les fils ont touché une partie significative. Le niveau du conflit a donc baissé : il n'y a plus aucune raison qui pousse à établir des rites délégués à gérer le conflit entre générations. Ces derniers trente ans, j'ai eu rarement l'occasion d'aider pères et fils à élaborer une solution plus pacifique dans un conflit de pouvoir. Au contraire, il était presque toujours évident que le fils souffrait à cause de l'absence du père. [...] Le fils ne désirait donc pas de se libérer du pouvoir excessif du père. Au contraire, il désirait une participation plus forte et solidaire du père pour réaliser de manière rapide et efficace son processus formatif ».

<sup>89</sup> J. Lacan, *Les complexes familiaux dans la formation de l'individu* (1938), in *Autres écrits*, Paris, Seuil, 2001, pp. 60-61.

<sup>90</sup> J. Lacan, « Note sur le père et l'universalisme », in *La psychanalyse*, Roma, n°33, juin-juillet 2003, p. 9.



Massimo Recalcati, l'emploi lacanien de ces formules pour définir deux moments si différents se fonde sur une thèse générale : « nell'affermazione del Padre-Fürer e nella contestazione giovanile alla società patriarcale si può ritrovare un fraintendimento fatale dell'autentica funzione simbolica del Padre »<sup>91</sup>. Le succès délirant des pères tyranniques des dictatures ne serait donc que la compensation pathologique à l'effacement progressif de la figure du père dans la société occidentale :

Dove manca la funzione simbolica del Padre, dove questa funzione declina e inevitabilmente si indebolisce, può apparire la nostalgia per una legge forte, assoluta, inumana, capace di rimpiazzare l'impotenza paterna attraverso la riabilitazione di un'immagine folle e onnipotente del Padre. In questo senso la tentazione totalitaria, il miraggio della fusione e dell'armonia universale, l'utopia tragica di una comunità che inghiotte le particolarità e che annulla ogni differenza sono modi patologici di recuperare la forza titanica e ideale del Padre<sup>92</sup>.

Le succès sans précédents de la dystopie comme genre privilégié par les nouvelles générations pourrait être colloqué dans ce discours psychologique et sociologique concernant l'« évaporation du père » que, loin de s'affaiblir, il paraît être devenu le trait caractéristique du rapport entre jeunes et adultes. Pourrait-on formuler l'hypothèse que les jeunes d'aujourd'hui voient dans ces récits la mise en scène névrotique d'un conflit avec la « force titanique et idéale du Père ? » Ce qu'il faut mettre en évidence dans la dystopie juvénile contemporaine est, en effet, non seulement l'affrontement des jeunes protagonistes avec un gouvernement violent et répressif mais, de même, avec un noyau familial qui s'avère généralement passif, indifférent aux nécessités des plus jeunes et sourd aux questions incommodes, des parents résignés, voire conciliants, devant une Loi qui condamne leurs enfants à un destin de mort. À cette aune, la dystopie juvénile inclue les images lacaniennes du Père fou du totalitarisme et du Père « évaporé »

---

<sup>91</sup> M. Recalcati, *Cosa resta del padre? La paternità nell'epoca ipermoderna*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2011, pp. 39-40. Notre traduction : « Là où la fonction symbolique du Père disparaît, là où cette fonction décline et s'affaiblit, il peut se manifester la nostalgie pour une loi forte, absolue, inhumaine, capable de remplacer l'impuissance paternelle à travers la réhabilitation d'une image folle et toute-puissante du Père. Pour cette raison, la tentation totalitaire, l'utopie tragique d'une communauté qui engloutit les particularités et qui efface toute différence sont des façons pathologiques de récupérer la force titanique et idéale du Père ».

<sup>92</sup> *Ibid.*, pp. 40-41.

de l'époque hypermoderne, les deux poussés au paroxysme à travers la focalisation de son miroir grossissant.

Une trilogie contemporaine qui a récemment connu un succès planétaire, *Hunger Games* de Suzanne Collins, peut être utilisée comme exemple explicatif de ce discours. On est dans une épouvantable Amérique futuriste où l'avenir des jeunes qui n'appartiennent pas à l'oligarchie au pouvoir est décidé par un gouvernement tyrannique qui évoque les pires mécanismes de la société moderne et post-moderne : le totalitarisme nazi et les manipulations médiatiques. Le destin des adolescents est décidé par une sorte de roulette russe à laquelle participent chaque année les *tributes* adolescents qui sont extraits au sort dans chaque *district* de la ville et qui sont obligés de s'entre-tuer dans un pervers *reality show* pour le divertissement des habitants de Capitol City, ville hyper-réelle dominée par l'opulence et le cynisme. Le seul survivant sera célébré comme un héros national et gagnera pour toujours la seule liberté de pouvoir consommer sans limites. Katniss, jeune fille de 17 ans, se fait étincelle et symbole de la révolte populaire qui va subvertir l'ordre dominant ; elle se révèle capable de s'opposer soit aux adultes violents de Capitol City, en défiant les règles qui lui sont imposées, soit aux adultes des *districts* qui ont passivement accepté leur destin en se réfugiant, comme la mère de Katniss, dans une posture dépressive.

Parmi les différents thématiques, la trilogie de Suzanne Collins met en évidence un aspect sociologique contemporain qui traverse entièrement la dystopie juvénile et que maintes psychologues associent à la crise identitaire des nouveaux adolescents : c'est la disparition et la banalisation des rites de passage. Si pendant longtemps l'entrée dans l'âge adulte a été marquée par des rites de passage collectifs qui soulignaient le nouveau statut social du sujet, dans le monde contemporain ces rites ont presque disparu ou ils ont été remplacés par des formes vidées de leur portée symbolique. D'après les spécialistes, ce bouleversement engendre des lourdes conséquences sur la formation identitaire de l'adolescent qui se trouve aujourd'hui privé d'importants points de repère dans son procès de maturation :

Par l'ensemble des rôles qu'ils remplissaient, ces rites étaient clairement au service de la construction de l'identité, dans le sens d'un sentiment d'exister comme sujet séparé et différencié des autres, et ils

favorisaient en même temps le sentiment d'appartenance. [...] De tels dispositifs sont infiniment commodes pour éviter les écueils lors de fortes turbulences et empêcher que changement ne rime avec anarchie. En lieu et place, qu'observe-t-on aujourd'hui ? Beaucoup d'adolescents qui « traînent » une adolescence qui n'en finit pas ; beaucoup d'adultes qui, à la quarantaine passée, en sont encore à se demander qui ils sont<sup>93</sup>.

Devant ce panorama, la littérature pour la jeunesse n'a pas cessé, ces dernières décennies, de raconter le difficile parcours de maturation des jeunes dans notre société, ne se limitant pas à l'évocation du malaise des adolescents mais assurant aussi une focalisation particulière sur la complexité du rapport entre les adultes et les nouvelles générations, avec la mise en scène d'une nouvelle forme de dépaysement générationnel :

Se i classici della letteratura per ragazzi sono, per quanti vogliono – o sappiano – cogliere l'opportunità, un efficace strumento di denuncia rispetto a maltrattamenti e incomprensioni, è negli anni Novanta del secolo scorso che la narrativa comincia a rappresentare con toni sempre marcati una nuova forma di violenza: l'indifferenza. Un'indifferenza dietro la quale si cela il senso di inadeguatezza, di impreparazione, di precarietà che contraddistingue la prima generazione di genitori non iniziati all'età adulta, e quindi perlopiù incapaci di rappresentare un modello di riferimento; genitori non in grado di offrire rituali per diventare membri della tribù, o della comunità<sup>94</sup>.

Il est intéressant de constater la fascination des nouvelles générations pour des fictions qui relèvent du champ de l'imaginaire, lesquelles mettent en scène des dynamiques sociologiques apparemment très différentes de leur réalité de départ mais qui évoquent, au contraire, des problématiques symptomatiques du malaise contemporain. Les adolescents du nouveau millénaire semblent être puissamment

---

<sup>93</sup> F. Ladame, *Les éternels adolescents*, cit., pp. 9-10.

<sup>94</sup> A. Antoniazzi, *Nel mondo senza rete. Frammenti di iniziazioni contemporanee*, cit. p. 89. Notre traduction : « Si les classiques de la littérature pour la jeunesse sont, pour tous ceux qui veulent ou savent cueillir cette possibilité, un efficace instrument de dénonciation des mauvais traitements et des incompréhensions, c'est aux années Quatre-Vingt Dix du siècle dernier que la littérature commence à représenter avec des tons toujours plus marqués une nouvelle forme de violence : l'indifférence. Une indifférence derrière laquelle se cache le sentiment d'inadéquation, d'impréparation, de précarité qui caractérise la première génération de parents non initiés à l'âge adulte, incapables de représenter un modèle de référence ; des parents incapables d'offrir des rituels pour devenir membres de la tribu, ou de la communauté ».

séduits par des histoires qui montrent un conflit très fort, parfois très violent, avec l'autorité politique et, parallèlement un sentiment d'abandon envers un noyau parental indifférent et cynique. Ils s'identifient avec des jeunes protagonistes qui bougent dans un contexte lourdement ritualisé (typique de la dystopie aussi bien que de la *fantasy*) comme symptôme de leur quotidien qui est souvent imbu d'occupations aléatoires. En effet, si autrefois le rite était un fait collectif chargé d'implications importantes, il survit de nos jours sous des formes banalisées ou spectacularisées. Comme Scott Westerferld, auteur de romans pour adolescents, considère en se référant au bestseller de Suzanne Collins :

The juxtaposition is right there in Collin's title, of course. From the first page, the protagonist Katniss's very real problem is hunger, but government's response is nothing but games. This game-playing also models how authority and chaos operates in high school. Dress codes don't save you from bullying, nor does censoring the school internet feed keep the pedophiles away. Too often the rules are cosmetic in nature, about decorum rather than real problems<sup>95</sup>.

Le cruel mécanisme de sélection des *tributes* destinés à l'arène où se joueront les *jeux de la faim*, apparaît comme atroce métaphore de certaines dynamiques sociales qui existent déjà dans le quotidien des adolescents et de jeunes adultes : dans la description des cérémonies hypocrites et des cruels rites de passage que les romans dystopiques contemporaines nous proposent, comment ne pas y lire l'évocation des procédés de sélection et de compétition extrême que les jeunes d'aujourd'hui doivent affronter, avec une bonne dose d'anxiété éveillée par la peur de l'échec ?

Dans le schéma typique de la dystopie juvénile la société se fonde sur la mise en place de certains rites de passage collectifs qui ont le but de symboliser le pouvoir étatique et d'exercer un contrôle rigide sur le corps social. Dans ce contexte, les rites qui envisagent l'entrée de l'adolescent dans le monde adulte s'avèrent les premiers signes du contrôle, agissant sur le moment de passage de l'enfant de la sphère privée au monde de la responsabilité sociale. D'ailleurs,

---

<sup>95</sup> S. Westerfeld, « Teenage Wastelands: How Dystopian YA Became Publishing's Next Big Thing » [en ligne], in *Tor Blog*, 15/04/2011. Disponible à l'adresse : <http://www.tor.com/blogs/2011/04/teenage-wastelands-how-dystopian-ya-became-publishings-next-big-thing>. Date de consultation : 20/05/2016.

l'adolescence est la phase durant laquelle on commence à se pencher sur les mécanismes sociaux et à se poser des questions sur leur fonctionnement. Le rite de passage peut être de natures différentes : un examen de maturité, comme dans *Le destin de Linus Hoppe* d'Anne-Laure Bondoux, où suite à l'examen devant le Grand Ordonnateur tous les jeunes de 14 ans connaissent leur future place dans la société ; une cérémonie d'attribution, comme c'est le cas de *The Giver* de Lois Lowry, ou *The City of Ember* de Jeanne DuPrau, où l'avenir des jeunes citoyens est établi à l'âge de 12 ans par une cérémonie publique qui peut être très solennelle (*The Giver*) ou complètement dégradée (*The City of Ember*). Récemment, les rites de passage que les dystopies juvéniles nous proposent se concentrent sur deux aspects qui sont d'ailleurs symptomatiques de notre société : le culte de la beauté et le culte de la jeunesse<sup>96</sup>. Dans ce cas le rite de passage est incarné par une opération chirurgicale ou médicale, comme dans *The Uglies Series* de Scott Westerfeld, qui présente une société obsédée par la perfection esthétique où les enfants ont le droit à être « normaux » voire « laids » jusqu'à l'âge de 16 ans lorsqu'il faut se soumettre à une opération pour devenir « parfaits ». Une perfection physique qui se relie évidemment à la passivité morale car les opérations concernent aussi la manipulation des souvenirs et de la personnalité. Récemment un autre type de rite de passage s'est diffusé dans la dystopie juvénile, le mariage forcé<sup>97</sup>, qui intéresse une bonne part de la production contemporaine juvénile.

Dans ce sens il est significatif que la subversion du rite de passage de la part du jeune protagoniste représente l'étincelle qui va interrompre le parfait mécanisme du Système, révélant de cette manière la première faille dans la structure apparemment infaillible de la société dystopique. En effet, Katniss, héroïne d'*Hunger Games*, marque son premier signe d'affrontement aux règles du gouvernement se proposant comme *tribut* à la place de sa petite sœur qui a été tirée au sort. De manière encore plus forte à la fin du roman, une fois restée seule dans l'arène avec son ami Peeta, Katniss lui propose d'endommager les plans du

---

<sup>96</sup> *La loi du plus beau* (C. Lambert, 2004), *Never Let Me Go* (K. Ishiguro, 2005), *Starters* (L. Price, 2012), *Only Ever Yours* (L. O'Neill, 2014).

<sup>97</sup> Par exemple : *The Giver* (L. Lowry, 1993-2004), *Incarceron* (C. Fisher, 2010), *Matched* (A. Condie, 2010), *Nox* (Y. Grevet, 2011), *Picabo Swayne. Le storie della camera oscura* (A. Gatti, M. Salvi, 2011), *The Book of Ivy* (A. Engel, 2014), *The Selection* (K. Cass, 2014).

jeu par un double suicide avec des baies empoisonnées. La jeune fille a compris que le public de Capitol City, haletant de célébrer son nouvel héros et très lié aux conventions, ne peut pas renoncer à son vainqueur et aux célébrations habituelles. C'est en défiant cette dernière règle du jeu, la plus importante, que Katniss et Peeta vont s'en sortir et qu'ils démontrent la première faille dans le mécanisme apparemment parfait du système.

En ce qui concerne le modèle narratif de la dystopie apocalyptique et post-apocalyptique, on assiste à un traitement différent du rite de passage. Dans ce cas, c'est la catastrophe qui fonctionne avant tout comme rite de passage initiatique. Comme Laurent Bazin le considère :

De tels textes fonctionnent à la fois comme apocalypse, puisque le déclencheur narratif est une catastrophe servant de tremplin à l'intrigue, et comme genèse, dans la mesure où le scénario en tabula rasa permet d'expérimenter différents types de relations à soi-même, aux autres et au monde. Ils sont donc doublement édifiants puisqu'ils contribuent simultanément à (in)former des individus et à échafauder de nouveaux modèles collectifs - la question restant de savoir si cette édification fonctionne comme une refondation (l'idéal utopique comme espoir d'une civilisation meilleure) ou une déconstruction (un monde désenchanté, littérature démoralisante)?<sup>98</sup>

Le modèle post-apocalyptique interroge donc des questions de type sociologique, anthropologique et psychologique, en s'interrogeant sur les conséquences d'une nouvelle édification après la catastrophe soit dans des termes utopiques soit en réalisant, dans un constat désenchanté d'écho hobbesien, que « l'homme est un loup pour l'homme »<sup>99</sup> ou dans ce cas « l'enfant est un loup pour l'enfant ». D'ailleurs malgré on associe l'apocalypse à un événement catastrophique, son étymologie grecque nous révèle une signification différente : *apokalypsis* dérive, en effet, du verbe *apokalyptein* qui signifie « révéler, monter, mettre au découvert ce qui est caché ». L'apocalypse serait alors une révélation, le dévoilement de quelque chose qui était invisible. Les récits apocalyptiques et post-

---

<sup>98</sup> L. Bazin, « Comme des dieux ? Ethique et métaphysique dans le roman contemporain pour adolescents », in *Littérature et fictions de jeunesse : la configuration des mœurs*, Colloque de Cerisy-la-Salle, juin 2013.

<sup>99</sup> *Homo homini lupus est*, expression utilisée par Hobbes dans le *De cive* (1642) reprise par Arthur Schopenhauer dans *Le Monde comme Volonté et comme Représentation* (1818) et par Sigmund Freud dans *Malaise dans la civilisation* (1930).

apocalyptiques révèlent, justement, l'histoire humaine et naturelle, la destruction dans sa violence radicale, mais en même temps ils évoquent un renversement des mécanismes du pouvoir qui laisse ouverte la porte à la perspective visionnaire d'un nouveau début.

Dans les robinsonnades post-apocalyptiques, tant à la mode parmi les nouvelles générations, les jeunes protagonistes, après un bon moment de dépaysement initial, peuvent rechercher un espace à eux mêmes où se reconnecter avec leur propre tribu. Comme Allison Lurie l'écrivait :

There exists in our world an unusual, partly savage tribe, ancient and widely distributed, yet, until recently little studied by anthropologists or historians. All of us were at one time members of this tribe; we knew its customs, manners and rituals, its folklore and sacred texts. I refer, of course, to children<sup>100</sup>.

Pour que l'enfant/adolescent accomplisse son voyage initiatique vers la maturité, il est nécessaire qu'il se perde, qu'il soit « abandonné » sur le bord du bois, sur l'île déserte. Dans cela le conte traditionnel a ouvert la voie à la littérature pour la jeunesse successive, avec la figure métaphorique de l'orphelin devenu le symbole de l'enfant qui doit se sauver tout seul. Comme le souligne de manière évocatrice Massimo Pelleri :

E poi c'è la necessità primaria di affrontare in termini simbolici le proprie paure : in una fase storica nella quale è sempre più raro trovare dei genitori che capiscano che la paura, anche "traumatica" è per i figli un momento di venuta a patti con i propri timori e che non va aggirata, le nuove generazioni soddisfano questa necessità in altri modi. Ecco uno dei perché dei tanti film e videogiochi dell'orrore, il cui impatto emozionale non è affatto superiore, pur nella diversità di approccio, a quello delle fiabe. *Hansel e Gretel*, *Pollicino*, *Barbablù* sono racconti horror in cui, proprio come nei videogiochi apocalittici, la morte è protagonista ; e proprio la morte è una paura dominante del bambino e del ragazzo ; insieme a quella dell'abbandono, la morte è la loro ur-paura<sup>101</sup>.

---

<sup>100</sup> A. Lurie, *Don't Tell the Grown-Ups: The Subversive Power of Children's Literature*, Boston, Little Brown & Company, 1990.

<sup>101</sup> M. Pelleri, *op. cit.*, p. 29. Notre traduction : « Il y a ensuite la nécessité primaire d'affronter en termes symboliques ses propres peurs : dans une phase historique où il est de plus en plus difficile de rencontrer des parents conscients que la peur, même "traumatisante", est pour leurs fils un moment d'envisager leurs propres craintes, un moment qui ne doit pas être évité, les nouvelles générations réalisent cette

Il n'est pas surprenant alors que la littérature privilégiée par les adolescents d'aujourd'hui unisse les deux visages extrêmes de l'hyper-contrôle et du chaos, en mêlant ou en juxtaposant un gouvernement oppressif avec un scénario apocalyptique. Il s'agit d'ailleurs de deux postures psychologiques qui caractérisent l'adolescent : « la peur d'abandon et l'angoisse de fusion ou d'intrusion »<sup>102</sup>. Si les dystopies sociales présentent des communautés fondées sur des rites de passages incompréhensibles et totalitaires qui sont vidés de leur valeur symbolique et uniquement destinés à satisfaire la volonté de contrôle des adultes, les dystopies post-apocalyptiques racontent de nouvelles tribus de jeunes qui, après la mort de leurs pères, s'acheminent à reconstruire quelque chose de nouveau. Comme Marco Pellitteri le considèrait avant, pour les jeunes lecteurs l'idée que les clés de la régénération soit confiées dans leurs mains est une perspective consolatrice qui naît tout d'abord de la « percezione emotiva, prima ancora che razionale, di un' "assenza di futuro" ».

Giorgio Agamben a abordé ce discours dans son essai, *Infanzia e storia*<sup>103</sup>, où il décrit une génération d'adultes qui s'en prend au rapport controversé des jeunes avec l'expérience, tout cela après avoir soustrait aux nouvelles générations toute possibilité d'expérience authentique. Agamben décrit une génération qui a perdu son identité et qui n'a pas réussi à éduquer ses propres fils par lesquels, finalement, elle finit par être tuée. On se souvient à ce propos de *L'isola dei Liombruni* et du plus célèbre roman de James Ballard, *Running Wild*<sup>104</sup>, où dans un idyllique village de la périphérie londonienne, des adolescents se décident à massacrer leurs parents pour se débarrasser de leur présence hyper-protective. L'éducation matérialiste, très contrôlée mais pauvre de valeurs n'offre pas à ces jeunes d'autres façons de revendiquer leur propre identité qu'en débouchant dans une rébellion criminelle et sauvage. Tout cela dans l'incrédulité de l'opinion

---

nécessité de manière différente. Voilà une raison entre autres des nombreux films et jeux-vidéos de l'horreur, dont l'impact émotionnel n'est pas supérieur, même dans la diversité d'approche, à celui des contes de fées. *Hansel et Gretel*, *le Petit Poucet*, *Barbebleu* sont des histoires de l'horreur où, tout comme dans les jeux-vidéos apocalyptiques, la mort est la protagoniste ; et la mort elle-même est une peur dominante chez l'enfant et le jeune ; avec la peur de l'abandon, la mort est leur ur-peur ».

<sup>102</sup> P. Jeammet, *Pour nos ados, soyons adultes*, Paris, Odile Jacob, 2008, pp. 20-21.

<sup>103</sup> G. Agamben, *Infanzia e storia*, Torino, Einaudi, 1978.

<sup>104</sup> J. Ballard, *Running Wild*, London, Hutchinson, 1988.



publique et des autorités qui préfèrent inventer toute sorte de thèse fantaisiste plutôt que de croire à une vérité si monstrueuse et inexplicable.

## DEUXIÈME PARTIE

### LES RÊVES SOUS MENACE DANS LA DYSTOPIE DU XXI<sup>e</sup> SIECLE

#### 2.1 L'insomnie ou l'apprentissage impossible

Depuis les temps les plus anciens, l'activité onirique est considérée une porte ouvrant la voie à une dimension "autre" de l'existence. Dans l'antiquité on pensait que dans les rêves se manifestaient des messages divins et même la tradition judéo-chrétienne a longtemps considéré le rêve comme un lieu de manifestation de la vérité divine. Au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, grâce au travail de psychiatres et de psychanalystes comme Freud et Jung, on commence à attribuer aux rêves une importance centrale dans la psychothérapie ; on leur confère un rôle essentiel dans le procès thérapeutique en tant que voie royale pour accéder à la dimension de l'inconscient. Ainsi, depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle le domaine scientifique commence à attribuer aux rêves un sens profond et des déclencheurs identifiables. Dans la célèbre définition freudienne : « l'interprétation des rêves est la voie royale qui mène à la connaissance de l'inconscient »<sup>105</sup> . Loin de représenter un phénomène magique, il est conçu comme l'expression d'un désir ayant la fonction de satisfaire le rêveur par la transformation de son « contenu latent » en « contenu manifeste »<sup>106</sup>. À la croyance que le rêve soit le message d'une entité divine ou de forces surnaturelles extérieures, Freud oppose sa conception d'une activité intérieure qui naît de l'inconscient de l'homme et d'une activité fondamentalement privée qui s'exprime dans la notion d'inconscient individuel. En effet, bien que Freud reconnaisse l'existence d'une symbolique universelle des rêves, celle-ci reste généralement encombrée d'images personnelles reliées à l'intégration des événements dans un souvenir indéfini. Pour la psychanalyse freudienne, le complexe d'Œdipe et le refoulement des pulsions infantiles jouent un rôle essentiel dans le processus onirique et chaque rêve est conçu comme la réalisation déguisée d'un désir refoulé.

---

<sup>105</sup> S. Freud, *Cinq leçons sur la psychanalyse*, (1909), Paris, Payot, 1966, p. 38.

<sup>106</sup> S. Freud, *Le rêve et son interprétation* (1899), Paris, Les Éditions Gallimard, 1925.

D'après Carl Gustav Jung les rêves ouvrent sur un univers beaucoup plus vaste qu'il nomme l'« inconscient collectif »<sup>107</sup>. Il attribue à l'activité onirique la signification existentielle d'une porte ouverte sur l'inconscient où les images du rêve incarnent une suite d'archétypes et de symboles précis exerçant une influence très forte sur le psychisme. Les archétypes contiennent une énergie extrêmement puissante et même si le rêveur n'est pas capable de comprendre leur contenu, les symboles utilisés sont communs à l'humanité et possèdent une énergie préexistant au moi et à la conscience. D'après Jung « la fonction générale des rêves est d'essayer de rétablir notre équilibre psychologique à l'aide d'un matériel onirique qui, d'une façon subtile, reconstitue l'équilibre total de notre psychisme tout entier »<sup>108</sup>. C'est ce qu'il appelle la fonction compensatrice, ou complémentaire, des rêves. À cette aune, le rêve joue un rôle important dans le développement de la personnalité et il relie le sujet au vaste réservoir imaginaire de l'inconscient collectif. Contrairement à la psychanalyse freudienne, la psychologie analytique jungienne conçoit donc le rêve en relation avec la fonction naturelle de développement et d'équilibre de la psyché et il entend l'inconscient comme la source de la progression psychique tant de l'individu que de la collectivité.

Aux années 1950, les théories des nouveau-nées neurosciences marquent un tournant important dans la conception et l'étude du rêve. C'est l'époque de la découverte de la phase REM (*Rapid Eyes Movement*), de l'invention de l'électro-oculogramme et de la théorisation du rêve comme troisième état psychologique du cerveau, séparé de la veille et du sommeil, par le neurophysiologiste français Michel Juvet. À partir des années 1960, les neurosciences contribuent à sonder nombreux mystères concernant le sommeil et à créer une nouvelle neuropsychologie fondée sur l'étude du cerveau et sur une conception physiologique de l'onirisme. En 1958, Michel Juvet découvre en laboratoire la phase de sommeil paradoxal et sa relation avec le rêve : le sommeil paradoxal

---

<sup>107</sup> Le terme d'« inconscient collectif » est employé par Jung pour la première fois en 1916 au cours d'une conférence devant le Club de psychologie analytique de Zurich; conférence intitulée « *Über das Unbewusste und seine Inhalte* » (« Sur l'inconscient et son contenu »). Le manuscrit de cette intervention n'a été publié qu'en 1961, après la mort de Jung, mais le terme apparaît pour la première fois en français dans la traduction de cette conférence, publiée la même année, en 1916, dans les « Archives de psychologie ».

<sup>108</sup> C. G. Jung, *L'Homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964, p. 49.

serait cette phase du sommeil au cours de laquelle les rêves dont on se souvient se produisent. Elle se caractérise par des mouvements oculaires rapides (la phase REM), l'atonie musculaire, une respiration et un rythme cardiaque irréguliers et une activité électrique du cerveau qui est proche de celle de l'éveil, comme le tracé électroencéphalographique le montre. En quelques années, les caractéristiques essentielles du sommeil paradoxal sont observées chez le chat, chez l'homme et sur nombreuses espèces animales dans des laboratoires européens et américains. Les découvertes amènent les scientifiques à définir le sommeil paradoxal comme une fonction neurobiologique rythmique qui existe chez tous les mammifères et les oiseaux depuis des millions d'années ; comme le médecin et onirologue jungien Jean-Michel Crabbé le souligne : « Le rêve n'est pas seulement psychique, il a une base neurobiologique déterminée génétiquement qui est commune à tous les mammifères »<sup>109</sup>.

La persistance dans le temps dans l'histoire évolutive d'un phénomène aussi complexe est entendue comme un indice de son importance : le rêve semble répondre à une nécessité vitale. Selon Jouvét : « Le rêve rend opérationnels les conditionnements innés de nos systèmes neuronaux. C'est le gardien de l'équilibre psychique et des comportements spontanés. Le rêve est une protection contre les erreurs de comportement, la déraison, les actes inconsidérés, les influences perverses et néfastes »<sup>110</sup>.

La psychologie analytique jungienne s'accorde ainsi avec les expérimentations de la neurobiologie dans la conception du rêve en tant qu'expression de nature instinctive, avec sa fonction de régulation psychique, avec son potentiel créatif (confirmé par le fait que le sommeil paradoxal et le rêve correspondent à une activité cérébrale très intense et différente de l'activité diurne), et dans la conception des archétypes qui sont à la base de la psychologie analytique. D'après la définition jungienne, les archétypes sont les dynamismes caractéristiques d'une espèce vivante qui se manifestent aussi dans les rêves et qui sont à l'origine de comportements spontanés et relativement universels. Cette définition des archétypes et leur caractère inné colle avec la programmation génétique des comportements instinctifs qui a été proposée par Jouvét, parmi lesquels le

---

<sup>109</sup> *Ibid.*

<sup>110</sup> M. Jouvét, *Le sommeil et le rêve*, Paris, Odile Jacob, 1992, p. 144.

sommeil paradoxal s'impose comme une fonction neurobiologique instinctive, nécessaire à la maturation cérébrale :

Tout comme le corps humain est une collection complète d'organes, de même nous trouvons dans l'esprit une organisation (fonctionnelle) analogue... L'archétype est une tendance instinctive naturelle, aussi marquée que l'impulsion qui pousse l'oiseau à construire son nid, et les fourmis à s'organiser en colonies. Si le caractère inné des archétypes étonne, que dire de la complexité des fonctions symbiotiques des insectes, car la plupart d'entre eux ne connaissent pas leurs parents, et n'ont reçu d'enseignement d'aucune sorte<sup>111</sup>.

Les neurosciences jettent alors un regard nouveau sur la matière onirique et elles essaient d'aborder ce domaine de façon plus empirique par rapport aux siècles précédents. D'après les recherches les plus récentes, il apparaît que le rêve serait le moteur principal de la maturation cérébrale, aidant au développement du système nerveux, et que pendant la phase de sommeil paradoxal se formeraient les outils nécessaires à la communication. Ainsi, chez le nourrisson le rêve est indispensable à sa croissance mentale, à son apprentissage et à la mémorisation de ses acquis, alors que chez l'adulte l'activité onirique aide au maintien de l'équilibre nerveux, à l'assimilation des nouvelles connaissances et c'est un facteur indispensable dans le processus de mémorisation, car chaque expérience nouvelle est emmagasinée ou filtrée par le processus onirique<sup>112</sup>.

L'intuition d'une profonde corrélation entre rêve et équilibre psychique avait déjà été devinée par les totalitarismes du siècle dernier, qui utilisaient la privation du sommeil comme méthode de torture. Le résultat étaient des psychoses qui provoquaient souvent de sérieuses troubles neurologiques et parfois la mort : « Its vital importance is well documented by the fact that sleep deprivation in rodents and flies can cause death more quickly than food deprivation »<sup>113</sup> écrivent Serge Brand et Roumen Kirov. Chez les êtres humains, la privation du sommeil opère

---

<sup>111</sup> M. Jouvet, *Le sommeil et le rêve*, cit., p. 28.

<sup>112</sup> S. Diekelmann, J. Born, « The memory function of sleep », in *Nature*, n° 11, février 2010, pp. 114-126. P. Maquet, « The role of sleep in learning and memory », in *Science*, n°294, novembre 2001, pp. 1048-1052.

<sup>113</sup> S. Brand, R. Kirov, « Sleep and its importance in adolescence and in common adolescent somatic and psychiatric conditions », in *International Journal of General Medicine*, n°4, juin 2011, p. 425.

une destruction totale au niveau de l'intégrité psychique, elle amène à la passivité complète et elle rend les individus susceptibles à n'importe quel type de confession. Michel Jovet a souligné, en se référant aussi à l'histoire récente, les dangers que la répression de l'activité onirique représente pour l'équilibre psychique du sujet, aussi bien que pour la stabilité de la communauté sociale :

Nous vivons en ce moment même l'échec historique d'une tentative pour changer l'homme en changeant l'environnement. Et pourtant Dieu sait s'il y'a en eu de la propagande déversée, s'il y en a eu des gens fusillés pour convaincre les autres de bien penser ! Et pourquoi est-ce que ça a été un échec ? Peut-être parce que les gens ont continué à rêver. Qu'est-ce qu'ils faisaient, les agents du KGB, avec ceux qui n'étaient pas d'accord : ils les mettaient dans des hôpitaux psychiatriques. Et pourquoi ? Tout simplement pour leur donner des drogues qui suppriment le rêve, des dérivés de phénothiazine ou des IMAO. Ne serait-ce pas parce qu'ils savaient que les gens qui reçoivent ces drogues, et dont le rêve est supprimé ou diminué, deviennent plus conditionnables à l'environnement idéologique?<sup>114</sup>.

Le même argument est abordé par Helmut Hark qui dans son essai *Kollektive Träume* écrit :

Il est important de mettre en évidence l'aversion qui a été manifestée par les institutions politiques aussi bien que par les communautés religieuses à l'égard du phénomène du rêve. [...] Les régimes politiques et les confessions religieuses y voyaient évidemment une menace à leur toute-puissance. Néanmoins, certains besoins essentiels aux êtres humains, comme rêver, ne peuvent pas être complètement réprimés, surtout s'ils aident les individus ou les groupes à affronter le désarroi qui se produit lorsque les formes collectives traditionnelles perdent de l'importance<sup>115</sup>.

On aurait tort, toutefois, à considérer la privation du sommeil comme une pratique exclusive des totalitarismes car elle concerne aussi la société contemporaine occidentale. Plus précisément, c'est une méthode de "persuasion" qui a été utilisée à partir de 2001 par le Pentagone américain au sein du *First*

---

<sup>114</sup> M. Jovet, *Le sommeil et le rêve*, cit., pp. 24-25.

<sup>115</sup> Notre traduction à partir de l'édition italienne, H. Hark, *Sogni collettivi. L'immaginario comune dell'anima*, Roma, Edizioni Magi, 2005, p. 21. Ed. or. : *Kollektive Träume*, 2002.

*Special Interrogation Plan :*

*Certainly, the United States has long been involved in practice of torture directly and through its client regimes, but notable of the post-9/11 period has been its easy relocation into the light of public visibility as merely one controversial topic among others. Numerous opinion polls show that a majority of Americans approves of torture under some circumstances. Mainstream media discussions consistently reject the assertion that sleep deprivation is torture. Rather, it is categorized as psychological persuasion, acceptable to many in the same way as it is the force-feeding of hunger-striking prisoners<sup>116</sup>.*

Les récits qui composent notre corpus de recherche récupèrent cette conception du sommeil et du rêve en tant qu'activités primaires pour l'équilibre psychique et pour la construction identitaire, avec un focus sur les risques qui sont engendrés par leur privation ou interdiction. Une attention spécifique est notamment attribuée au sujet adolescent, qui s'avère particulièrement sensible à ce genre de manipulation. En effet, au cours des quinze dernières années les études concernant le cerveau et le psychisme des adolescents ont énormément progressé grâce aux recherches des neurosciences et aux découvertes dans le domaine des technologies d'analyse cérébrale. Dans le champ des neurosciences cognitives, l'imagerie par résonance magnétique (IRM) s'impose comme un système de prédilection pour la recherche biomédicale, permettant aux spécialistes de mesurer l'activité des différentes zones du cerveau, d'en observer les périodes évolutives et d'en saisir des images détaillées. En particulier, à partir des années 1990, la technique d'IRM fonctionnelle a permis d'obtenir des progrès importants dans l'étude des fondements neurobiologiques de la pensée ; en effet, si jusqu'il y a une quinzaine d'années on pensait que le cerveau humain évoluait principalement pendant la première enfance, on sait aujourd'hui que la matière cérébrale continue de grandir jusqu'à 20-30 ans et que la phase de l'adolescence représente un moment extraordinaire de réorganisation psychique. Par exemple, la relative stabilité connue pendant l'enfance par le biais du sentiment de narcissisme et de toute-puissance qui est typique de l'âge enfantin, commence à

---

<sup>116</sup> J. Crary, 24/7. *Late Capitalism and the Ends of Sleep*, London, Verso, 2013, p. 7.

basculer chez l'adolescent qui se trouve à faire face aux bouleversements de la maturation sexuelle et à la nécessité d'assumer les compétences du monde adulte. Alan Siegel et Kelly Bulkeley affirment que ces transformations se déversent dans la vie onirique des adolescents : « Tutte queste difficoltose ma eccitanti trasformazioni si riflettono nella vita onirica degli adolescenti. Infatti i loro sogni sono lo specchio perfetto del loro essere 'tra e in mezzo' : come gli adulti gli adolescenti fanno sogni molto lunghi e dall'immaginario complesso ; ma come i bambini hanno spesso incubi. »<sup>117</sup>. D'après les deux auteurs, l'activité onirique détient en adolescence une importance capitale pour la construction d'une identité solide et ils affirment qu'il s'agit d'une ressource qui devrait être poursuivie dans chaque type d'environnement culturel :

Molte tradizioni religiose pongono un'attenzione particolare ai sogni dei bambini proprio perché il loro destino spirituale può venir espresso in una straordinaria esperienza onirica. In alcune culture i sogni di un bambino possono essere la prima indicazione del fatto che è destinato ad essere uno sciamano, uno stregone, o un guaritore tribale. [...] In altre tradizioni religiose vengono impartite ai bambini specifiche istruzioni per ricercare i sogni spiritualmente rivelatori. Molte culture dei Nativi Americani praticano il rituale delle visioni, durante il quale un adolescente lascia il villaggio e si addentra nel deserto per digiunare, pregare e dormire fino all'arrivo di un sogno speciale. [...] Queste tradizionali pratiche spirituali riguardo ai sogni dei bambini si basano su una solida saggezza psicologica. Non importa quale sia lo sfondo culturale, la transizione dall'infanzia all'età adulta è molto difficoltosa. Un giovane deve in qualche modo sviluppare un'identità personale forte e sicura per la propria e unica individualità e per essere riconosciuto e apprezzato dall'intera comunità. I sogni sono una perfetta risorsa per questo difficile compito di sviluppo, perché attraverso di essi bambini e ragazzi esprimono le loro intuizioni profonde riguardo se stessi e l'universo<sup>118</sup>.

---

<sup>117</sup> A. Siegel, K. Bulkeley, *L'acchiappasogni. Manuale per la condivisione dei sogni in famiglia*, Milano, Zephyro Edizioni, 2000, p. 89. Notre traduction d'après l'édition italienne : « Toutes ces transformations, tan difficiles qu'exaltantes, se reflètent dans la vie onirique des adolescents. En effet, leurs rêves sont le miroir parfait de leur condition liminaire : comme les adultes, les adolescents font des rêves très longs et à l'imaginaire complexe ; mais comme les enfants ils font souvent des cauchemars ». Ed.or: *Dreamcatching: Every Parent's Guide to Exploring and Understanding Children's Dreams and Nightmares*, New York, Random House, 1998.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 133. Notre traduction : « Maintes traditions religieuses portent une attention particulière aux rêves des enfants car leur destin spirituel peut s'exprimer dans une expérience onirique extraordinaire. Dans certaines cultures, les rêves d'un enfant peuvent être le premier indice de son destin de chaman, de sorcier, ou de guérisseur tribal. [...] Dans d'autres traditions, on donne aux enfants des instructions spécifiques pour rechercher les rêves révélateurs au niveau spirituel. Nombreuses cultures des Natifs



Aussi René Kaës prône-t-il l'importance capitale du rêve en adolescence en affirmant que cette phase évolutive se situe « entre rêve et action » :

L'importance du rêve dans le développement psychologique de l'adolescent s'exprime aussi par le fait que la posture cognitive de l'adolescence se situe « entre rêve et action. Ces deux termes sont pris dans leur sens freudien spécifique, loin de toute idée de « rêvasseries » ou d'« agissements ». Mon titre indique le rôle déterminant que j'attribue au travail psychique constitutif de l'activité onirique comme de l'action pour la réussite du processus de transformation de la psyché<sup>119</sup>.

Suite aux nouvelles données acquises grâce aux innovations neuroscientifiques, nombreux psychiatres ont commencé, ces dernières années, à mettre en évidence le rôle capital que le sommeil et le rêve exercent dans le développement cognitif et psychique des adolescents : « The major implication for adolescence is that preserving normal overnight sleep architecture appears critically important for successful physical, cognitive, and psychological functioning »<sup>120</sup>, affirment Serge Brand et Roumen Kirov, et ils ajoutent :

Adolescence is a critical growth and development period hallmarked by drastic and nonlinear hormonal, somatic, and behavioural changes, which are paralleled by dramatic maturational changes in sleep physiology, architecture, and regulatory mechanisms. Thus, sleep, in a complex association with many other processes, appears to play a critical role in normal functioning during adolescence<sup>121</sup>.

On comprend alors comment l'interdiction de rêver signifie pour l'adolescent

---

Américains pratiquent le rituel des visions, durant lequel l'adolescent quitte son village et s'enfonce dans le désert pour jeûner, prêcher et dormir jusqu'à l'arrivée d'un rêve important. [...] Ces pratiques spirituelles traditionnelles sur les rêves des enfants se fondent sur une solide sagesse psychologique. Peu importe quel est le fond culturel, la transition de l'enfance à l'âge adulte est très difficile. Le jeune doit de quelque façon développer une identité personnelle forte et solide pour son individualité et pour être reconnu par la communauté toute entière. Les rêves sont une ressource parfaite pour accomplir cette difficile tâche, car à travers leurs songes les enfants et les adolescents expriment leurs intuitions profondes sur eux mêmes et sur l'univers ».

<sup>119</sup> F. Ladame, « L'adolescence entre rêve et action » [en ligne], in *Revue française de psychanalyse*, n°55, volume II, novembre-décembre 1991, p. 1493. Disponible à l'adresse : <http://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-1991-5.htm>. Date de consultation : 05/07/2016.

<sup>120</sup> S. Brand, R. Kirov, *op.cit.*, p. 430.

<sup>121</sup> *Ibid.*, p.436.

l'impossibilité de grandir et de poursuivre son procès formatif ; c'est une négation qui évoque de manière métaphorique, derrière les procédés "chirurgicaux" de la science-fiction dystopique, ce sentiment d'égarement du sens du futur qui relie les nouvelles générations. Comme le psychanalyste Gustavo Pietropolli Charmet le soulignait, la « mort psychique » du futur représente une expérience inconcevable pour la psyché d'un jeune sujet, une sorte de paralysie émotionnelle qui se révèle psychologiquement dévastatrice pour des individus en voie de projection tels que les adolescents.

Dans la première partie de cette thèse on a discuté de la disparition du roman d'apprentissage et la prédilection contemporaine pour un procès de formation saisi *in medias res*, rapidement consommé et raconté au temps présent. En effet, la crise des modèles éducatifs et la confusion intergénérationnelle croissante pourraient être vues comme les causes sociologiques de la diffusion d'identités fictives tellement indéfinies et multiples. Une suggestion qui se double de l'influence des réalités virtuelles et des narrations transmédiales lesquelles, sans doute, ont eu l'effet de modifier les formes traditionnelles de narration aussi bien que la représentation des procès de recherche identitaire qui deviennent toujours plus parallèles et pluriels : « Non si cresce per gradi nei nuovi libri per adolescenti, ma per scatti spiazzanti e innaturali, per salti eccessivi e irrimediabili » affirme Nicola Galli Laforest<sup>122</sup>. Cette tendance de la part de la littérature contemporaine à remplacer les anciens procès d'apprentissage par des histoires qui mettent en scène des formations à débloquer rejoint son paroxysme en dystopie, car c'est un genre qui raconte la difficulté de progresser dans un monde ankylosé dans un éternel présent ; ainsi, la manipulation de la vie onirique se configure en tant que motif évocateur de la paralysie de la société contemporaine et, plus spécifiquement, de la paralysie formative de l'adolescent dans le monde d'aujourd'hui. Dans son essai *24/7 : Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Jonathan Crary évoque la condition permanente d'insomnie mise en place par le fonctionnement incessant des mécanismes globaux d'échange et de circulation :

---

<sup>122</sup> N. Galli Laforest, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, cit., p. 73. Notre traduction : « On ne grandit pas graduellement dans les nouveaux romans pour adolescents, mais par bonds innaturels et troublants, par sursauts excessifs et irrimédiabiles ».

In many ways the uncertain status of sleep has to be understood in relation to the dynamic of modernity which has invalidated any organization of reality into binary complementaries. The homogenizing force of capitalism is incompatible with any inherent structure of differentiation: sacred-profane, carnival-workday, nature-culture, machine-organism, and so on. Thus any persisting notions of sleep as somehow "natural" are rendered unacceptable. Of course, people will continue to sleep, and even sprawling megacities will still have nocturnal intervals of relative quiescence. Nonetheless, sleep is now an experience cut loose from notions of necessity or nature. Instead, like so much else, it is conceptualized as a variable but managed function that can only be defined instrumentally and physiologically. Recent research has shown that the number of people who wake up once or more at night to check their messages or data is growing exponentially. One seemingly inconsequential but prevalent linguistic figure is the machine-based designation of "sleep mode". The notion of an apparatus in a state of low-power readiness remakes the larger sense of sleep into simply a deferred or diminished condition of operability and access. It is supposed an off/on logic, so that nothing is ever fundamentally "off" and there is never an actual state of rest<sup>123</sup>.

La thèse de Jonathan Crary postulant un monde constamment en état de veille, vise la conception du sommeil en tant que zone à part au sein du mécanisme capitaliste et, en même temps, comme moment vulnérable où l'individu se trouve exposé aux contingences du monde extérieur : « Crucial is the dependence on the safekeeping of others for the revivifying carelessness of sleep, for a periodic interval of being free of fears, and for a temporary "forgetfulness of evil" »<sup>124</sup>. La gestion chimique du sommeil est devenue de nos jours une réalité déconcertante « Statistics of soaring use of hypnotics show that, in 2010, around fifty million Americans were prescribed compounds like Ambien or Lunesta, and many millions more bought over-the-counter sleep products »<sup>125</sup>. De même, en 2012, Laura Barton considérait que « One in 10 of us now regularly take a drug to help us sleep »<sup>126</sup>.

---

<sup>123</sup> J. Crary, *op. cit.*, pp. 11-12.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 28. La citation reportée par Crary se réfère à *Le Crépuscule des idoles* de Nietzsche [*Götzen-Dämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophiert*, Mainer, Hamburg, 2013, p. 186].

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>126</sup> L. Barton, « Sleeping pills: Britain's hidden addiction » [en ligne], in *The Guardian*. Disponible à l'adresse: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/aug/20/sleeping-pills-britains-hidden-addiction>. Date de consultation: 12/01/2017.

Le système social 24/7 repose donc sur un état de veille permanent qui ne cesse de rappeler le modèle panoptique postulé par Bentham dans son usage intrusif et omniprésent de l'illumination, une dimension foncièrement désenchantée où l'élimination des espaces d'ombre, d'intimité, de remémoration, évoque la connotation d'un monde figé dans une posture rigide présentiste. Une vision prémonitoire dans le champ de la cinématographie nous est offert par le film de Andrej Tarkovsijj, *Solaris* (1972), inspiré par le roman homonyme de Stanislas Lem (1966) et qui a été l'objet d'un remake américain en 2002. Sur une station d'observation orbitale, où des scientifiques sont en train d'observer des mystérieux phénomènes, on assiste à l'apparition de symptômes d'un délire paranoïaque et hallucinatoire en conséquence de la condition d'insomnie chronique qui règne dans ce lieu, constamment illuminé par la lumière artificielle : dans cette dimension foncièrement déshumanisée, les membres de la station commencent à être hantés par leurs propres rêves – messagers de mémoire et d'humanité – lesquels s'introduisent dans le temps de la veille sous la forme d'inquiétants apparitions, appelés « visiteurs ».

L'une des réussites les plus célèbres dans le domaine de la dystopie juvénile, *The Hunger Games*, semble récupérer cette idée d'un état permanent d'insomnie qui se charge d'implications sociologiques. En effet Katniss, la jeune protagoniste du roman, est tourmentée tout au long de la série par l'impossibilité de dormir à cause de l'insomnie ou de terribles cauchemars. Son rapport au sommeil est extrêmement problématique, notamment à l'intérieur de l'arène où dormir équivaut à s'exposer aux attaques ennemis et au danger de mort : « I need sleep desperately because in the arena every moment I give in to fatigue will be an invitation to death »<sup>127</sup> s'exclame-t-elle; et encore :

Now when it is dark, and I have travelled far, and I am nestled high in this tree, now I must try and rest. I haven't really slept in two days, and then there's been the long day's journey into the arena. Slowly, I allow my muscles to relax. My eyes close. The last thing I think is it's lucky I don't snore... *Snap!* The sound of a breaking branch wakes me<sup>128</sup>.

---

<sup>127</sup> S. Collins, *The Hunger Games*, cit., t. 1, p. 134.

<sup>128</sup> *Ibid.*, pp. 157-158.

D'ailleurs, même la bande originale du film, *Eyes Open* suggère la nécessité de rester en état d'alerte même pendant le sommeil : « Everybody's waiting. Everybody's watching. Even when you're sleeping. Keep your eyes open »<sup>129</sup> chante Taylor Swift dans le refrain. Tout au long du roman, le rapport de Katniss avec son sommeil devient de plus en plus tourmenté car elle souffre d'une insomnie sans remèdes : « I have a bed to myself because I'm recuperating and because no one can sleep with me anyway, what with the nightmares and the trashing around »<sup>130</sup>; « Effie starts giving me pills to sleep, but they don't work. Not enough. I drift off only to be roused by nightmares that have increased in number and intensity »<sup>131</sup> ; « I stop trying to sleep after my first few attempts are interrupted by unspeakable nightmares »<sup>132</sup>. Katniss avance dans une sorte de condition hypnotique où distinguer le vrai du faux, le concret de l'illusoire s'avère presque impossible à cause de l'état paranoïaque alimenté par les manipulations psychologiques et holographiques du gouvernement :

A full, beautiful moon emerges, and even without the glasses I can see outside. I can't decide if the moon is real or merely a projection of the Gamemakers. [...] For some reason, I badly want it to be my moon, the same one I see from the woods around District 12. That would give me something to cling to in the surreal world of the arena where the authenticity of everything is to be doubted<sup>133</sup>.

La condition paranoïaque de Katniss est accentuée par l'impossibilité de retrouver une suspension momentanée du malaise dans «the revivifying carelessness of sleep »<sup>134</sup> ; au contraire, les sporadiques moments de sommeil ne font qu'empirer son bouleversement, et la confusion entre illusion et réalité qui domine son entière existence :

I enter a nightmare from which I wake repeatedly only to find a greater

---

<sup>129</sup> Taylor Swift, la chanteuse, a dit à ce propos : « I wrote it about Katniss' relationship with the Capitol. It basically serves as a warning for her not to trust anyone » in : « Taylor Swift's "Eyes Open" Adresses Darker Themes of "The Hunger Games" »[en ligne], in [www.soundslikenashville.com](http://www.soundslikenashville.com), 19/03/2012. Disponible à l'adresse : <http://www.soundslikenashville.com/news/taylor-swifts-eyes-open-addresses-darker-themes-of-the-hunger-games/>. Date de consultation : 28/10/2016.

<sup>130</sup> S. Collins, *The Hunger Games*, cit., t. 2, p. 32.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 72.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 115.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 310.

<sup>134</sup> J. Crary, *op.cit.*, p. 28.

terror awaiting me. All the things I dread most, all the things I dread for others manifest in such vivid detail I can't help but believe they're real. Each time I wake, I think, at last, this is over, but it isn't. It's only the beginning of a new chapter of torture. How many ways do I watch Prim die? Relive my father's last moments? Feel my own body ripped apart?<sup>135</sup>.

On a déjà eu l'occasion de discuter la tendance de nombreux romans contemporains pour adolescents à tracer des parcours d'apprentissage bloqué. *The Hunger Games* se situe sur cette ligne car Katniss apparaît essentiellement comme une héroïne involontaire, choisie malgré elle comme symbole de la révolution populaire et, au fond, incapable de prendre n'importe quelle décision raisonnée en dehors de l'état d'urgence. Dans une atmosphère de soupçon général, où on ne peut faire confiance à rien ni à personne, Katniss avance comme trimballée d'une part à autre jusqu'à se replier sur elle-même une fois la guerre terminée. Incapable d'accepter le cours des choses, elle paraît ne plus trouver de bonnes raisons pour vivre. C'est son compagnon, Peeta, qui va la sauver de son déclin dépressif en l'amenant dans sa maison enfantine. Ici, ils se vouent à la reconstruction d'un noyau familial, complètement à l'écart de la vie publique et indifférents aux mouvements de reconstruction du gouvernement. Le repliement de Katniss dans cet isolement s'impose donc comme un mouvement de désapprentissage :

The trilogy also differs from the conventional *Bildungsroman* in that it concerns itself less with the formation of its protagonist than her deformation. In *The Hunger Games* and most of *Catching Fire*, Katniss is an indomitable, independent young woman who seems capable of mastering any challenge. As the narrative proceeds, however, she becomes more and more passive to the point that she no longer eats or cleans herself. Although she recovers somewhat by the very end of the novel, she is no longer the strong, independent person she once was as evidenced by the fact that she marries and has children despite having declared repeatedly in the first two volumes that she would never do either. In effect, rather than "grow up", Katniss "grows down", to use Annis Pratt's term, reversing the trajectory of normal

---

<sup>135</sup> S. Collins, *The Hunger Games*, cit., t. 1, p. 194.

coming-of-age story<sup>136</sup>.

Ce mouvement de désapprentissage est aussi évoqué par le choix de Peeta dans le triangle amoureux avec Gale. En effet, le jeune Peeta pourrait bien être interprété comme une figure maternelle au contraire de l'autre figure masculine, Gale : Peeta prépare le pain et les gâteaux tandis que Katniss va à la chasse ; il est aussi le garçon qui a sauvé la vie à Katniss en lui donnant à manger quand elle était petite, remplaçant ainsi dans son imaginaire la fonction de sa propre mère, incapable de s'occuper de ses filles à cause d'un lourd état dépressif. En outre, Peeta est le seul qui arrive à soulager Katniss de ses affreux cauchemars, en la berçant dans ses bras tel qu'une enfant, et jusqu'à la fin du roman il continuera d'exercer cette fonction sur laquelle l'autrice appuie régulièrement une importance certaine : « Peeta and I grow back together, there are still moments when he clutches the back of a chair and hangs on until the flashbacks are over. I wake screaming from nightmares of mutts and lost children. But his arms are there to comfort me »<sup>137</sup>.

Si dans le roman de Collins l'insomnie vient souligner les traumatismes d'une psyché adolescente incapable de s'adapter à un contexte foncièrement "défuturisé", le roman du corpus *Only Ever Yours*<sup>138</sup> de l'écrivaine irlandaise Louise O'Neill, pousse cette suggestion encore plus loin. Le procès d'apprentissage bloqué atteint ici des conséquences extrêmes – l'expérience de la mort – une formation impossible qui passe justement par l'évocation du rapport tourmenté de la protagoniste avec le sommeil. Dans une Europe du futur, après qu'une catastrophe climatique a décimé la population mondiale, les survivants se sont regroupés dans un lambeau de terre appelé Euro-Zone où une société foncièrement patriarcale a été mise en place. À cause de l'espace limité, on estime nécessaire de régler la quantité et la qualité de naissances. Ainsi, par le biais d'une technique d'insémination artificielle, la population féminine est fabriquée en laboratoire selon la nécessité et programmée génétiquement à l'image des

---

<sup>136</sup> T. Henthorne, *Approaching the Hunger Games Trilogy: A Literary and Cultural Analysis*, Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company, 2012, p. 35. L'essai d'Annis Pratt auquel on se réfère est *Archetypal Pattern in Women's Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1981.

<sup>137</sup> S. Collins, *The Hunger Games*, cit., t. 3, p. 388.

<sup>138</sup> L. O'Neill, *Only Ever Yours*, London, Quercus, 2014.

stéréotypes de perfection de la société contemporaine. Dès l'âge de 4 ans, les « eves » (d'après Ève, la première femme) sont enfermées dans un internat sans accès au monde extérieur où elles sont éduquées dans le seul but de satisfaire leurs futurs maris. Cette formation très rigide aboutit dans la grande Cérémonie des 16 ans qui va signer leur destin : les filles les plus désirées vont devenir les « companions » des 10 héritiers de l'année, alors que pour les autres le seul choix possible est entre devenir « concubine » dans l'Harem publique ou bien « chastity », ce qui consiste à être formée comme future institutrice de l'internat.

La protagoniste, Frieda (sans majuscule, n'étant pas considérée une véritable personne) a 16 ans et elle est en train de se préparer au grand jour de la Cérémonie, aux prises avec une compétition acharnée et souvent cruelle pour devenir la fille la plus désirée. C'est une compétition qui se joue notamment sur « MyFace », le réseau social de l'institut, où les eves s'affrontent à coup de *selfie* afin de rester au sommet du classement, observées et votées jour après jour par les héritiers masculins. Loin de représenter une occupation aléatoire, le fait de rester dans les premières positions s'avère une question de véritable survivance car un mauvais classement comporte le risque d'être envoyée « Underground », à savoir de disparaître dans de mystérieuses circonstances. Au cours de leur formation, les eves apprennent à être belles, parfaites, maigres et condescendantes : « *I am a good girl. I am appealing to others. I am always agreeable* »<sup>139</sup>, « *I am pretty. I am a good girl. I always do what I am told* »<sup>140</sup> répètent constamment les messages électroniques pendant leur sommeil, un procédé qui rappelle l'hypnopédie utilisée par Aldus Huxley dans *Le meilleur des mondes* :

The robotic voice spills down the walls and crawls along the floor, searching for a receptive ear. And we eves are more receptive when sleeping. We are like sponges, absorbing beauty, becoming more and more lovely as we dream. More and more valuable. Except for me. Night after night I lie awake, nothing but the Messages to distract me from my clamouring thoughts<sup>141</sup>.

---

<sup>139</sup> L. O'Neil, *Only Ever Yours*, p. 6. Les italiques se trouvent dans le texte original.

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 6.



« Except for me » : L'altérité de Frieda s'impose donc, dès le début, par son activité onirique dérégulée. De manière générale, la protagoniste s'avère, selon la tradition du récit dystopique, un personnage doué d'une sensibilité hors du commun et capable de questionner le monde qui l'entoure de manière différente. Dès son enfance, Frieda montre des inclinaisons particulières qui témoignent son caractère rêveur et curieux ; à la différence des autres camarades, elle aime comprendre et découvrir le monde tel qu'il était avant la dévastation :

I loved Fridays as a child. I remember being obsessed with these ancient picture books we had in our dorm, which we were only allowed to look at on weekends. I spent hours constructing detailed plans to make sure I got my hands on them before the others. Not that they ever wanted them anyway, preferring the interactive ePad games. Every Friday evening I would sneak into one of the blocked-up window frames in the cloisters, leaning against a painting of sea cliffs or the pyramids, pretending the windows were merely closed, that I could look out if I chose to. That the world outside still existed<sup>142</sup>.

En particulier, Frieda ressent une grande fascination pour le monde naturel qu'elle connaît uniquement à travers les documentaires : « The others think it's weird that I love watching the Nature Channel to see what the world was like before us. They don't understand why I would want to know about life cycle of frogs or watch the sea roaring, throwing its spittle on to thousands of grains of sand »<sup>143</sup>. Surtout, si les futures compagnes apprennent à ne pas avoir des idées car « No man will ever want a companion who thinks too much »<sup>144</sup>, Frieda se connote dès sa première enfance comme une fille différente. C'est une altérité qui se manifeste immédiatement à travers des pensées si intenses à empêcher son sommeil et qui la contraignent dans une insomnie permanente, malgré les somnifères, une insomnie qui va assumer les contours d'une véritable obsession paranoïaque :

The chastities keep asking me why I can't sleep. I am at the maximum permitted dosage of SleepSound, they say, eyes narrowed in suspicious concern. [...] No more can be prescribed. Not safely anyway,

---

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>143</sup> *Ibid.* p. 28.

<sup>144</sup> *Ibid.* p. 12.

they say. I can see are dark circles under my eyes, a grey pallor like a dusting of ashes over my face. The hallmarks of too many nights spent burrowing a hole in my mattress, tossing and turning, yearning to join the perfectly synchronized breathing of my sisters. I can hear them now, sucking artificial heat into their lungs greedily, oblivious to me lying in my cot buzzing like an exposed wire<sup>145</sup>.

L'impossibilité de Frieda de rejoindre ses camarades dans le sommeil marque, dès le début, son être en dehors du mécanisme du système : à côté de la respiration tranquille et parfaitement synchronisée des autres filles endormies, Frieda se perçoit elle-même, avec toutes ses pensées, comme le bourdonnement d'un câble électrique dénudé. C'est une condition qui continue de s'empirer tout au long du roman :

That evening I take two SleepSound tablets as soon as the lights are dimmed for night-time, but I awake with a start at 3 a.m. In the mirrors, the shadows around my eyes look like bruises. There is nothing on TV, nothing new to look at on MyFace, so I just lie there for hours, *thinking, thinking, thinking*, waiting for the dark to thaw into the morning<sup>146</sup>.

La condition insomniacque de la protagoniste semble évoquer sa paralysie formative ; Frieda est condamnée à ne jamais sortir du destin qui lui a été imposé, incapable de fantasmer un avenir qui apparaît essentiellement mort. C'est une condition qui rappelle de près la « mort psychique du futur »<sup>147</sup> dont Pietropolli Charmet parlait à propos de l'importance de la perception d'une dimension future pour le développement de la personnalité de l'adolescent ; où par dimension future on entend cet horizon de projection et de réalisation des désirs et des projets de l'individu qui s'avèrent décisifs au niveau de l'ipséité.

Comme on l'a déjà dit, nombreux psychologues de l'adolescence constatent qu'il existe chez l'adolescent une connexion intime entre la vie éveillée et la vie onirique. Cet aspect trouve une actualisation dans les œuvres en question où les traumatismes qui affectent la vie des protagonistes adolescents se déversent de

---

<sup>145</sup> *Ibid.* p. 5.

<sup>146</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>147</sup> Voir p. 60.

manière évidente dans leur vie psychique et notamment onirique. Voilà donc que Frida, orpheline de progression, demeure éveillée dans son box, nuit après nuit, contrainte dans une condition captive, dans un état de claustrophobie et d'étouffement que la présence obsédante des miroirs contribue à alimenter :

It is a small house made of mirrors, every surface papered in glass. And there I am. And there. And there. I am imprisoned in these walls. I watch in the mirrored ceiling as I spread my body out like a starfish, bending my knees away from the sticky sheets. My hands hit the clammy mirrored wall behind my head, the black silk nightdress gathering around my waist. I turn on to my right side, my forehead pressed against another mirrored wall, a heavy sigh misting the glass<sup>148</sup>.

Recluse dans son box et incapable de dormir, Frida se regarde de manière compulsive dans les miroirs qui l'entourent. Son état claustrophobique se double de l'impression de ne pas exister car, tout au long du roman, Frida se voit elle-même comme une sorte de fantôme : « I cannot see these 'vital organs' in the mirrors. All I can see are dark circles under my eyes, a grey pallor like a dusting of ashes over my face »<sup>149</sup>, « My skin feels crêpe thin, as if it's slowly dissolving into my bones »<sup>150</sup>.

Il est significatif alors que lorsque Frida traverse un moment de bonheur, grâce au sentiment qu'elle ressent pour Darwin, l'un des héritiers qui semble l'aimer en retour, son activité onirique en est influencée positivement : « That night as I lie in bed and I replay the scene over and over in my mind, repeating his words like a mantra until I fall asleep, without taking SleepSound for the first time in years »<sup>151</sup>. Cependant, le destin de Frida ne peut pas être modifié, son amour pour Darwin s'avère impossible car étant le plus renommé des héritiers, il est déjà prédestiné à s'unir avec la plus populaire des èves. Le comportement subversif de la protagoniste, cherchant à changer l'ordre établi au profit de son bonheur, va lui coûter le prix le plus cher : après avoir été envoyée dans le mystérieux « Underground » elle découvre être condamnée à mort pour que les scientifiques

---

<sup>148</sup> *Ibid.*, p. 7.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>150</sup> *Ibid.*,

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 190.

puissent étudier les dangereuses anomalies de sa personnalité non-conforme. L'impossible apprentissage de Frida rappelle le sort malheureux des protagonistes de *Never Let Me Go*, dont on a déjà eu l'occasion de parler<sup>152</sup>. Dans les histoires de ces personnages on peut retrouver l'application de ce que Pietropolli Charmet affirmait à propos de l'impossibilité pour l'adolescent de vivre sans espérance dans l'avenir :

Il lutto per la morte del futuro non è elaborabile in termini simbolici, la perdita non è riparabile e l'emorragia di senso che innesca non è tollerabile. In adolescenza non si può vivere senza futuro, senza speranza di cambiamento. Orfani di crescita<sup>153</sup>.

Ces deux récits peuvent alors facilement être définis comme des formes extrêmes du roman d'apprentissage bloqué : les jeunes protagonistes vivent sans aucune possibilité de choix personnelle, dans un monde tyrannique et hyper-horizontal, sans mères ni pères, dont ils n'arrivent pas vraiment à contester, voire à mettre en discussion ces mêmes mécanismes qui les ont manipulés dès leur naissance.

---

<sup>152</sup> Voir p. 42.

<sup>153</sup> G. Pietropolli Charmet, *Cosa farò da grande. Il futuro come lo vedono i nostri figli*, cit., pp. 88-89. Notre traduction : « Le deuil pour la mort de l'avenir n'est pas élaborable en termes symboliques, la perte n'est pas réparable et l'hémorragie de sens qu'il déclenche n'est pas tolérable. En adolescence on ne peut pas vivre sans avenir, sans espérance de changement. Orphelins de progression ».

## 2.2 Discréditation et interdiction du rêve en dystopie

L'inquiétude liée à l'idée d'une discréditation du rêve traverse l'époque contemporaine où les mécanismes du monde capitaliste ont fini par redéfinir le rapport au sommeil, considéré du temps gâché, contraire aux exigences de circulation, production et consommation qui sont chères à l'idéologie du capitalisme. D'après Jonathan Crary : « As the major remaining obstacle – in effect, the last of what Marx called “natural barriers” – to the full realization of 24/7 capitalism, sleep cannot be eliminated. But it can be wrecked and despoiled, and [...] methods and motivations to accomplish this wrecking are fully in place »<sup>154</sup>.

Dans le précédent chapitre, on a discuté comment la torture du sommeil a été utilisée tout au long de l'Histoire, et encore au temps présent, en raison du désarroi psychique que la privation de cette activité naturelle engendre au niveau de l'équilibre et de l'intégrité psychique du sujet. Non seulement, certaines études sur la corrélation entre la manipulation de la vie psychique et la vie onirique ont postulé la valeur anthropologique des rêves de gens qui ont vécu des expériences traumatisantes. C'est le cas des études de Charlotte Bernardt<sup>155</sup> qui ont révélé la dimensions sociale et anthropologique des rêves des rescapés des camps de concentration nazis, tels que le garçon qui affirmait n'avoir rêvé que des triangles car dans les camps « il était interdit de rêver »<sup>156</sup>.

La surveillance et manipulation de la vie onirique est un motif qui est intimement lié à la manipulation de la mémoire, une thématique qui hante depuis toujours l'imaginaire dystopique car la mémoire du passé acquiert un rôle capital dans la perspective d'un changement et dans le procès de quête identitaire. Les années 1980 et 1990 ont vu surgir un grand intérêt pour la question de la mémoire, au point qu'on commence à parler de *Memory Boom* ou de *Commemorative Fever*<sup>157</sup>. La science-fiction dystopique se révèle souvent concernée par ce type de questionnement, notamment en ce qui concerne les possibilités qu'il ouvre sur le plan social et politique. En effet, dans les milieux

---

<sup>154</sup> J. Crary, *op.cit.*, p. 17.

<sup>155</sup> C. Bernardt, *Rêver sous le IIIe Reich*, Paris, Payot et Rivages, 2002. Ed.or. : *Das Dritte Reich des Traums*, München, Nymphenburger Verlagshandlung, 1966.

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>157</sup> B. Misztal, *Theories of Social Remembering*, Maidenhead and Philadelphia, Open University Press, 2003.

répressifs et totalitaires que ces récits représentent, le passé acquiert un rôle important de remémoration et de recherche identitaire car l'existence d'un passé (et sa mémoire) s'imposent comme une possibilité de changement et, par conséquence, comme une menace pour chaque Régime.

Dans certaines œuvres-clé de la dystopie, le contrôle de la mémoire se fait à travers la modification et/ou l'effacement des informations inscrites sur les livres et les journaux, ou conservées dans les archives comme dans *1984*, *Fahrenheit 451*, ou *The Telling* d'Ursula Le Guin ; ou bien à travers l'administration de drogues capables d'effacer toute forme de douleur et de souvenir comme c'est le cas dans *Brave New World* où, de plus, l'utilisation de la « méthode hypnopédique » permet de fournir aux enfants une mémoire partagée et modelée selon les désirs de l'État. L'imaginaire du cyberpunk se fait encore plus extrême, faisant recours à l'altération ou à l'effacement de la mémoire des individus à travers des procédés qui évoquent les avancements des technologies médicales.

L'utilisation du moment onirique en tant que zone de dévoilement, de liberté et de remémoration n'est une spécificité ni de la science-fiction contemporaine ni juvénile ; il s'agit au contraire d'un motif qui a été exploité par la littérature et la cinématographie<sup>158</sup>. Ce qui nous intéresse, pourtant, c'est que dystopie juvénile du XXI<sup>e</sup> siècle récupère ce motif pour l'adapter aux mécanismes de la société contemporaine et, notamment, aux problématiques de l'adolescence. La question de la mémoire, tant historique qu'individuelle, se fait donc particulièrement importante car les structures sociales où les jeunes protagonistes ont grandi se fondent sur une opération d'effacement ou de contrefaçon du passé et sur la redéfinition d'un nouvel être au monde.

Dans les romans du corpus, *Luzazul*<sup>159</sup>, *Slated*<sup>160</sup> et *The Killables*<sup>161162</sup>, le rêve représente une activité illégale qui doit être interdite, étant considérée dangereuse pour la stabilité du pouvoir. Iris, la protagoniste du roman espagnol *Luzazul*, est une adolescente qui se trouve poursuivie par les autorités de sa

---

<sup>158</sup> Quelques romans: *Dream is a Private Thing* (Asimov, 1955), *Solaris* (Lem, 1961), *The Lathe of Heaven* (Le Guin, 1971), *Neuromancer* (Gibson, 1984). Quelques films: *Dreamscape* (Ruben, 1984), *The Cell* (Singh, 2000), *Final Fantasy* (Sakaguchi, 2001), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004), *Paprika* (Kon, 2006), *Inception* (Nolan, 2010).

<sup>159</sup> C. Fernández Villalba, *Luzazul*, Barcelona, La Galera, 2010.

<sup>160</sup> T. Terry, *Slated*, 3 t., London, Orchard Books, 2012-2014.

<sup>161</sup> G. Malley, *The Killables*, 3 t., Hodder & Stroughton, 2012-2013.

<sup>162</sup> L. Eve, *Fearsome Dreamer*, 2 t., London, Hot Key Books, 2013, 2014.

planète, qui s'appelle « Planeta Perfecto » (Planète Parfaite), à cause de son anomalie onirique. La jeune Iris, en effet, vit dans un monde où plus personne n'est capable de rêver après que le chef suprême de la communauté, « El Ser Supremo », a relégué la lune aux antipodes de l'univers en faisant ainsi disparaître le génome H qui stimule la production des rêves. Cependant, après son quatorzième anniversaire, Iris commence à avoir des rêves bizarres qu'elle cherche à cacher :

Iris no sabría definir su anomalía, aunque sí sabe que desde que cumplió los 333 eclipses y fue enviada al Centro de Formación Secundaria, algo empezó a sucederle por las noches. Algo perturbador que no se atrevió a explicar a nadie, ni a compañeros ni a formadores. Y, por supuesto, tampoco a sus padres, a los que no ha vuelto a ver desde que se despidieron de ella en la estación de la ronda de circunvalación donde tomó el aerobús que debía llevarla al Centro de Formación Secundaria<sup>163</sup>.

À cause de son anomalie onirique, Iris est donc classée « INÚTIL » par le gouvernement et elle est condamnée à quitter sa planète pour faire face à un terrible destin : « Nadie regresa del Planeta Noveno. Allí van a parar todos los artefactos inservibles, los residuos tóxicos, los experimentos fallidos y los niños, mutantes o perfectos, que presenten anomalías. Para los guardianes del orden, todos son lo mismo y merecen acabar su existencia en el peor y más inhóspito confín del cosmos conocido »<sup>164</sup>. C'est sur le vaisseau qui l'amène sur cette autre planète qu'Iris découvre, par le chef de sa communauté en personne, la raison de son exil :

-Dime, Iris, ¿desde cuándo sueñas?

-¿Desde cuándo qué...?

-Eso que te ocurre por la noche, cuando duermes. Eso es soñar, pero es una anomalía... Nadie en la Galaxia Global debe soñar.

---

<sup>163</sup> C. Fernández Villalba, *Luz azul*, cit., p. 10. Notre traduction : « Iris n'arrive pas à définir son anomalie, même si elle sait que dès qu'elle avait atteint les 333 éclipses et qu'elle avait été envoyée au Centre de Formation Secondaire, quelque chose d'étrange avait commencé à se produire en elle durant ses nuits. C'est quelque chose de troublant, qu'elle n'a jamais osé raconter à personne, même pas à ses amis ni à ses formateurs. Et, bien sûr, non plus à ses parents qu'elle ne voit pas dès qu'il lui ont dit au revoir à la station de la ceinture périphérique où elle a pris l'aérobús qui devait l'emmener jusqu'au Centre de Formation Secondaire ».

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 9. Notre traduction : « Personne ne revient de la Planète Neuvième. C'est là qu'on envoie tous les artefacts inutiles, les résidus toxiques, les expérimentations échouées et les enfants, mutants ou parfaits, qui présentent des anomalies. Pour les gardiens de l'ordre, ils sont tous pareils et méritent de terminer leur existence dans l'endroit le plus inhospitalier du cosmos connu ».

-Pero no es mi culpa, yo no lo hago aposta... -se justifica ella. [...] Te prometo no volver a hacerlo, no volver a soñar. [...]  
Iris da rienda suelta al desconsuelo, sabiendo que ninguna señal volverá a aparecer en la pantalla. La perfecta queda como un juguete roto en el sillón. Se rinde a la evidencia. Por algunas razón que nadie quiere explicarle, ella va a morir<sup>165</sup>.

Si dans *Luzazul*, la capacité d'oniromancie la protagoniste constitue une activité illégale, dans le roman britannique *Slated* le rêve, comme toute autre forme de mémoire, représente un territoire interdit pour ces adolescents qui ont été rééduqués, en raison de leur comportement non-conforme. Le roman met en scène une société futuriste au fonctionnement parfait où les individus de moins de 16 ans qui ont démontré des comportements antisociaux ont la possibilité d'avoir une deuxième chance par le biais d'une lobotomie totale. Ils repartent à zéro, avec une mémoire toute neuve, retirés de leur famille et de leur cadre habituel avec l'interdiction d'éprouver toute émotion négative. En effet, un appareil installé dans le cerveau (qui serait un neurotransmetteur) sert à contrôler les humeurs et prévenir de toute agressivité car une émotion trop forte provoque des soudaines pertes de conscience. Kyla, 16 ans, sort de l'hôpital après avoir subi un effacement de mémoire pour des causes qu'elle ignore :

Weird. All right, I haven't got much experience on which to base this judgment. I may be sixteen and I haven't been locked in a cupboard since birth - as far as I know - but Slating does that to you. Makes you lacking in experience. It takes a while for everything to stop being firsts. First words, first steps, first spider on the wall, first stubbed toe. You get the idea: first *everything*. So today feeling weird and unknown could just be that. But I am biting my nails and sitting here waiting for Mum, Dad and Amy to pick me up at hospital and take me home, and I don't know who they are. I don't know where 'home' is. I don't know *nothing*<sup>166</sup>.

---

<sup>165</sup> *Ibid.*, pp. 15-17. Notre traduction : « -Dis-moi, Iris, depuis combien de temps tu rêves ? -Depuis combien de temps quoi... ? - Ce qui t'arrive pendant la nuit, quand tu dors. Cela, c'est rêver, mais il s'agit d'une anomalie... personne ne doit rêver dans la Galaxie Globale. - Mais ce n'est pas ma faute, je ne le fais pas exprès... - se justifie-t-elle. [...] Je te promets que je vais arrêter, je ne vais plus rêver. [...] Iris donne libre cours au désespoir, sachant qu'aucun signal ne va plus apparaître sur l'écran. La parfaite reste comme un jouet cassé sur le fauteuil. Elle se rend à l'évidence. Pour quelque raison que personne ne veut lui expliquer, elle va mourir ».

<sup>166</sup> T. Terry, *Slated*, t. 1, cit., p. 11.



On lui donne un nouveau nom, une nouvelle famille, une nouvelle identité et une puce neuronale qui contrôle ses niveaux d'émotion. Kyla cherche à se réinsérer dans la vie sociale mais des cauchemars récurrents troublent son sommeil et lui provoquent des crises qui alertent les autorités :

'She had a nightmare last night,' Mum says. 'Screamed the house down'. Penny [l'infirmière] opens her netbook again. Asking *me* might be an idea: I am the one who knows all about it. 'There is a history of that, I'm afraid. No doubt why they kept her so long at hospital. Nine months instead of the usual six. We'll look at some ways of controlling that in Group. They tried all the usual meds at hospital, but hey made it worse than anything'<sup>167</sup>.

Kyla cherche à comprendre la source de ses visions, à lui donner une forme en les dessinant mais le matériel lui est immédiatement retiré car le souvenir est pour elle une zone interdite. Kyla est donc une "orpheline de mémoire" et le style narratif adopté, à la première personne et au temps présent, contribue à suggérer la condition présentiste de sa conscience. Comme Maria Nikolajeva le considère :

Kyla comes to her new home, which is a recurrent script in YA literature; thus, readers are expected to recognise it. What they do not recognise, however, is that unlike the endless orphans and temporary exiles of classic children's and YA novels, Kyla has nothing to compare it with, no memory of any old home, a previous family, familiar environment, missed classmates, or abandoned pets. [...] Without memory, she cannot predict any future for herself, either, nor make decisions. She is this strange, impossible singularity that does not have a trajectory. Her identity is blank, because identity, who we are, is built through memory<sup>168</sup>.

La structure mnémorique de la protagoniste s'inspire à la topographie freudienne, proposée dans *L'interprétation des rêves* : les souvenirs de Kyla appartiennent à la conscience, les rêves qui hantent ses nuits constituent le subconscient et les anciennes mémoires que ses rêves font ressurgir représentent sa partie inconsciente, les souvenirs de son identité passée. Ainsi, si la littérature contemporaine pour adolescents abonde d'identités indéfinies et désincarnées,

---

<sup>167</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>168</sup> M. Nikolajeva, « Memory of the Present: Empathy and Identity in Young Adult Fiction » [en ligne] in *Narrative Works. Issues, Investigations & Interventions*, vol. 4, n°2, 2014, pp. 94-95. Disponible à l'adresse: <https://journals.lib.unb.ca/index.php/nw/article/view/22784/26461>. Date de consultation : 09/11/2016.

dans la trilogie de Terry, l'identité de la protagoniste se révèle même multiple, à cause d'une double lobotomie à laquelle elle découvre avoir été soumise, à 10 et à 16 ans. Le roman est influencé par certaines notions de neuroscience, notamment en ce qui concerne la latéralisation du cerveau qui offre à l'autrice un point de départ suggestif pour avancer des spéculations dystopiques : ainsi, le processus d'effacement des mémoires dépend de la latéralisation cérébrale du sujet, ce qui est directement connecté au fait d'être gaucher ou droitier. Voilà donc que l'effacement complet des mémoires est échoué chez Kyla à cause de ce qu'on pourrait définir une forme d'ambidextrie. Comme Maria Nikolajeva l'explique :

Kyla is left-handed. Or rather, she discovers at her amazement that she is left-handed and that her left hand seems to "remember" things that her consciousness has been forced to forget. Her left hand can draw images of which she has no conscious recollection. Once again, the emotional memory turns out to be embodied. Readers may not no about laterality, but the left-handedness is described in a way that makes them curious and alert<sup>169</sup>.

Des suggestions similaires traversent un autre roman du corpus, *The Killables*, de l'écrivaine britannique Gemma Malley qui est aussi l'autrice de la série dystopique pour adolescents *The Declaration*<sup>170</sup> qui a connu un succès international. *The Killables* se déroule dans la « City », un endroit hyper-contrôlé créé en conséquence d'une terrible guerre qui a plongé le monde dans le chaos. Dans la Cité, le mal, la perversion et la méchanceté n'ont pas leur place car, pour avoir le droit d'y vivre, il faut se soumettre au « New Baptism », une opération qui consiste à retirer l'amygdale et à bannir ainsi chaque pensée impure, dictée par le désir, l'imagination ou le rêve. Gemma Malley s'inspire ici de certaines suggestions provenant des avancées neuroscientifiques du début du XXI<sup>e</sup> siècle pour lui donner un côté d'"anticipation". Comme le tout début du roman le témoigne :

With advances in neuroimaging technology such as MRI, neuroscientists have made significant findings concerning the amygdala in the human brain. Consensus of data shows the amygdala has a substantial role in mental states, and is related to many

---

<sup>169</sup> *Ibid.*, p. 100.

<sup>170</sup> G. Malley, *The Declaration*, 3 t., London, Bloomsbury, 2008-2010.

psychological disorders<sup>171</sup>.

D'ailleurs, c'est l'écrivaine elle-même qui évoque son inspiration dans une interview :

I read in an academic journal about the amygdala and how some scientists were defining it as the root for evil in the human brain. I find neuroscience fascinating but worrying too ; just because a certain part of our brain is activated when we fall in love, or because another part is activated when we think bad thoughts, does that mean that love/evil resides in that part of our brain? That our brain is responsible for what we do? Some scientists think so and it has huge implications for morality and free will. [...] It also got me thinking about what would be like if we manages to remove that 'evil' bit of our brain. Would we all be good? Can goodness exists without its counterpart?<sup>172</sup>.

La société de la Cité est organisée autour d'un guide suprême, le « Great Leader », et du « Brother », une sorte de savant fou qui prêche la bonne parole lors du rassemblement hebdomadaire et sur la base d'ouvrages de propagande appelés « The Sentiments », un ensemble de commandements qui offrent un exemple de conduite exemplaire. Les habitants sont rangés dans des catégories selon leurs origines familiales et d'après leur dévotion envers la Cité ; ces catégories sont affichées sur les vêtements des citoyens par le biais de lettres : à partir d'A jusqu'à K, les « Killables », qui disparaissent dans des mystérieuses circonstances étant considérés des individus dangereux. Evie a 16 ans, elle vit avec ses parents et travaille chaque jour à l'administration comme étiqueteuse. Elle est une citoyenne B, car ses parents recouvrent une position respectable dans la société ; pourtant elle est tourmentée par des rêves qu'elle ne parvient pas à réprimer, des songes qui sont sévèrement interdits par les autorités car « Imagination shows an ability to lie, to pretend the world is different than it is »<sup>173</sup>.

Comme la protagoniste de *Slated*, Evie aussi est hantée par des visions nocturnes qui semblent vouloir faire émerger quelque chose qui est caché dans son inconscient ; des rêves qui mettent toujours en scène le même personnage, un homme au visage mystérieux et au comportement très rassurant : « The rythm of

---

<sup>171</sup> G. Malley, *The Killables*, cit., t. 1, p. 3.

<sup>172</sup> *Ibid.*, p. 376.

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 7.

his walking calms her ; she feels safe »<sup>174</sup>. Ces rêves, qui sont pourtant pour Evie si agréables et plaisants, sont vécus à son réveil comme des véritables cauchemars à cause de leur réputation négative dans le code moral de la Cité où ils sont considérés des manifestations du mal :

The last time she had seen the Brother he had shouted at her, told her that her dreams were brought to her by evil inside her, that if she didn't rid herself of the lies in her head then she would be punished by the System. She had cried, desperately, had begged him, had told him that she would dream no longer, that she would be strong and she would not let him down<sup>175</sup>.

Malgré le traitement qu'on lui inflige, Evie n'a pourtant rien d'une héroïne rebelle. Au contraire, elle fait tout son possible pour se conformer au code moral et pour ne pas être un poids pour sa famille ; en particulier, pour ne pas décevoir sa mère qui manifeste envers elle une attitude très critique : « Evie suddenly felt a strange but intense longing to share her fears, to tell her mother everything. [...] But she knew it was impossible, knew that her mother would never understand, would never reassure her. She would judge her »<sup>176</sup>. Voilà donc qu'Evie commence à travailler dans l'administration du Système dans le but d'y avoir une bonne carrière et de démontrer sa fidélité aux autorités. Cela ne manque pas de produire du mécontent chez sa mère qui n'approuve pas le fait qu'elle travaille car, pour les filles, il serait plutôt convenable de suivre les traces de leur mère et de penser à s'assurer un bon mariage. En effet, Evie est promise au réputé Lucas, alors qu'elle est amoureuse de son frère à lui, Raffy, beaucoup moins parfait et au comportement dissident. Lorsque ce dernier est classé E, ils décident de fuir en dehors de la ville où ils ont découvert qu'il existe encore de la vie, contrairement à ce que le Système leur a toujours inculqué. Le voyage d'Evie en dehors des limites de la ville représente un *topos* du procès d'apprentissage du héros, qui se penche vers l'inconnu à la recherche de réponses. Le périple de l'héroïne va donc faire ressurgir la signification des visions oniriques, lesquelles visaient à démasquer l'affreux non-dit qui pèse sur ses origines et sur son être une presque

---

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 3.

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 60.

adaptée : « every morning she woke fearful, wishing she could purge herself, wishing she could be like everyone else, wishing she could be good, free from the nightmares that plagued her, that marked her out as strange, as dangerous »<sup>177</sup>.

Dans les romans qu'on vient d'évoquer *Luzazul*, *Slated* et *The Killables*, le rêve est donc considéré une activité dangereuse pour l'équilibre social, une manifestation qui doit être interdite pour en assurer la continuation. Le parcours évolutif des personnages, traqués dans un contexte de solitude et de soupçon général, révèlent la direction du roman d'apprentissage contemporain telle que la décrit Nicola Galli Laforest :

Il romanzo di formazione contemporaneo è diventato una seduta analitica, una esplorazione della mente per sciogliere i nodi, per far affiorare e rendere consapevoli ricordi e grumi di non-detto che bloccano la crescita. E su tutto una gigantesca solitudine, tra coetanei possibilmente salvifici e adulti che non sono veramente interessati a quello che accade<sup>178</sup>.

---

<sup>177</sup> G. Malley, *The Killables*, cit., t. 1, p. 4

<sup>178</sup> N. Galli Laforest, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », cit., p. 79. Notre traduction : « Le roman d'apprentissage contemporain est devenu une séance d'analyse, une exploration de l'esprit pour éclaircir les questions, pour faire émerger les souvenirs et les nœuds de non-dit qui bloquent la formation. Et une énorme solitudine qui domine tout, entre des congénères potentiellement salvateurs et des adultes qui ne sont pas vraiment intéressés par ce qui se passe ».

### 2.3 Surveillance et manipulation des rêves en dystopie

À côté de l'interdiction, le rêve s'impose parfois comme un véritable territoire de surveillance et de manipulation des consciences, parfois en évoquant l'idée d'une intrusion mentale de la part des autorités comme dans *Les songes de Neptune* (Ellie Terrence, 2014) et *Thomas Drimm* (Didier Van Cauwelaert, 2009), et plus souvent ayant recours aux nouvelles technologies comme moyen de surveillance psychique, comme c'est le cas de *Salta Bart!* (Susanna Tamaro, 2014), *Interception* (Marin Ledun, 2012), *The Roar* (Emma Clayton, 2009-2012) et *Lunamoonda* (Bruno Tognolini, 2008). Le panorama de la dystopie pour adolescent dévoile aussi, dans sa veine cyberpunk, la tendance à la récupération du motif du "cyberrêve" – le rêve artificiel – en tant qu'objet de marchandisation sous le monopole des autorités et comme espace de manipulation psychique ; c'est bien le cas de *Mauvais rêve* (Christian Léourier, 2006), *El fin de los sueños* (Gabriela Campbell et José Antonio Cotrina, 2014) et *Mind Games* (Teri Terry, 2015).

La suggestion d'une manipulation du sommeil et du rêve parcourt, on l'a dit, l'imaginaire contemporain, déclenchée par les mécanismes du monde capitaliste mais aussi alimentée par les récentes découvertes dans le domaine des neurosciences. L'une des premières expérimentations certifiées dans le domaine des manipulations mentales date de 1969, lorsqu'un professeur de Yale, l'espagnol José Delgado, réalisait des applications sur des animaux en leur implantant des électrodes dans le cerveau, qui étaient capables de contrôler leurs mouvements. La publication de Delgado *Physical Control of the Mind : Towards a Psychocivilized Society* déclencha des inquiétantes interrogations et souleva le désarroi dans la communauté scientifique car dans les mains d'un dictateur sans scrupules cette technologie pouvait devenir un outil dangereux. Il faut cependant considérer que si les études de Delgado ont reçu un accueil si froid, c'est aussi en raison du contexte socio-politique de l'époque. Comme le physicien Michio Kaku l'observe :

It was the height of the Cold War, with painful memories of the captured U.S. soldiers being paraded in front of the cameras during the Korean War. With blank stares, they would admit they were on secret spy missions, confess to horrific war crimes, and denounce U.S. imperialism. To make sense of that, the press used the term

« brainwashing », the idea that the communists have developed secret drugs and techniques to turn U.S. soldiers into pliable zombies<sup>179</sup>.

Ces inquiétudes avaient pourtant déjà influencé l'imaginaire littéraire. Il suffit de penser à la célèbre dystopie d'Aldous Huxley, *Brave New World* (1931) où dans une effroyable société futuriste on produisait des bébé-éprouvette avec des différents niveaux de dommage cérébral selon leur future position sociale : en tête de l'échelle sociale les parfaits enfants « alpha », sans aucun type de dommage car ils étaient destinés aux rôles de pouvoir; en bas de l'échelle sociale les enfants « epsilon », avec des dégâts mentaux considérables et qui formaient la masse passive et manipulable de la main-d'œuvre.

Bien que les rêves constituent un objet de recherche presque obsessionnel dans l'histoire de l'humanité, ce n'est qu'au cours de cette dernière décennie que les scientifiques sont arrivés à en révéler d'importants mystères. En effet, en 1989, le Congrès des Etats-Unis a officiellement défini les années 1990-2000 comme la « décennie du cerveau », et des pratiques qui étaient encore inconcevables jusqu'au siècle dernier sont bientôt devenues possibles. Ainsi, à travers les scansions cérébrales de l'imagerie par résonance magnétique, on peut désormais obtenir des photographies approximatives des rêves aussi bien que des vidéos rudimentaires ; de plus, à travers l'analyse des scansions cérébrales on sait aussi que pendant la phase de sommeil les ondes électromagnétiques émanées par le cerveau changent de fréquence et qu'elles activent particulièrement le cortex visuel. Cela confirme que les images visuelles constituent une partie importante du contenu onirique, comme l'acronyme REM (*Rapid Eyes Movement*) le souligne. Les études de l'imagerie par résonance magnétique ont donc révélé que les centres cérébraux qui dirigent les rêves sont presque identiques aux centres qui dirigent la vue, ce qui permet de photographier un songe. C'est une entreprise qui a été conduite par les chercheurs des *ATR Computational and Neuroscience Laboratories* de Kyoto, au Japon.

Subjects are first placed in an MRI machine and shown four hundred black-and-white images, each consisting of a set of dots within a ten-

---

<sup>179</sup> M. Kaku, *Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind*, Doubleday, 2014, p. 183.

by-ten-pixel framework. One picture is flashed at a time, and the MRI records how the brain responds to each collection of pictures. As with other groups working in this field of BMI, the scientists eventually create an encyclopedia of images, with each image of pixels corresponding to a specific MRI pattern. Here the scientists are able to work backward, to correctly reconstruct self-generated images from MRI brain scans taken when the subject dreams<sup>180</sup>.

Certes, il s'agit encore de résultats expérimentaux mais les bases ont été jetées pour une connaissance toujours plus profonde de l'activité onirique, non seulement en ce qui concerne la possibilité de pouvoir regarder les songes sur un écran mais aussi la capacité de diriger ses rêves de manière consciente. En effet, les scientifiques sont en train de se dédier à l'étude d'une forme de rêve qui autrefois était considérée un mythe, le rêve lucide, c'est-à-dire le songe qu'on fait de manière consciente : « Lucid dreams are those in which a person becomes aware that he is dreaming. As he realises this the character of the dream changes, and as long as he remains aware of this state, he continues to be in a lucid dream »<sup>181</sup> affirme Celia Green, l'une des premières scientifiques à avoir étudié le phénomène, déjà en 1968. L'utilisation de l'adjectif « lucide » comme synonyme de « conscient » a été introduite en 1867 par l'écrivain, sinologue et oniologue français Léon d'Hervey de Saint-Denys dans son ouvrage *Les Rêves et les moyens de les diriger*. Dans les années 1980, le scientifique Stephen LaBerge publie des expériences sur les rêves lucides et prouve qu'il est possible de communiquer à l'extérieur en effectuant du code morse avec ses mains alors qu'on est en état de rêve.

Bien que la science n'ait commencé à étudier le rêve lucide que récemment, les références à ce type d'expérience onirique dates de plusieurs siècles. Par exemple, la faculté de reconnaître l'état de rêve durant son sommeil est mentionnée dans les textes bouddhistes au VIII siècle ap. J.-C. Durant l'Antiquité grecque on attribue aux rêves une certaine importance. Comme Christian Bouchet le dit dans sa thèse :

Dès l'Antiquité grecque en effet le rêve lucide apparaît comme un

---

<sup>180</sup> M. Kaku, *op. cit.*, p. 176.

<sup>181</sup> C. Green, C. McCreery, *Lucid Dreaming: The Paradox of Consciousness During Sleep*, London, Routledge, 1994, p. 19.



phénomène doté d'une certaine assise culturelle s'il faut en croire le témoignage des poètes, car pour ce qui est des récits de rêves lucides dans cette période, c'est vers la poésie qu'il faut se tourner et plus précisément vers les poètes homériques<sup>182</sup>.

Homère, dans le chant II de l'Illiade, met en scène des rêveurs qui se savent en train de dormir<sup>183</sup> ; Aristote fait la première mention explicite d'un phénomène de rêve lucide en stipulant qu'un rêveur peut être conscient de rêver<sup>184</sup>. Il faut attendre le Moyen Âge pour obtenir, grâce à une lettre de saint Augustin d'Hippone en 415, le premier récit d'un rêve lucide, un songe du médecin Gennadius<sup>185</sup>, alors qu'au XIII<sup>e</sup> siècle, saint Thomas d'Aquin propose une explication du rêve lucide en remarquant que le phénomène serait plus courant vers la fin du sommeil<sup>186</sup>.

À l'époque contemporaine, la consistance du rêve lucide a été confirmée par les scans cérébrales obtenus par le biais des nouvelles technologies IRM (Imagerie par résonance magnétique) et EEG (électroencéphalographie). Michio Kaku reporte des récentes expérimentations qui ont été conduites sur un certain

---

<sup>182</sup> C. Bouchet, *Le rêve lucide* [en ligne], Thèse doctorale en Lettres et Sciences Humaines), Université de Paris IV-Sorbonne, avril 1994. Disponible à l'adresse: [http://www.svabhinava.org/friends/ChristianBouchet/ch02-1\\_French-frame.php](http://www.svabhinava.org/friends/ChristianBouchet/ch02-1_French-frame.php), ch. 2, section 1. Date de consultation : 23/11/2016.

<sup>183</sup> « Le rêveur ne se croit pas ailleurs que dans son lit, et il sait très bien qu'il est endormi, puisque le personnage onirique se donne la peine de le lui faire remarquer : - Tu es endormi, fils d'Atrée, dit le mauvais rêve au chant II de l'Illiade ; - Tu es endormi Achille, dit le fantôme de Patrocle. » in Eric Robertson Dodds, *Les Grecs et l'Irrationnel*, Paris, Aubier Montaigne, 1965, cité par C. Bouchet, cit., ch. 2, section 1.

<sup>184</sup> « Dans le sommeil, si l'on a conscience que l'on dort et si l'on se rend compte de l'état qui révèle la sensation du sommeil, il y a l'apparence, mais il y a quelque chose en soi qui dit que c'est l'apparence de Coriscus et non Coriscus lui-même (car souvent, quand on dort, il y a quelque chose dans l'âme qui dit que ce qui apparaît est un rêve). » Aristote, *Des Rêves*, 460 a, in *Petits Traités d'Histoire naturelle*, Paris, Les Belles Lettres, 1965, p. 77-87.

<sup>185</sup> « La nuit suivante ce même jeune homme lui apparut encore, et lui demanda s'il le reconnaissait. Gennadius l'ayant assuré qu'il le reconnaissait fort bien, le jeune homme lui demanda où il l'avait vu, à quoi Gennadius [...] n'eut pas de peine à répondre. Mais ce que vous me marquez-là, lui dit le jeune homme, l'avez-vous vu en songe ou éveillé ? En songe, répond Gennadius. Il est vrai, reprit le jeune homme, c'est en songe que vous l'avez vu ; et ce qui se passe encore présentement, ce n'est qu'en songe que vous le voyez ; je le crois, répond Gennadius. Et où est présentement votre corps, reprit le jeune homme qui l'instruisait ? Dans mon lit, répond Gennadius. » Saint Augustin, Lettre CLIX, dans *Les Lettres de Saint Augustin*, t.IV, Paris, Le Mercier, 1737, p. 394.

<sup>186</sup> Il écrit qu'on « juge parfois en dormant que ce qu'on voit est un rêve, comme si l'on discernait entre les réalités et leurs images. [...] Quand le mouvement des vapeurs est plus lent, il y a bien des images, mais déformées et sans ordre [...]. Et si le mouvement est encore plus calme, on a des images ordonnées : cela se produit surtout vers la fin du sommeil [...]. Si le mouvement est faible, non seulement l'imagination se trouve libre, mais même le sens commun est partiellement délié : à ce point qu'on juge parfois en dormant que ce qu'on voit est un rêve. » Saint Thomas d'Aquin, *Somme théologique*, Éditions du Cerf, 1954, t.X : La pensée humaine, pp. 63-65.

nombre de rêveurs lucides : à travers l'observation de la phase REM du sommeil les scientifiques ont constaté que la partie consciente du cortex cérébral, qui est normalement inactive lorsque on rêve, manifeste au contraire des moments d'activité dans les sujets lucides étudiés, ce qui indiquerait des moments de conscience du rêveur. Michio Kaku s'interroge aussi sur la possibilité de pouvoir pénétrer dans le rêve d'autrui :

If we can communicate with a dreaming person, then it is also possible to alter someone's dream from the outside? Quite possibly. First, as we have seen, scientists have already made the initial steps in videotaping a person's dream, and in the coming years, it should be possible to create much more accurate pictures and videos of dreams<sup>187</sup>.

C'est le sujet du récent thriller de Christopher Nolan, *Inception* (2010) où dans un futur proche, les États-Unis ont développé le « rêve partagé », une méthode permettant d'influencer l'inconscient d'une victime pendant qu'elle rêve, à partir de son subconscient. Le protagoniste est un "extracteur" : il est capable, par le biais d'une machine onirique, de s'immiscer dans les rêves des cibles et de les contrôler, afin d'y voler des informations sensibles stockées dans le subconscient. D'après Michio Kaku cette possibilité ne serait pas impossible dans l'avenir à travers l'utilisation de lentilles de contact capables de projeter des images directement sur la rétine du rêveur, un projet qui est d'ailleurs en phase de développement auprès de l'Université de Washington, à Seattle :

So if the observer wanted to enter the subject's dream, first he would sit in a studio and have a video camera film him. His image could then be projected onto the contact lenses of the dreamer, creating a composite image (the image of the observer superimposed upon the imaginary image the brain is manufacturing). The observer could actually see this dream world as he wanders around the dream, since he, too, would be wearing Internet contact lenses. [...] Furthermore, you could actually change the direction of the dream you have entered. As you walk around in the empty studio, you would see the dream unfold in your contact lenses, so you could start to interact with the objects and people appearing in the dream. [...] Further into the future, it might even be possible to enter another person's dream by directly connecting two sleeping brains. Each brain would have to be

---

<sup>187</sup> M. Kaku, *op. cit.*, p. 190.

connected to MRI scanners that were connected to a central computer, which could merge the two dreams into a single one<sup>188</sup>.

Cependant, Mikio Kaku s'interroge aussi sur la menace que ces évolutions technologiques représentent dans le sens d'une intrusion dans la vie onirique :

But this raises another question: if it's possible to alter the course of someone's dream, is it possible to control not only that person's dream but that person's mind as well? During the Cold war, this became a serious issue as both the Soviet Union and the United States played a deadly game, trying to use psychological techniques to control other people's wills<sup>189</sup>.

Les suggestions provenant du monde scientifique contribuent de nos jours à alimenter un imaginaire déjà sensible à l'inquiétude sociologique d'une prétendue intrusion de la vie onirique, comme Jack Zipes le considère « The media and the corporate world occupy our psyches and manipulate our fantasies even when we dream »<sup>190</sup>.

Un tour d'horizon du panorama de la littérature pour adolescents, et pas exclusivement, parue à partir du début du nouveau millénaire, nous confirme un bon nombre de romans qui font de cette problématique le sujet de la narration. L'inquiétude d'une surveillance continuelle hante évidemment l'imaginaire des adolescents car

In adolescence, authority appears oppressive, and perhaps no one feels more under surveillance than the average teenager. The teenager is on the brink of adulthood : close enough to see its privileges but unable to enjoy them. The comforts of childhood fail to satisfy. The adolescent craves more power and control, and feels the limits on his or her freedom intensely<sup>191</sup>.

Dans son *Playing and Reality*, Winnicott associe le fait d'être vu, en tant que projection du regard-miroir maternel, à ce qui permet à l'enfant d'accéder à

---

<sup>188</sup> *Ibid.*, pp. 180-183.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 183.

<sup>190</sup> J. Zipes, « Why Fantasy Matters Too Much » [en ligne], in *Comparative Literature and Culture*, vol. 10, n°4, Décembre 2008, p. 1. Disponible à l'adresse: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol10/iss4/3>. Date de consultation : 20 décembre 2016.

<sup>191</sup>C. Hintz, E. Ostry, *op.cit.*, p. 10.

l'existence : seulement ce qui est vu existe, le regard de l'autre est nécessaire pour que l'enfant et l'adolescent puissent avoir la perception d'exister vraiment, d'être réels<sup>192</sup>. Cependant, le risque pour l'adulte est d'exercer un regard excessif. D'après Massimo Recalcati, l'adulte doit alors apprendre à regarder discrètement, avec respect :

Quando Freud attribuiva al padre il saper "tenere gli occhi chiusi", intendeva sottolineare il carattere "umanizzato" della Legge che il padre rappresenta. Se gli occhi del padre fossero sempre aperti, saremmo sulla scena paranoide del grande fratello o in un campo di concentramento. Il fatto che il padre sappia in certe situazioni voltare altrove il proprio sguardo rende possibile l'umanizzazione della Legge e l'introduzione dell'eccezione<sup>193</sup>.

L'idée d'une intrusion forcée du regard parental traverse le roman de Susanna Tamaro, *Salta Bart!* où, dans une Italie du futur, la technologie s'est insérée de manière intrusive dans le quotidien, avec des procédés qui ne manquent pourtant d'évoquer certaines habitudes contemporaines. Bart est un garçon très intelligent dont le quotidien est rigidement scandé par la technologie, il est presque toujours seul et ne voit ses parents qu'à travers un grand écran installé dans leur salon. Bien qu'ils soient toujours absents, ses parents ne manquent pas de surveiller ses habitudes, et même son sommeil, grâce aux dispositifs technologiques qui encombrant leur maison :

« Buongiorno tesoro, come hai dormito? »

« Benissimo mamm... Amaranta »

Allora la mamma consultava il suo tablet.

« A dire il vero, leggendo il tracciato dei sensori del cuscino e delle lenzuola, pare che tra le tre e le tre e dieci, in fase rem, tu abbia avuto un incubo ».

« No ».

« Sei sicuro ? Forse non te lo ricordi? »

« Ehm... No, non mi ricordo niente ».

---

<sup>192</sup> D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, London, Tavistock, 1971.

<sup>193</sup> M. Recalcati, *Cosa resta del padre ? La paternità nell'epoca ipermoderna*, cit., pp. 106-107. Notre traduction : « Lorsque Freud attribuait au père la capacité de "garder les yeux clos", il voulait souligner le caractère "humanisé" de la Loi que le père représente. Si les yeux du père étaient toujours ouverts, on serait sur la scène paranoïaque du grand frère ou dans un camp de concentration. La capacité du père de diriger parfois son regard ailleurs, rend possible l'humanisation de la Loi et l'introduction de l'exception »

« Mi stai dicendo la verità ? Non vorrei ci fosse qualcosa che ti turba ».  
« Non c'è niente. Davvero ».  
Rassicurata, la mamma passava al sensore installato in bagno. Davanti al lavandino era andato tutto bene – mani, denti, faccia in tempo perfetto »<sup>194</sup>.

La vie de Bart reflète à maintes égards le quotidien de nombreux enfants et adolescents de nos jours, dont les journées sont toujours de plus scandées et programmées. D'après Jack Zipes « American children are becoming more and more controlled, every minute of their time measured out in supervised, organised activity, and increasingly influenced by the market and media. Such control leads to a great need for children and young adults to take charge when they can »<sup>195</sup>. Cette omniprésence du contrôle se reflète parfaitement dans le roman de Tamaro, à travers la vie du jeune Bart : « Dai tabulati del programma, Amaranta e Pierfrancesco si erano accorti che il pomeriggio del martedì, loro figlio aveva ben due ore libere e non potevano certo permettersi di fargli perdere quel tempo prezioso »<sup>196</sup>.

La vie hyper-programmée de Bart est toutefois soudainement bouleversée, lorsqu'il rencontre dans le parc un vieux sage Chinois, Maestro Tien Lu (Maître Tien Lu), qui lui donne un sac mystérieux en lui disant être « quello giusto » (le bon). Pendant la nuit, à l'abri des cyber-regards de sa mère, Bart y découvre Zoe, une poule parlante bien drôle qui va enseigner au garçon la valeur de l'amitié et du hasard : « "Bart. Tu credi al destino ?" "Che cos'è ? Un programma ?" "Piuttosto qualcosa che scompiglia i programmi, a un tratto capisci la cosa giusta da fare e... e non è scritta da nessuna parte. Sembra anche una follia, eppure decidi di farla lo

---

<sup>194</sup> S. Tamaro, *Salta Bart!*, Firenze, Giunti, p. 14. Notre traduction : « "Bonjour chéri, tu as bien dormi ?" "Très bien mam... Amarante" Maman avait alors consulté sa tablette. "À vrai dire, selon le tracé des capteurs de ton oreiller et des draps, il semblerait que tu aies eu un cauchemar, entre trois heures et trois heures dix, en phase rem". "Non". "T'en est sûr ? Tu ne t'en souviens pas, peut-être". "Ehm... Non, je ne me souviens de rien". "Tu me dis la vérité, n'est-ce pas ? Je ne voudrais pas qu'il y ait quelque chose qui te trouble". "Il n'y a rien. C'est la vérité". Rassurée maman passait au capteur installé dans la salle de bain. Devant le lavabo tout avait été bien fait – les mains, les dents et le visage parfaitement à temps ».

<sup>195</sup> J. Zipes, *Sticks and Stones : The Troublesome Succes of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter*, New York, Routledge, 2001, p. 35.

<sup>196</sup> *Ibid.*, p. 25. Notre traduction : « Sur le listing du Programme, Amarante e Pier-François s'étaient rendus compte que le mardi dans l'après-midi, leurs fils avait deux heures complètement libres et ils ne pouvaient pas bien sûr se permettre de lui faire perdre autant de temps précieux ».

stesso »<sup>197</sup>. Avec cette bizarre alliée, Bart reçoit aussi un vieux livre illustré, un objet qui a désormais disparu au profit des modernes tablettes, un livre contenant l'histoire du Regno Eremita (Royaume Ermite), une dimension imaginaire que Bart devra sauver de la destruction et qui est formée par les rêves des êtres humains. En effet, Maestro Tien Lu est un habitant du Royaume Ermite et il est à la recherche d'un véritable héros, d'une personne au cœur pur, qui l'aide à sauver le Royaume d'une terrible menace : une entité mauvaise et invisible, le « Programmatore » (le Programmeur, efficace métaphore du capitalisme) est à même de détruire le Royaume des rêves et les conséquences sont en train de se déverser dans le monde réel. Par exemple, la plupart des âmes des êtres humains ont été volées et remplacées par des êtres humanoïdes, y compris les vrais parents de Bart qui se trouvent donc prisonniers : « Il Programmatore vuole essere padrone del mondo. Se Regno Eremita continua a esistere, lui non padrone del mondo »<sup>198</sup>, lui explique Maestro Tien Lu.

Tien Lu lo portò in un punto preciso del bosco dove era nascosta una Grande Sfera di Cristallo, e vi posò una mano sopra. La Sfera si accese subito come un megaschermo al plasma. In principio sembrava tutto grigio e indistinto, poi il grigio si trasformò in una nebbia da cui, lentamente, iniziarono ad affiorare grattacieli altissimi. [...] Dalla nebbia sbucarono poi decine e decine di ciminiere e di tubi che scaricavano liquami tossici nell'aria. Pesci boccheggianti saltavano fuori dai fiumi neri e pieni di schiuma, mentre altri animali morivano tra spasmi tremendi per il veleno, per la fame e per la sete. [...] Poi Bart vide addensarsi delle nuvole pesanti che, lentamente, oscuravano il sole, come se qualcuno avesse steso una coperta nel cielo. [...] Era questo il mondo in cui era stato allevato, era quello il mondo per il quale era stato programmato a vivere, come docile servo delle macchine.<sup>199</sup>

---

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 80. Notre traduction : « Bart, tu crois dans le destin ? » « C'est quoi ? un programme ? » « C'est plutôt quelque chose qui brouille les programmes, à un certain moment tu comprends ce qu'il faut faire et... ce n'est écrit nulle part. Elle paraît bien une folie, mais tu décides de la faire quand même » »

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 117. Notre traduction : « Le Programmeur veut devenir chef du monde. Si Royaume Ermite continue d'exister, lui pas chef du monde ».

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 119. Notre traduction : « Tien Lu le conduisit dans un point précis de la forêt où une Grande Boule de Cristal était cachée, et il imposa une main dessus. La Boule s'alluma aussitôt comme un écran plasma géant. Au début tout était gris et fumeux, puis le gris se transforma en brouillard, duquel commencèrent à surgir des énormes gratte-ciels. [...] Des dizaines de tuyaux et de cheminées commencèrent à sortir du brouillard en déversant des fumées toxiques dans l'air. Des poissons sautaient à bout de souffle hors des fleuves noirs et écumeux, tandis que d'autres animaux mouraient dans des spasmes affreux à cause du poison, de la faim ou de la soif. [...] Puis Bart vit de lourdes nuages s'épaissir, elles obscurcissaient lentement le soleil, comme si quelqu'un avait déposé une couverture dans le ciel.

Des suggestions similaires se déroulent dans *Les Songes de Neptune*, du sociologue Eli Terrence, où le rêve est un espace où s'exerce une surveillance continue de la part des autorités. Le jeune P101 est un adolescent de 12 ans qui se trouve à grandir dans un monde post-apocalyptique où une pandémie planétaire accélérant le procès de vieillissement a exterminé la population lors des terribles trois jours de Mathusalem. Les seuls survivants ont réussi à s'isoler dans une zone désertique, à l'abri d'une ville fortifiée où s'est instauré le régime tyrannique du *Phare*<sup>200</sup>. L'illumination intrusive et l'architecture de l'orphelinat-prison rappellent de près le modèle panoptique de Bentham :

Au milieu de ce néant poussiéreux, se dressait une immense tour pyramidale, que le manque de relief environnant rendait plus vertigineuse encore. Telle une sentinelle métallique, elle semblait surveiller l'ensemble de l'Aurore et incarner une forme d'humanité détonant dans la miséreuse nature ambiante. À ses pieds, se dévoilaient difficilement deux groupes de petits bâtiments aux lignes architecturales minimalistes. Ces blocs rectangulaires étaient positionnés de chaque côté de la tour et reliés par un étroit pont que trois fines poutres en métal rouillé soutenaient. [...] Au-dessus d'une étroite fenêtre donnant sur la tour pyramidale, une caméra était fixée. Pour faciliter l'observation des enfants par le Régime, toutes les chambres restaient constamment allumées. Aucun moyen ne permettait d'éteindre cette lumière [...] Les gardiens attendaient généralement deux heures après le coucher, une fois les enfants endormis, pour plonger les chambres dans une semi-obscurité, seulement contestée par un léger halo lumineux.<sup>201</sup>

L'imposante tour centrale, telle une « sentinelle métallique », exerce sa fonction de surveillance grâce à sa position privilégiée, au support des caméras et à la présence invasive de la lumière. Cette illumination constante situe la structure dystopique dans une temporalité désenchantée où l'élimination de l'ombre génère une réalité figée dans un présent éternel, une réalité toujours identique qui se cristallise dans une impasse évolutive. La surveillance panoptique du *Phare*

---

[...] C'était le monde où Bart avait grandi, dans lequel sa vie avait été programmée, en tant que docile esclave des machines ».

<sup>200</sup> E. Terrence, *Les Songes de Neptune*, Montmoreau, Les 2 Encres, 2014. En italique dans le roman.

<sup>201</sup> *Ibid.*, pp. 13 et 17.

s'étend aussi à la dimension psychique des adolescents, à travers des méthodes qui permettent de sonder leurs pensées les plus intimes :

Deux gardiens l'attendaient, juste derrière la porte. Ils portaient leur longue tunique médicale habituelle. Un masque anticontamination dissimulait l'essentiel de leur visage et complétait l'accoutrement. [...] – Fais tu des cauchemars ? demanda l'un d'eux.  
P101 était réticent à l'idée d'évoquer ses cauchemars. Il savait que les gardiens ne manqueraient pas d'interpréter ses propos et ses pensées. Il détestait ces moments où les garants du Régime pénétraient dans son intimité<sup>202</sup>.

À un certain moment, le jeune protagoniste découvre avoir la capacité de pénétrer, une fois les yeux fermés, dans une véritable dimension parallèle où un nouvel espace de liberté semble exister. Cependant, il réalise aussi que la surveillance du Régime s'étend jusqu'à son activité onirique :

J'imagine que les gardiens nous interrogent pendant notre sommeil pour nous soutirer quelques informations. Alors, sans doute involontairement, nous les introduisons dans nos rêves. Lorsque nous les y rencontrons, il est déjà trop tard. Des informations ont été révélées, et l'un de nous a été capturé<sup>203</sup>.

L'idée d'un contrôle du rêve se trouve aussi au centre du roman *Interception* de Marin Ledun<sup>204</sup>. Valentine est une adolescente épileptique de 15 ans qui souffre de cauchemars récurrents représentant un mystérieux labyrinthe. Elle décide donc d'intégrer un institut spécialisé qui n'accueille que des adolescents comme elle, censé pouvoir soigner cette maladie qui bouleverse son quotidien. Toutefois, lorsqu'elle commence ses premières séances, Valentine découvre que le professeur Hughling, qui dirige les expérimentations, n'a aucune intention de la guérir car il reconnaît dans l'épilepsie un don à exploiter – l'interception – à savoir, la faculté d'accéder en rêve au labyrinthe des mondes possibles. Le projet du professeur, appelé Apasmara, à partir du mot hindou qui signifie "perte de conscience", consiste à stimuler l'activité onirique des adolescents épileptiques en

---

<sup>202</sup> *Ibid.*, pp. 22-23.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>204</sup> M. Ledun, *Interception*, Paris, Rageot, 2012.



leur administrant des comprimés capables de provoquer de soudaines attaques et la conséquente perte de conscience, cela en surveillant leurs voyages oniriques par le biais de machines sophistiquées :

L'interception et le programme Apasmara font peu à peu partie de la routine quotidienne de Valentine. Les sourcils froncés du professeur, la précision de chacun de ses gestes, les soins méticuleux apportés aux détails des manipulations techniques et médicales. Les électrodes placées sur son crâne et son torse, les sonneries régulières des moniteurs, de part et d'autre du lit, la lumière aveuglante des néons au-dessus de sa tête. Le cathéter fiché dans le bras, pour l'injection du produit qui déclenchera la crise<sup>205</sup>.

Au fur et à mesure que les expérimentations continuent, Valentine et son camarade Vincent commencent à se douter des bonnes intentions du professeur Hughling : « Une foule de questions l'assaillent. Qui est réellement le professeur Hughling ? À quelle expérience scientifique est-on en train de la mêler ? Qui sait si l'Institut ne cache pas des activités douteuses et si elle ne sert pas en ce moment même de cobaye ? Je ne suis qu'une adolescente, pense-t-elle »<sup>206</sup>. En effet, durant ses visites au cœur du labyrinthe onirique, Valentine rencontrera Jeremy, le fils épileptique du professeur, qui est décédé à l'âge de 13 ans à cause des folles expérimentations de son père, obsédé par le désir de découvrir les possibilités reliées à l'interception :

– Comme toi, je fréquentais déjà en rêve les couloirs de ce maudit labyrinthe. Je me suis confié à mon père. Au lieu de m'aider à ne plus faire ces cauchemars ou à les comprendre, il m'a utilisé comme observateur. [...] Il considérait si peu son fils qu'il était prêt à mener les pires expériences, reprend Jeremy d'un ton sec. Il multipliait les séances. Toujours plus, toujours plus longtemps. Il m'avait retiré de l'école et assurait lui-même mon éducation afin que je me consacre pleinement à ses séances de torture. Je protestais, je maigrissais à vue d'œil, mais il n'en tenait pas compte ! Tout ce qui lui importait, c'étaient ses recherches. Je n'étais qu'un cobaye. Un jour où j'étais particulièrement fatigué, il m'a délivré la charge électrique de trop. Mon cerveau a été endommagé et je suis tombé dans un coma dont je ne devais jamais sortir. Je suis officiellement mort quelques mois plus

---

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 123.

<sup>206</sup> *Ibid.*, pp. 99-100.

tard. Le soir de mon enterrement, après la cérémonie, mon père a repris ses expériences sur d'autres épileptiques...<sup>207</sup>.

Le récit jette donc une ombre sur la conception de progrès scientifique sans scrupules, à travers la figure d'un père qui n'hésite pas à sacrifier son propre fils à la cause scientifique. Cependant, la figure de Jeremy se révèle aussi très controversée : vu que l'esprit des épileptiques continue à rôder même après la mort dans le labyrinthe des possibles, l'adolescent est devenu un esprit errant. Dévoré par la soif de vengeance contre l'égoïsme paternel, Jeremy a réuni une armée d'âmes errantes, qu'on appelle les spectres, pour la construction d'un monde foncièrement négatif, le monde numéro 7, qui menace de remplacer celui de son père, le nôtre. Le monde qui se cache derrière la porte numéro 7 se présente comme un univers dystopique, réglé par le programme de Sécurité Totale où tous possèdent une puce cérébrale, un moyen de surveillance « de leurs gestes et même de leurs pensées »<sup>208</sup>. Les frontières entre ces deux mondes – le monde réel et le monde dystopique – deviennent donc poreuses « peut-être à cause des liens qui unissent Jeremy et son père »<sup>209</sup>. Voilà donc que le conflit père-fils assume les contours plus vastes d'une lutte pour la sauvegarde de l'équilibre existentiel : « – Mais alors ? murmure Valentine, horrifiée. Ça veut dire que le monde numéro sept pourrait grimper dans la hiérarchie et se rapprocher de notre monde ? – Ou le remplacer, murmure Vincent d'une voix hachée »<sup>210</sup>. La configuration de cette alternative dystopique pousse donc aux extrêmes conséquences les mécanismes d'intrusion et de manipulation de la vie psychique qui façonnent déjà la réalité de départ de la protagoniste. À cette aune, le monde onirique qui a été créé par le fils s'avère une copie dégénérée du monde abruti qu'il a hérité du père, un avenir monstrueux que seulement des adolescents poussés par des bons sentiments pourront éviter, comme on le verra dans la partie suivante.

L'idée d'une intrusion de la vie psychique traverse aussi le roman d'Emma Clayon, *The Roar* où le pouvoir psychique des adolescents se relie à une véritable mutation génétique concernant les nouvelles générations. Le récit prend place

---

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 187.

<sup>208</sup> *Ibid.*, p. 152.

<sup>209</sup> *Ibid.*

<sup>210</sup> *Ibid.*, p. 177.

quelques décennies après la « Animal Plague », une épidémie qui a transformé tous les animaux en bêtes sanguinaires. Après avoir tués tous les animaux, la civilisation humaine s'est réfugiée dans l'hémisphère nord de la planète où une nouvelle ville a été bâtie, encerclée par un mur gigantesque – The Wall – qui sépare les hommes du désert pollué et mortel qui se trouve de l'autre côté. Confinés dans un espace bien limité, les êtres humains vivent les uns sur les autres, selon un principe hiérarchique : en haut les riches, sur les Tourelles dorées, en bas les pauvres qui croupissent dans les eaux stagnantes et dans le manque de soleil. Même la nourriture constitue un problème, car il n'y a plus d'animaux ni de champs cultivés. Tout est synthétique. C'est ici, dans une Londres futuriste, que Mika vit avec ses parents et sa sœur jumelle, Ellie. Mika a 12 ans et il souffre énormément à cause de la disparition de sa sœur, que tout le monde croit morte. Cependant, le garçon ressent de manière certaine qu'Ellie est bien vivante car un lien particulier s'est instauré entre eux depuis leur séparation ; un lien qui s'établit, comme on le verra plus loin, au cours de leurs rêves.

Dans le roman de Clayton, l'altérité des adolescents s'établit sous le signe de la mutation ; en effet les deux jumeaux, comme beaucoup d'enfants et d'adolescents de la ville, sont des mutants à cause des conséquences de la peste animale. La raison pour laquelle ces mutations n'affectent pas les adultes, c'est qu'elles se manifestent exclusivement chez les individus qui sont nés après l'épidémie : afin de garder la surpopulation sous contrôle, la procréation avait été bannie pendant 30 ans après la dévastation, voilà donc qu'à l'âge de 12 ans, Mika et Ellie appartiennent à la première génération d'enfants grandis à l'intérieur du Mur. De même que dans *Les Songes de Neptune*, où tous les adultes étaient extrêmement vieux à cause des « journées de Mathusalem », aussi dans *The Roar* une bonne part des adultes sont plus que centenaires grâce aux pilules « Everlife » qui leur permettent de continuer à vivre malgré la dégénérescence du corps. Ainsi, l'antagoniste principal du récit, le méchant Mal Gorman, chef du *Minister for Youth Development* assume de manière évocatrice les traits d'un inquiétant squelette : « What a scary sight Mal Gorman was. [...] Thirty years of Everlife pills had made him look like a walking corpse. Skeleton hands hung out of his jacket sleeves and faded eyes protruded from a skull face of bone and papery skin. A few strands of grey hair still grew from his scalp, but they looked parched as grass trying to grow

on the edge of a desert »<sup>211</sup>. Ces générations d'adultes très vieux évoquent facilement la vision contemporaine des anciennes générations qui refusent de céder le pas : « They never get replaced because they stay alive for so long ; paying a fortune for pills so they can walk around looking like skeletons with eyes. It's not natural and it's not worth it »<sup>212</sup>.

La question de la mutation acquiert dans le roman de Clayton une importance centrale. Ainsi, certains adolescents appartenant à cette nouvelle génération présentent des mutations animales : Mika a les pieds paumés, Ellie, les mains, ce qui les expose à des épisodes d'harcèlement : « The Nothern Government knew these mutant children were different, but how different? What exactley were they? Mika was born with webbed feet. Ellie was born with webbed hands. And many other children were born with animal mutations, but no one understood why »<sup>213</sup>. Les deux protagonistes s'imposent donc dès le début comme des êtres à part à cause de cette altérité que les gens "normaux" regardent avec un mélange de dégoût et de méfiance. Néanmoins, on va bientôt découvrir que ces adolescents mutants possèdent une altérité bien plus importante qui se manifeste au niveau psychique : des puissants pouvoirs télépathiques qui leur permettent de communiquer entre eux, même en rêve, aussi bien que des pouvoirs de télékinésie. Cette anomalie ne manque pas d'éveiller l'intérêt du gouvernement et notamment de Mal Gorman. Comme on va très tôt le découvrir, c'est ce dernier qui a enlevé Ellie pour que son équipe scientifique puisse étudier le cerveau de la jeune fille, douée de capacités inouïes. La découverte d'habilités psychiques particulières, apporte le méchant ministre à s'intéresser aux adolescents, en cachant ses mauvaises intentions derrière une compétition de réalité virtuelle, appelée PodFighter, qui consiste à s'affronter sur des vaisseaux simulateurs de combat. Aux adolescents vainqueurs le gouvernement promet de riches prix, qui feront la fortune des jeunes et de leurs familles, leur permettant de sortir de la misère. Voilà donc que Mika décide de participer, convaincu qu'en gagnant il pourra retrouver sa sœur jumelle, et sa détermination le pousse à être choisi parmi les privilégiés « Chosen Ones ». Toutefois, les véritables intentions de Mal Gorman se révèlent

---

<sup>211</sup> *Ibid.*, p. 366.

<sup>212</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>213</sup> E. Clayton, *The Roar*, t. 2, cit., p. 13.

bien différentes : sélectionner les jeunes les plus adroits pour mettre en place une armée d'adolescents incroyablement puissants et complètement assujettis grâce à la manipulation des consciences : « After they're implanted, they won't even remember their names, they'll just do exactly what they're told. [...] The mutants can't be implanted, because their brain are different to a normal child's so the implants don't work. [...] We have to inject them with a tranquilizer and make them fall asleep »<sup>214</sup>, explique une scientifique à Mal Gorman qui réplique : « The wonders of modern science, for the first time in history, children will do as they're told. We should have invented these thing years ago »<sup>215</sup>.

L'intrusion psychique qui est opérée par le méchant ministre sur les adolescents se réalise premièrement par le biais des puces cérébrales et d'appareils technologiques qui vont enregistrer leur mémoire tant éveillée qu'onirique : « I'm going to attach a few electrods to your forehead but they don't hurt, OK ? and I'm going to put the straps on now »<sup>216</sup> on explique à Mika lors d'un test, après lequel le jeune protagoniste perçoit la bizarre sensation d'avoir été "épié" jusque dans ses pensées : « 'No', Mika said, feeling a surge of panic as he realized what they'd just done to him. They'd given him a drug, then, while he was semi-conscious, they'd been inside his mind while he had no control over his thoughts. What had they seen? Did they know how suspicious he was? »<sup>217</sup>. C'est en fouillant les souvenirs de Mika que Mal Gorman tombe sur un cauchemar récurrent du garçon, un cauchemar qui le concerne et qui lui a été inspiré, comme on le verra plus loin, par le contact télépathique en rêve avec sa sœur jumelle :

The man had been right about Mika's memory recording; it was so dark, Gorman had to watch it in darkness to see anything and most of it made no sense whatsoever. All he could make out were a few shapes moving around and static, then the odd birthday cake or smiling face, just childhood stuff [...]. Then, right at the end, he found what he had been waiting for, a memory so vivid, Mika hadn't been able to suppress it, and just as it shocked and frightened the boy, so it shocked and frightened Gorman. He couldn't believe what he was seeing and he watched it over and over again for hours as if that would make it better. Lurking in the shadows of a place where dark walls seemed to

---

<sup>214</sup> *Ibid.*, p. 318.

<sup>215</sup> *Ibid.*

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 236.

<sup>217</sup> *Ibid.*, p. 239.

press in all around was a man in a black suit with a television for a head. It was an inbetween moment, a moment in which nothing much happened and yet it was horrible. The man's face flickered in black and white on the curved glass screen and his eyes gazed blankly out of it as if he was feeling nothing, as if he had no soul. He just stood there in the darkness crushing a bird in his hand that was struggling feebly to get away. But it wasn't the bird's plight that scared Gorman, or the darkness or the blank-eyed face on the flickering screen, it was the fact that he was that man. Somehow, a refugee child from Barford North had a memory of him in his head, looking like a freak, a monster. [...] 'How could I be in that boy's mind? He's never met me! He's just some scruffy urchin with holes in his sneakers! How dare he think such a thing? How dare he have me in his head looking like that? [...] Gorman stood up and walked towards the window wondering why he was so scared of a memory in the mind of a twelve-year-old boy'<sup>218</sup>

Ce qui nous intéresse ici de constater, c'est que le contrôle des adolescents se fait premièrement par l'évocation d'une surveillance mentale ; une suggestion qui est renforcée par la figure de l'armée de dormeurs que Mal Gorman arrive à créer à travers les conditionnements mentaux opérés sur les adolescents :

Far away in the fortresses, thousands of children were sleeping, laid out on rows of hard white beds in identical long white gowns. They had been told to sleep until they were needed and so they did, trapped in the moment the implants had been fitted to their heads. [...] Now these children were Northern Government property: pilots and gunners, weapons of war<sup>219</sup>.

Comme on va le voir dans la partie suivante, dans le chapitre consacré au pouvoir d'oniromancie, à côté des manipulations mentales exercées par le gouvernement, les adolescents seront capables de mener une véritable révolution grâce à leur potentiel psychique et notamment ayant recours au rêve partagé.

Si l'altérité des adolescents de *The Roar* est évoquée par leur mutation, des capacités psychiques hors du commun caractérisent aussi les protagonistes de la série espagnole *La llave del tiempo* où, bien qu'on ne parle pas explicitement de manipulation du rêve, on postule une société complètement dépendante des puces neuronales : « Habían olvidado la riqueza de su propia fantasía, y no podían vivir

---

<sup>218</sup> *Ibid.*, pp. 294-296.

<sup>219</sup> *Ibid.*, p. 476.

sin recibir continuamente información a través de sus diminutas prótesis neurales »<sup>220</sup>. Le récit se déroule dans un monde futuriste où la vie sociale est entièrement dirigée par les corporations pharmaceutiques, parmi lesquelles il y a la puissante Dédale, administrée par le méchant Hiden (dont le nom reprend justement le verbe anglais « to hide » cacher). Dans cet univers hyper-technologique tout le monde possède une « rueda neural » (puce neurale) qui permet d'être constamment connecté au réseau public à travers un avatar virtuel qu'on peut modeler à son gré selon le type d'abonnement qu'on possède :

Todos habían adquirido identidades digitales para utilizarlas cuando se conectaban a la red, que era casi todo el tiempo. Por lo visto, todo el mundo parecía opinar que le resultaba más conveniente, si uno quería tener éxito en la vida, renunciar al aspecto propio y pagarse uno falso y atrayente<sup>221</sup>.

Tous sauf le jeune protagoniste, Martín, dont le cerveau se révèle mystérieusement incompatible car, comme il va découvrir à un certain moment, il possède un système immunitaire hors du commun. Martín se pose donc comme un personnage divergent par rapport à la norme, selon la tradition du récit dystopique, puisqu'il ne peut pas conduire la vie d'un normal adolescent de son âge :

Normal, que no hubiesen podido implantarle un dispositivo neural de emisión y recepción de datos, como al resto de la gente. [...] Tendría que dejar de estar conectado al mundo... Se vería condenado a una existencia primitiva, casi infrahumana, y se convertiría en un extraño entre la gente...<sup>222</sup>.

Lorsque cette anomalie vient au découvert, Martín éveille l'intérêt de la corporation Dedale, dont le but serait apparemment d'étudier son système

---

<sup>220</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., p. 8. Notre traduction : « Ils avaient oublié la richesse de leur propre fantaisie, et ils ne pouvaient pas vivre sans recevoir constamment des informations à travers leurs minuscules prothèses neurales ».

<sup>221</sup> *Ibid.*, p. 21. Notre traduction : « Tout le monde avait assumé une identité digitale pour l'utiliser en se connectant au réseau, c'est-à-dire la plupart du temps. Apparemment, tous pensaient qu'il valait mieux, si on voulait avoir du succès dans la vie, de renoncer à son propre aspect pour en acheter un autre, faux et attirant ».

<sup>222</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., t. 1, p. 12. Traduction française *Ibid.*, p. 13 : « Normal qu'on ne puisse pas lui implanter de dispositif neural d'émission et de réception des données alors que tout le monde en avait un. [...] Il serait vite déconnecté du monde... Condamné à une existence primitive, presque inhumaine, il deviendrait aux yeux de tous un étranger ».

immunitaire, afin de conduire des expérimentations censées être bénéfiques pour l'humanité. Mais l'aventure sur l'île où surgit le centre de recherche va bientôt dévoiler les véritables intentions de la corporation, qui consistent à créer une bombe biologique en prévision d'une guerre future. Notamment, cette aventure va révéler le mystère qui entoure l'origine de Martín et de trois autres adolescents qu'il croise sur son chemin ; une révélation qui se produit, comme on le verra dans la partie suivante, grâce à des expériences oniriques partagées.

Tous les romans en question proposent l'idée d'une homologation de la vie, et notamment de la vie psychique, par le biais de puces cérébrales (*Thomas Drimm, La llave del tiempo, Interception, The Roar...*) ou à travers des dispositifs technologiques de surveillance continue (*Les Songes de Neptune, Salta Bart!*). Certains romans, appartenant à la veine cybepunk, poussent ces inquiétudes encore plus loin et postulent, au-delà de la surveillance, une véritable objectivation et manipulation de la vie onirique dans l'image du rêve artificiel. Les récentes découvertes dans le domaine neuroscientifique contribuent à alimenter un imaginaire déjà sensible au souci d'une menace d'intrusion de la vie onirique de la part des médias et des corporations. Comme Mikio Kaku s'interrogeait « if it's possible to alter the course of someone's dream, is it possible to control not only that person's dream but that person's mind as well? »<sup>223</sup>.

D'après Jonathan Crary, les avancements dans le domaine des neurosciences, aussi bien que la diffusion en tache d'huile des dispositifs de surveillance et de localisation, sont en train de redéfinir la conception contemporaine du rêve dans le sens d'une objectivation de l'expérience onirique ; ce qui autrefois appartenait à la sphère des spéculations science-fictionnelles est donc en train de façonner de manière profonde l'imaginaire contemporain :

Over the last decade or more, what was generally restricted to the speculative confines of popular fiction genre has now become part of a mass imagination, nourished and reinforced by many sources. In basic forms, it is the pervasive assumption that dreams are objectifiable, that they are discrete entities that, given the development of applicable technology, could be recorded and in some way played back or downloaded. The manifest unlikelihood, or absurdity, of such possibilities ever being realized is less important

---

<sup>223</sup> M. Kaku, *op.cit.*, p. 183.



than how they are shaping and regulating contemporary imaginaries<sup>224</sup>.

C'est une idée qui est aussi soulignée par Jack Zipes quand il écrit : « Our fantasy and the fantasies that we conceive have become desperate, because they are outstripped by real existing conditions that instrumentalize them at every waking second of our day, and even when we slumber »<sup>225</sup>.

Ces interrogations acquièrent une importance notable en référence au procès de construction identitaire chez des individus en voie de projection tels que les adolescents, qui se trouvent désormais à grandir dans une société toujours plus « liquide »<sup>226</sup>. Ainsi, la prédilection pour la réalité virtuelle réside dans l'attractivité des mondes artificiels où tout est plus beau, moins fatigant et les désirs les plus fous peuvent trouver une satisfaction immédiate comme dans le plus apaisant des rêves : « C'est tellement mieux le rêve, tellement plus exotique, exaltant, confortable... Le réel c'est la porte ouverte aux déceptions »<sup>227</sup>. Mais tout ce qui brille n'est pas de l'or et le monde facile et sans efforts de l'oniro-virtuel dévoile bientôt son visage obscur : la zone ouverte aux manipulations, le risque d'égarement de l'ipséité dans le réseau fluide des illusions à bon marché. À cette aune, les romans du corpus qui soutiennent ces motifs alimentent la menace d'une future homologation de la vie intérieure au profit d'une certaine standardisation des consciences.

Dans tous les récits en question, on est dans un futur pas trop loin du nôtre où l'humanité a atteint le niveau maximum d'addiction à la réalité virtuelle jusqu'à déplacer la plupart du quotidien dans une dimension artificielle à laquelle on accède, pendant le sommeil, par le biais d'une machine onirique qui assume parfois un nom évocateur : « Machine à Rêves »<sup>228</sup>, « Induction onirique »<sup>229</sup>, « Nube onírica »<sup>230</sup>. La confusion entre virtuel et réel est apportée au plus haut degré par le roman *Mind Games* où le monde traverse un état de presque abandon suite à l'invention d'une dimension virtuelle persistante, appelée à juste titre

---

<sup>224</sup> *Ibid.*, pp. 96-97.

<sup>225</sup> J. Zipes, « Why Fantasy Matters Too Much », cit., p. 2.

<sup>226</sup> Z. Bauman, *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge, Polity, 2006.

<sup>227</sup> C. Lambert, S. Van Steen, *La fille de mes rêves*, cit., p. 10.

<sup>228</sup> M. Honaker, *Les buveurs des rêves*, Paris, Castor Poche Flammarion, 2000.

<sup>229</sup> C. Léourier, *Mauvais rêve*, Mango Jeunesse, 2006.

<sup>230</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, Barcelona, Plataforma Editorial Neo, 2014.

« Realtime »<sup>231</sup>, à laquelle les individus vivent constamment branchés, plongés dans un sommeil profond.

Dans le roman d'anticipation de Michel Honaker la population a arrêté de rêver suite à la guerre de la Capitulation, durant laquelle l'ennemi a déversé des bombes neurochimiques ayant entraîné des troubles psychiques parmi la population : « En clair, les esprits semblaient désormais incapables de générer des rêves et ce dysfonctionnement entraînait d'abord la folie, puis la mort »<sup>232</sup>. L'invention des « Machines à Rêves » s'est donc imposée comme un procédé nécessaire afin d'éviter l'apparition des troubles et une nouvelle hécatombe ; sauf qu'elles ont fini par envahir les pratiques sociales, jusqu'à devenir une véritable addiction :

Les habitués jouaient des coudes pour accéder aux Machines à Rêves. Les files d'attente qui se formaient devant les cabines au design étudié, aux rondeurs sécurisantes, tournaient parfois au pugilat. [...] La fréquentation des Maisons de Rêves était devenue à la longue une habitude sociale. Des officines avaient ouvert au quatre coins de la mégalopole, sous le strict contrôle de l'Administration qui empochait les bénéfices<sup>233</sup>.

Carson Ladyko est un jeune Détective-Vérificateur, « les D.V. , ils étaient le bras armé de l'Administration, l'élite, et n'avaient guère de scrupules à abuser de leur position privilégiée »<sup>234</sup>. L'une des tâches des Détectives consiste à surveiller le couvre-feu nocturne quand la nuit est hantée par des créatures létales et monstrueuses, les Noctambules. Pourtant Carson Ladyko n'est pas un Détective comme les autres : après avoir perdu son amoureuse à cause d'un Noctambule, Carson commence à investiguer pour son compte. Son comportement, défini « asocial », éveille le soupçon des autorités qui commencent à demander aux Maisons de Rêves l'enregistrement de ses songes : « Envoyez moi l'enregistrement de son rêve. Inutile de vous recommander la plus grande discrétion. Vous savez à quels risques vous vous exposeriez si... »<sup>235</sup>. À travers une aventure riche en

---

<sup>231</sup> T. Terry, *Mind Games*, London, Orchard Books, 2015.

<sup>232</sup> M. Honaker, *Les buveurs des rêves*, cit., p. 30.

<sup>233</sup> *Ibid.*, pp. 29-31.

<sup>234</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>235</sup> *Ibid.*, p. 37.

dangers, le protagoniste va démasquer le terrible secret qui se cache derrière l'invention des Machines à Rêves, ce qui évoque justement la menace d'une manipulation des consciences :

Les Machines à Rêves ne sont pas des machines, mais des êtres vivants. Ce sont des embryons de Noctambules ! Modifiés, domestiqués, transformés en générateurs de pensées, que sais-je... Au lieu de dévorer les esprits, ils leurs injectent des images. Comme si le courant était inversé ! Cela signifie que quelqu'un, quelque part, est parvenu à modifier génétiquement cette entité, et qu'il l'utilise sciemment pour empoisonner les neurones d'une population entière...<sup>236</sup>.

Même dans le roman de Pascal Millet, *Le cueilleur de rêves*, le protagoniste est un jeune homme qui ne sait pas trop quoi faire de sa vie, plutôt grise et solitaire. Un jour il commence un nouveau métier bien particulier pour un institut japonais de recherche en télécommunications : il devient cueilleur de rêves. Son travail consiste à frapper aux portes à la recherche de clients disposés à expérimenter une nouvelle frontière du repos : tandis qu'ils dorment dans leurs lits, le cueilleur se sert de sa machine pour se glisser dans l'inconscient du dormeur à l'aide des implants, « de la nanotechnologie. Un fil presque invisible qui se fixe dans votre cerveau »<sup>237</sup>. Le but est celui d'enregistrer leurs rêves pour qu'ils puissent les visionner sur un écran :

– Si je rêve, je pourrai voir mes rêves ? En images ?  
– Oui, bien sûr. Peut-être pas aussi nettement qu'un film comme celui qui vient de se terminer. Mais oui, vous pourrez reconnaître des visages, visualiser des indices quant à votre vie future. Puis, question interprétation, vous pourrez réfléchir sans que le rêve disparaisse complètement de votre mémoire. Vous pourrez vous le repasser autant de fois que vous le désiriez. Il sera enregistré, je vous remettrai une copie<sup>238</sup>.

La pratique d'enregistrement se fonde sur des notions neurobiologiques concrètes, telles que la phase de sommeil paradoxal théorisée par Michel Jouvet

---

<sup>236</sup> *Ibid.*, p. 118.

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>238</sup> P. Millet, *Le cueilleur de rêves*, Nantes, Sixto, No border, 2016.

et reconnue comme ce moment particulier du sommeil où les rêves se manifestent :

– Ma machine est une sorte de capteur-récepteur. Vous devez savoir que les ondes du cerveau transportent l'information tout comme les ondes radio. Il suffit donc de bien les moduler pour obtenir une image parfaite. Et ça, c'est mon travail. Vous, vous n'aurez qu'à dormir. Dormir et rêver.

–Et si je ne rêve pas ?

–Tout le monde rêve. Vous avez déjà entendu parler du sommeil paradoxal ? [...] C'est l'instant où le cerveau est au plus fort de son activité. C'est là que j'interviens<sup>239</sup>.

Le succès est immédiat et toujours plus de personnes semblent avoir développé une véritable addiction à cette pratique, une dépendance qui assume des traits fort inquiétants car les implants de la machine vont peu à peu s'ancrer dans les cerveaux des cobayes, les transformant en drogués de rêve artificiel : « Leur implants sont morts, desséchés. Ils sont devenus des ombres. [...] Plus besoin de dormir. Et plus besoin de manipuler les curseurs. Tes moindres pensées sont immédiatement lisibles. Passé, futur, inconscient, ce que tu veux. Tout ce que tes têtes d'implants captent dans ton cerveau se retrouve à l'écran »<sup>240</sup>. L'histoire ouvre donc aux intentions de manipulation : « Pourquoi voler les rêves, pourquoi voler les fruits du sommeil ? » demande le protagoniste à l'un des organisateurs du programme, qui lui répond : « Pour contrôler. Contrôler les pensées, induire de faux souvenirs, implanter des idées, des besoins. Pour créer des nouveaux consommateurs, monter une armée, pour devenir maître d'un peuple, pour le pouvoir et l'argent »<sup>241</sup>.

Même Christian Léourier dans son *Mauvais rêve* évoque la manipulation des songes par l'invention de l'Institut d'Activité Onirique Assisté qui est racheté par Savatore Biscia, un richissime politicien et homme d'affaires italien qui possède la plupart des médias (le clin d'œil n'étant pas difficile à saisir) et qui est prêt à se servir de l'Induction onirique pour manipuler les esprits des citoyens. On est dans un futur proche où les nouvelles technologies ont énormément progressé ; l'une

---

<sup>239</sup> P. Millet, *Le cueilleur de rêves*, cit., p. 23.

<sup>240</sup> *Ibid.*, pp. 182-183.

<sup>241</sup> *Ibid.*, p. 274.

des ces innovations consiste dans l'Induction onirique assistée, une expérience de rêve artificiel menée grâce à l'administration d'onirotropes, une « substance qui agit dans la production des rêves »<sup>242</sup> et fabriquée par la puissante corporation Cyclops. C'est en se connectant à travers des cabines de simulation à un sculpteur de rêves que les rêveurs peuvent vivre une expérience onirique extrêmement exaltante et vivide.

Le monde créé par Léourier présente, selon les modes de la dystopie, une amplification des inquiétudes contemporaines : une automatisation toujours plus invasive du travail « » ; l'obsession sécuritaire menée par les « gardiens automatisés de la RobSec »<sup>243</sup> et par des dispositifs tels que « les murs de verre polarisés [qui] permettaient de voir tout ce qui se passait dans les classes » et qui « autorisaient à tout moment une observation discrète de la part des vigiles »<sup>244</sup> ; la dérive des tendances consuméristes dans la vie des adolescents qui se reflète dans « le programme obligatoire d'informations commerciales. En réalité, vingt minutes de publicité : il fallait bien que Cyclops-Île-de-France, qui finançait à quatre-vingt pour cent la sécurité de l'école, s'y retrouve d'une manière ou d'une autre »<sup>245</sup> ; mais aussi le problème de la pollution, avec les vitres Cyclops « Joie de vivre » qui colorent en bleu le ciel « à cause des particules en suspension qui donnaient au ciel une allure de cloaque »<sup>246</sup>.

Simon, le protagoniste, a 15 ans et il est une star dans le domaine de la sculpture de rêves, ses créations oniriques étant très recherchées. Issu d'un milieu pauvre où « les rêveurs n'ont pas leur place »<sup>247</sup>, Simon traîne une vie solitaire et, avant de devenir un célèbre sculpteur de rêves, il est souvent victime d'harcèlement à cause de son physique menu et de son caractère asocial et rêveur. Ses parents ne constituent pas des figures de références : son père un homme passif et résigné « devenu tellement transparent que nul » et constamment soumis aux remarques acerbes de son épouse, « d'aussi loin qu'il se souvienne, il en avait été ainsi, sa mère ne manquant pas une occasion d'humilier son père ». Sa mère, quant à elle,

---

<sup>242</sup> *Ibid.*, p 11.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>244</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>245</sup> *Ibid.*

<sup>246</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>247</sup> *Ibid.*, p. 47.

« sa seule activité consistait à prendre soin d'elle et du jardin, qui symbolisait à ses yeux le nouveau statut social auquel son fils lui avait permis d'accéder ».

Le seul point de référence est représenté par son professeur de physique, passionné de cinématographie, qui lui fait découvrir le cinéma du XX<sup>e</sup> siècle sur des antiques DVD. Devant ces vieux films Simon ressent une fascination profonde :

En trois mois, il avait épuisé le stock du club. Il restait sur sa faim. Impossible pourtant d'aller au-delà. Il était devenu extrêmement difficile d'acquérir ces antiquités, que quelques collectionneurs fortunés se réservaient, les protégeant farouchement contre le piratage. [...] Alors, faute de pouvoir visionner d'autres films, il avait recherché des synopsis, des scénarios. Et il en avait imaginé. Le jour, d'abord. Puis la nuit, dans ses rêves. Et ses rêves étaient infiniment supérieurs<sup>248</sup>.

Quand l'Institut de contrôle des rêves annonce la recherche de jeunes sujets pour une étude, Simon y participe, poussé par la curiosité et par la prime offerte aux volontaires. Les scientifiques se rendent tout de suite compte de son potentiel de rêveur et Simon intègre bientôt l'Institut comme « facteur actif d'induction onirique », ou sculpteur de rêves selon la définition des médias. Toutefois, malgré son succès, il n'est pas un garçon heureux car sa vie est plutôt solitaire ; il n'a pas d'amis et il consacre tout son temps au travail qui, de plus, ne lui donne plus de satisfaction étant devenu une activité banale et sans créativité :

Il se souvenait d'un temps, pas très lointain, où il appréciait par-dessus tout cette période intermédiaire pendant laquelle il baignait dans l'euphorie, étonné lui-même par le monde qu'il avait créé à partir du matériau brut de sa mémoire. Peut-être, plus que la promesse d'une rémunération inespérée, était-ce alors le plaisir que lui procurait cette impression pure de joie et de liberté, cette sensation de flotter en apesanteur, ce sentiment de plénitude après la construction d'un espace onirique réussi qui l'avaient décidé à faire d'une aptitude encore mal cernée sa profession. [...] S'il avait pu penser librement, peut-être se serait-il souvenu d'un article lu quelques semaines plus tôt, selon lequel la sculpture de rêves était l'une des professions où le taux de suicide était le plus élevé. Ou il se serait interrogé sur la raison pour laquelle le professeur Orel, inventeur de l'induction onirique, se coupant du monde, s'était enfermé dans une villa des Carpates. Pour

---

<sup>248</sup> *Ibid.*, p. 26.

l'heure, Simon se contentait de dériver, au bord de la nausée, entre la rage et le découragement<sup>249</sup>.

À l'enthousiasme initial se superpose la déception de devoir constamment satisfaire les rêves banals et stéréotypés des clients de l'Institut. Peu à peu Simon plonge dans un état dépressif : « Il éprouvait une profonde lassitude, non seulement du corps, mais de l'esprit. Il n'avait plus envie de rien »<sup>250</sup>. Cet état dépressif est aussi amplifié par une condition d'insomnie chronique, par l'absence de ces rêves naturelles et personnelles qui, comme on l'a vu, sont très importants pour le développement psychique de l'adolescent :

Depuis qu'il animait des séances pour le compte de l'Institut, il avait cessé de rêver hors de la cellule de l'oniro. [...] Et puis, il souffrait. Physiquement. Pas d'une douleur intense. Il ressentait plutôt une gêne, un malaise. Une impression de manque. Il ne pouvait pas rester en place. Ses membres avaient besoin de mouvement. En même temps, la somnolence due à ses insomnies décourageait à l'avance tout effort soutenu. –Qu'est-ce qu'il m'arrive ? grommela-t-il<sup>251</sup>.

Quand l'Institut est racheté par Salvatore Biscia, le très puissant directeur de la Cyclops, Simon est choisi pour devenir le premier sculpteur de rêves à expérimenter une nouvelle frontière oniro-virtuelle : l'Induction onirique collective, une technologie qui permettra le partage onirique à la grande échelle. Le passage du rêve « de l'artisanat au stade industriel »<sup>252</sup> consiste donc dans la possibilité pour plusieurs rêveurs de partager le même rêve à domicile. Comme Biscia l'explique au protagoniste :

–Maintenant, imaginez qu'au lieu d'avoir un seul client par séance vous en avez dix, vingt, cent... Le coût par individu serait réduit en proportion.

–C'est impossible. Un sculpteur ne peut pas entrer dans cent rêves différents en même temps.

–[...] si ce sont les clients qui entrent dans le rêve du sculpteur, avec un capacité d'interaction réelle, mais limitée, il n'y a plus de raisons d'en borner le nombre. [...] Il ne s'agit plus de permettre à un client de

---

<sup>249</sup> C. Léourier, *Mauvais rêve*, cit., p. 9.

<sup>250</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>251</sup> *Ibid.*, pp. 39-40.

<sup>252</sup> *Ibid.*, p. 46.

développer ses propres fantasmes, mais de partager un univers onirique à tout un groupe. *Votre univers*, Simon.

Simon est fasciné par cette possibilité qui lui permettrait enfin d'expérimenter ses propres créations oniriques sans plus dépendre des caprices de ses « corêveurs ». Très tôt les centres Oniromédia fondés par Biscia deviennent de plus en plus populaires, « la Banque mondiale d'aide au développement consentit un crédit exceptionnel aux nations les plus pauvres pour leur permettre de s'équiper, au motif que leurs populations étaient celles qui avaient le plus besoin de s'évader par le rêve du triste quotidien »<sup>253</sup>. Quant à Biscia « il se présentait aux élections pour la présidence de l'Europe élargie. Son programme tenait en un slogan : Le bonheur pour tous »<sup>254</sup>. On y facilement l'acceptation de Pouvoir prônée par Michel Foucault selon qui le Pouvoir n'est pas uniquement répressif :

Si le pouvoir n'était jamais que répressif, s'il ne faisait jamais rien d'autre que de dire non, est-ce que vous croyez vraiment qu'on arriverait à lui obéir ? Ce qui fait que le pouvoir tient, qu'on l'accepte, mais c'est tout simplement qu'il ne pèse pas seulement comme une puissance qui dit non, mais qu'en fait il traverse, il produit les choses, il induit du plaisir, il forme du savoir, il produit du discours ; il faut le considérer comme un réseau productif qui passe à travers tout le corps social beaucoup plus que comme une instance négative qui a pour fonction de réprimer<sup>255</sup>.

Cette conception du Pouvoir évoque en quelque sorte le rapport entre l'adulte et l'enfant où, du point de vue de ce dernier, l'autorité apparaît oppressive et en même temps nécessaire pour la réalisation du « plaisir » et du « savoir », selon la perspective foucaultienne. C'est une tension qui s'amplifie quand l'enfant grandit, lorsque le rapport de pouvoir s'intensifie entre l'adolescent et l'adulte. En effet, l'adolescent se trouve dans ce délicat moment de seuil où le désir d'intégration dans le monde adulte et son refus se mêlent. Il est donc question pour le jeune de mettre en question le modèle social qui lui est offert et d'interroger son libre arbitre.

---

<sup>253</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>254</sup> *Ibid.*

<sup>255</sup> M. Foucault, « La fonction politique de l'intellectuel ». Entretien avec Michel Foucault, publié originalement sur *Politique-Hebdo*, 29 novembre - 5 décembre 1976, pp. 31-33. Consulté sur *Dits et écrits III*, n°184, Paris, Gallimard, 1994, p. 113.



En effet, bien que cette position lui rapporte beaucoup d'argent et de célébrité, Simon commence à se sentir mal à l'aise lorsque son patron, Biscia, lui demande de programmer sa figure dans les rêves collectifs « coulé dans le rôle du chef de l'État européen »<sup>256</sup>. Entretemps des manifestations « contre les dangers de l'Induction onirique à domicile »<sup>257</sup> commencent à émerger, des manifestations qui sont brutalement réprimées par la police et passées sous silence par les médias. C'est avec grande surprise que Simon apprend aussi l'arrestation de son père qu'on découvre être l'un des principaux organisateurs des sabotages aux centres Oniromédia : « C'était absurde. Comment un être aussi insipide aurait-il pu se rendre coupable d'un acte d'une telle audace ? »<sup>258</sup> Simon s'interroge.

Quelque chose commence donc à remonter de son inconscient à travers des cauchemars récurrents qui le hantent tant dans la dimension oniro-virtuelle que dans son sommeil naturel. Lors de sa connexion à la machine, il a l'inquiétante sensation que l'Induction onirique collective commence à échapper à son contrôle : « J'ai l'impression que l'oniro essaye de prendre la main sur moi et de m'imposer son propre univers »<sup>259</sup> se dit-il. Dans ces cauchemars, Orel – l'inventeur de l'Induction onirique mystérieusement décédé – lui apparaît dans une série de situations inquiétantes :

L'inventeur se frayait un chemin dans ses nuits, hantant comme une obsession ses rêves propres. Il apparaissait au fond d'un puits, ou au bout d'un tunnel, ou dans une brume épaisse. Même lorsque Simon courait vers lui, il finissait toujours par s'éloigner, se dissoudre, se laisser emporter par des êtres aux contours informes. Ses paroles, hachées, dispersées par le vent, ne parvenaient pas jusqu'à lui<sup>260</sup>.

La manifestation de cet homme dans ces rêves trouble profondément le garçon, « ces cauchemars qui, à présent, le harcelaient toutes les nuits l'inquiétaient, non seulement en raison du malaise qu'il provoquaient en lui, mais parce qu'il s'interrogeait sur leur origine, et surtout sur leurs conséquences »<sup>261</sup>.

---

<sup>256</sup> C. Léourier, *Mauvais rêve*, cit., p. 111.

<sup>257</sup>

<sup>258</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>259</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>260</sup> *Ibid.*, p. 108.

<sup>261</sup> *Ibid.*, p. 109.

Comme on va le voir dans la troisième partie, c'est en plongeant au cœur de ce cauchemar, branché à la machine oniro-virtuelle, que Simon pourra découvrir ce que ces rêves veulent lui communiquer et trouver une solution à la menace manipulatrice que l'industrie Oniromédia représente pour l'humanité :

Jamais personne n'avait disposé, dans l'histoire, d'un moyen de propagande aussi puissant. Sous le couvert du rêve, Biscia peut faire passer n'importe quel message, qui s'enfoncera au plus profonds des esprits. Le rêve, présenté comme la dernière des échappatoires pour ceux que la vie malmène, devient le plus sûr moyen pour les asservir encore un peu<sup>262</sup>.

Même le roman britannique *Mind Games* met en place l'idée d'une manipulation des consciences par le biais d'une machine oniro-virtuelle. Le récit se déroule après une Troisième Guerre Mondiale qui a redéfini les équilibres : l'Angleterre est devenue un état indépendant appelé New United States et la vie a connu un détour technologique grâce à Realtime, un monde virtuel de réalité alternative auquel tout le monde se connecte en dormant, par le biais de puces cérébrales. Cette dimension virtuelle est gérée par la puissante multinationale PareCo : « Parasensory Artificial Reality Enhancement. The big breakthrough so many lifetimes ago that made perfect virtual experiences possible for the first time »<sup>263</sup>. Luna est une adolescente de 15 ans. Après avoir perdu sa mère elle vit avec son père, qui pourtant passe tout son temps branché sur Realtime : « Dinner : no Dad as usual. [...] Before heading up for the night, I go to Dad's office. His skin is pale, too pale. How long has it been since he's unplugged? I check a screen log – weeks »<sup>264</sup>. Elle vit aussi avec son antipathique belle-mère et son frère cadet de 10 ans, lequel a profondément changé dès qu'il a été implanté avec sa première puce cérébrale : « There used to be a time when Jason would plead with me to go on safari every weekend. [...] But now that they've lowered the age of consent for Implants from twelve to ten he's been plugged in every chance he gets since his birthday. Park adventures have been left behind »<sup>265</sup>. Le monde ici postulé a déplacé tout type d'activité au niveau du virtuel, y comprise l'éducation, au profit

---

<sup>262</sup> C. Léourier, *Mauvais rêve*, cit., p. 66.

<sup>263</sup> T. Terry, *Mind Games*, cit., p. 127.

<sup>264</sup> *Ibid.*, pp. 25-26.

<sup>265</sup> *Ibid.*, p. 47.

d'une vie sans risques : « There were no kids in the park today at all. Just babies, little ones. None near Jason's age, or mine. Once they get Implants they don't want to play any more » Luna réfère à son père, qui lui répond « They're still playing – just not where you can see them, [...] It's safer. No broken arms or skinned knees. And no passing germs around to each other. Especially at *your age* »<sup>266</sup>.

Luna, se présente dès le début comme un personnage “à part” car elle n'a pas de puce cérébrale. Si dans sa communauté ils existent des gens qui ne possèdent pas ce type de dispositif – les « Refusers » – qui mènent une vie complètement émargée, Luna n'a pas vraiment choisi ce genre d'existence mais elle y est contrainte par une anomalie psychique qui lui empêche de pénétrer dans le monde virtuel sans éprouver une forte nausée. À l'exception des autres gens, Luna n'est pas soumise à l'illusion du virtuel mais elle en perçoit immédiatement le côté artificiel, comme si elle était une sorte de rêveuse lucide :

There is still a Plug in Point in my room. I haven't got an implant, so have to plug in the old-fashioned way. When I sink into it, the moulded sofa adjusts to my body – I was smaller the last time I used it. I close my eyes and try to relax as the warm fuzz of the neural set closes around me, to let the sensory and neural connections happen, no fight it. My room is as dark as I can make it [...] Click. I step into the Realtime hallway. Being here is all kind of wrong. There is nothing less real to me than this place. [...] For years I'd thought it was like this for everyone. When I found out it wasn't, that for everyone the physical world vanishes and this is as real as anything in it, I almost let it slip. But Nanna [sa grand-mère] told me it had to be a secret. I didn't understand why at that age – what was I, six or seven? I did years later. Different isn't good sometimes<sup>267</sup>.

L'anomalie de Luna est donc vécue comme un grand secret, personne n'est au courant de son rapport au virtuel à l'exception de sa famille, et tout le monde la considère une jeune fille fort bizarre en raison de son refus apparemment incompréhensible à se connecter. Mais le jour du grand test des 16 ans approche et la protagoniste doit y participer comme tous les gens de son âge : le but du test, c'est de vérifier la dualité psychique de l'adolescent, à savoir son quotient d'intelligence (IQ) et son quotient de rationalité (RQ), ce dernier étant

---

<sup>266</sup> *Ibid.*, p. 57.

<sup>267</sup> *Ibid.*, pp. 34-35.

fondamental pour l'organisation de la vie sociale où les gens considérés irrationnels, « dysrationals », sont condamnés à vivre en bas de l'échelle sociale : « The stated purpose of the tests, IQ and RQ, is to select the best applicants for university and PareCo placements, yes ? The ones who are not only brilliant, but rational. [...] For the safety of us all. And the reason, of course, is to avoid having the irrational in charge of anything, ever again. Not even their own lives »<sup>268</sup>. Cet examen s'impose, selon la tradition dystopique du roman pour adolescents, comme un rite de passage dont les véritables intentions ne sont pas explicitées mais par lequel le gouvernement cherche à contrôler les individus non-conformes. Dans ce cas, les individus marqués « dysrationals », c'est-à-dire ceux qui comme Luna se révèlent psychiquement capables de distinguer le réel du faux dans les simulations virtuelles, sont considérés dangereux et déclassés dans l'échelle sociale. En effet, au cours d'un test où tous les adolescents croient assister à des angoissants épisodes de violence, et qui suscitent la panique générale, Luna est la seule qui peut résister aux hallucinations et reporter le calme. Le roman ouvre donc la voie aux risques de manipulation mentale : « Who knows when they use our Implants to make us see what they want? Or even if they don't, worse: to change what we remember about things that happened, afterwards »<sup>269</sup> s'interroge l'un des adolescents. Non seulement, la constante connexion des adolescents aux mondes virtuels entraîne aussi des conséquences létales : « How about the rise in so-called Sudden Teenage Death Syndrome ? Teens who plug in at school all day, al play online all night, sometimes die for no apparent reason »<sup>270</sup>. La cause est indiquée dans le manque de sommeil naturel qui est déclaré être fondamental pour le développement des individus en voie de projection : « It actually results from lack of natural sleep. [...] There are recommended plug-in times, but who follows them ? Adults are more resilient ; younger brains need sleep to rest, recuperate and grow. Without it they sometimes die »<sup>271</sup>. C'est une idée qui rappelle de près les considérations neurobiologiques du rêve qui ont été mises en lumière au début de cette partie.

---

<sup>268</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>269</sup> *Ibid.*, p. 117.

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 197.

<sup>271</sup> *Ibid.*

Ce n'est que vers la fin du récit que les véritables intentions du gouvernement sont portées au découvert : le rite de passage révèle alors son côté le plus sombre lorsqu'on découvre le cruel mécanisme d'exploitation des adolescents marqués « dysrationals », dont les cerveaux sont utilisés pour alimenter la création des mondes virtuels de Realtime :

The PareCo interns are being brained – brain extracted and linked through bio tanks to run game worlds. Their bodies are stored in bio tanks until they're shipped out, presumably to be sold for organs on the black market. The New United States tests have been manipulated by PareCo to get the best brains for the so-called Think Tanks, providing games that keep the populations of the worlds sedated and compliant. The New United States avoids acknowledging what is being done in their name !<sup>272</sup>

Le test, auquel tous les adolescents étaient soumis pour détecter leur quotient de rationalité, ne visait donc qu'à sélectionner les jeunes les plus dotés d'imagination pour les utiliser comme cobayes : « They want us to compete at their games, to learn, to get better and better hacking. And then they want to use us to run more games, games that will hook in more players. I don't want to play any more »<sup>273</sup> s'exclame Luna.

L'idée d'une manipulation de dormeurs pour la création de mondes oniro-virtuels traverse aussi le roman espagnol *El fin de los sueños*, qui se déroule dans une Europe du futur, quelques années après la dénommée « Revolución onírica » consistant dans l'invention de puces cérébrales qui permettent aux soldats de renoncer au sommeil : « Se les inyectaban nanobots que ayudaban al cerebro a obtener en apenas diez minutos el mismo reposo que antiguamente nos concedía una noche entera de descanso »<sup>274</sup>. Toutefois, cette nouvelle ressource s'étend bientôt à la population civile :

Cuando la guerra terminó, la revolución comenzó a extenderse a la población civil. [...] Al día de hoy, se estimaba que un ochenta y cinco por ciento de la población de la ciudad se conectaba a la nube de

---

<sup>272</sup> *Ibid.*, p. 423.

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 363.

<sup>274</sup> J. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., p. 29. Notre traduction : « On leur injectait nanobots aidant le cerveau à obtenir en à peine dix minutes le même relâchement qui était anciennement produit par une nuit entière de sommeil ».

sueños generada por el Departamento de descanso y Bienestar, la red onírica escaneaba sus cerebros y les regalaba un sueño corto, creado de forma específica para cada individuo, que recargaba sus pilas de manera absoluta. En Ciudad Resurrección eran muy pocos los que dormían ya de forma natural<sup>275</sup>.

Le monde créé par Campbell y Cotrina rappelle de près les considérations de Jonathan Crary à propos de l'éveil perpétuel recherché par le monde capitaliste et on y retrouve aussi une forte similarité avec certaines recherches dans le domaine du sommeil, œuvrées par le Ministère de la Défense Nationale américain :

Over the past five years, the U.S. Defence Department has spent large amounts of money to study these creatures [le bruant à couronne blanche, un oiseau qui vit des longues périodes d'insomnie]. Researchers with government funding at various universities, notably Madison, Wisconsin, have been investigating the brain activity of the birds during these long sleepless periods, with the hope of acquiring knowledge applicable to human beings. The aim is to discover ways to enable people to go without sleep and to function productively and efficiently. The initial objective, quite simply, is the creation of the sleepless soldier, and the white-crowned sparrow study project is only a small part of a broader military effort to achieve at least limited mastery over human sleep. [...] As history has shown, war-related innovations are inevitably assimilated into a broader social sphere, and the sleepless soldier would be the forerunner of the sleepless worker or consumer<sup>276</sup>.

Comme Crary aussi le souligne, si les humains peuvent renoncer au sommeil, ils ne peuvent pas renoncer à rêver sans sombrer dans la folie. Dans *El fin de los sueños*, le gouvernement a donc créé un réseau onirique virtuel, la « Nube onírica » (Nouage onirique), qui permet de recharger complètement et rapidement ses forces à travers des rêves artificiels payants, courts et simples, qui évitent au dormeur de gaspiller du temps en dormant. Les spéculations technologiques nous dévoilent bientôt leur côté obscur quand on découvre que la création des rêves

---

<sup>275</sup> *Ibid.*, p. 21. Notre Traduction : « Une fois la guerre terminée, la révolution avait commencé à se répandre à la population civile. [...] À présent, on estimait que quatre-vingt-cinq pour cent de la population de la ville se connectait au nuage de rêves généré par le Département de Repos et de Bienêtre, le réseau onirique scannait leurs cerveaux et leur donnait un rêve bref, créée de manière spécifique pour chaque individu et qui rechargeait complètement ses énergies. À Cité Résurrection presque plus personne ne rêvait de manière naturelle ».

<sup>276</sup> J. Crary, *op.cit.*, pp. 1-3.

artificiels est ici strictement liée à des expérimentations scientifiques menées sur des rêveurs-cobayes :

Los durmientes en un principio fueron prisioneros de guerra y enfermos terminales, pero pronto los tentáculos del Departamento de Descanso y Bienestar se fueron extendiendo. En estos tiempos hay mucha gente desesperanzada, muchos que buscarán cualquier salida o que se dejarán engañar sin problemas<sup>277</sup>.

Les deux jeunes protagonistes, Ismael et Anna, ont 15 ans et vivent tous les deux une situation familiale difficile : Ismael a perdu sa mère et vit dans les bas quartiers de Ciudad Resurrección avec son père, un artisan onirique clandestin qui est devenu solitaire et dépressif suite à la mort de sa femme, et qui est aussi gravement dépendant des rêves artificiels ; Anna est une fille privilégiée des hauts quartiers qui vit avec sa mère Cordelia, une importante bureaucrate du gouvernement, une femme froide et exigeante avec la manie du contrôle. Leurs destins se croisent lorsqu'ils découvrent avoir fait le même rêve, tous les deux connectés au réseau onirique du gouvernement. Dans ce rêve, une jeune fille de leur âge se manifeste, entourée de paillons noirs, et les supplie de la sauver. Le sentiment de réalité et de bouleversement de ce rêve est tel que les deux jeunes se décident à chercher des réponses ; durant leurs recherches ils tombent sur un forum d'adolescents qui disent avoir vécu la même expérience onirique. C'est le début d'une aventure dans le monde oniro-virtuel qui, comme on le verra dans la partie suivante, permettra aux adolescents de restaurer la justice tout en conduisant un parcours personnel de quête identitaire.

Les rêves artificiels qui sont proposés par le gouvernement où par les corporations, s'imposent dans ces récits comme des expériences d'évasion purement illusoires, et qui provoquent une forte dépendance, en établissant un parallélisme avec ces pratiques virtuelles – représentés de nos jours par les réseaux sociaux et les mondes numériques – qui dominent toujours de plus les pratiques culturelles et de socialisation des jeunes générations.

---

<sup>277</sup> Ibid., p. 212. Notre traduction : « Les dormeurs, au début, étaient des prisonniers de guerre et des malades en phase terminale, mais bientôt les tentacules du Département de Repos et de Bienêtre commencèrent à s'allonger. De nos jours il y a beaucoup de personnes désespérées, beaucoup de gens qui prendraient n'importe quelle issue ou qui se laisseraient facilement tromper ».

Dans le roman de Bruno Tognolini, *Lunamoonda*, c'est le jeu vidéo qui est évoqué, à travers la figure du « nanosogno » (nanosonge) qui est décrit comme « droga e videogame. Un videogame da prendere per bocca »<sup>278</sup>. On est dans une Sardaigne dystopique et futuriste, où tout le monde vit sous le contrôle de la NAS, la Nuova Architettura Sociale (Nouvelle Architecture Sociale) que les jeunes protagonistes ont surnommé « Nassa » : « un'immensa rete tesa su tutto il paese, secondo alcuni su tutto il mondo. Una rete di cavi che corrono per terra, sottoterra e nell'aria portando quantità paurose di dati »<sup>279</sup> ; son but est de « raccogliere notizie su fatti, sogni e bisogni di tutta la popolazione. E perché? Per fornire immediatamente soddisfazione ai bisogni giusti e rimedi per quelli sbagliati »<sup>280</sup>.

Cette société, aussi bien que les autres qu'on vient d'analyser, s'impose donc en principe comme une structure utopique, censée viser la satisfaction des désirs et des besoins des citoyens. D'ailleurs, il faut souligner que chaque dystopie est généralement créée à partir d'une intention utopique : « The superficialities of utopia – affluence and abundance – can be achieved, at least for many, by non-utopian and even anti-utopian means »<sup>281</sup>. La tâche de questionner le fonctionnement du système revient donc au personnage qui se trouve, pour quelques raisons, en marge du corps social. Dans ce cas, il s'agit d'une bande d'adolescents, les jeunes Lunamoonda, qui sont appelés avec mépris « ski-lellè » : « Gli ski-lellè sono bambini randagi di Neonora organizzati in bande. I neonorani li chiamano così, 'bambini schifo' (lellè vuol dire bambino, ragazzo), perché dicono che sono scorie viventi della città »<sup>282</sup>.

Dans un repaire au bord de la mer, les garçons et les filles Lunamoonda mènent alors une vie clandestine et sauvage, dans la petite communauté qu'ils ont fondée, après avoir été rejetés par la société en raison de leurs anomalies (la plupart étant

---

<sup>278</sup> B. Tognolini, *Lunamoonda*, cit., p. 121. Notre traduction : « drogue et jeux-vidéo. Un jeu vidéo à avaler ».

<sup>279</sup> *Ibid.*, p. 18. Notre traduction : « un immense réseau tendu sur tout le pays, d'après quelqu'un sur le monde entier. Un réseau de câbles qui courent par terre, sous terre et dans l'air pour transmettre une quantité incroyable de données ».

<sup>280</sup> *Ibid.*, Notre traduction : « recueillir des informations sur les événements, les rêves et les besoins de la population. Et pourquoi ? Afin de donner satisfaction immédiate aux justes besoins et les remèdes aux mauvais ».

<sup>281</sup> R. Williams, *Tenses of Imagination*, Bern, Peter Lang, 2010, p. 111.

<sup>282</sup> B. Tognolini, *Lunamoonda*, cit., p. 8. Notre traduction : « Les ski-lellè sont des enfants errants de Neonora organisés en bandes. Les neonoriens les appellent comme ça, 'enfants dégoût' (lellè signifie enfant, garçon), car ils disent qu'ils sont les scories vivantes de la ville ».



de mutants mal reussis, enfuis de projets d'expérimentation), un endroit où ils vivent librement, au coeur de la nature, loin du regard omniprésent de la Nuova Architettura Sociale. Cette communauté utopique, où chacun possède sa place et son talent en dépit des affreuses mutations, s'oppose au monde stérile des citoyens de Neonora, la grande technopole, et de leurs enfants « rintronati dalle dosi giornaliera consentite di acquisti e nanosogni » :

Bisognava attraversare i quartieri agiati di Las Palmas: sette chilometri di villette quasi uguali, coi loro prati e cani potenziati e belle auto ecointelligenti. [...] Gli ski-lellè guardarono assorti dai vetri del mezzo i bambini eleganti e tranquilli che giocavano nei loro giardini. Interrompevano il sonno incantato di questo paesaggio gli improvvisi piazzali splendidi di shopping plazas, megabingo e macromarket, coi loro templi altissimi nel sole. Gli ski-lellè guardarono i ragazzi sgarbati riuniti in gruppetti in queste agorà commerciali, che li guardarono a loro volta di sfuggita, con visi assenti, rintronati delle dosi giornaliera consentite di acquisti e nanosogni, già consumate di primo pomeriggio<sup>283</sup>.

Cependant, comme on le verra dans la partie suivante, la vie placide des enfants Lunamoonda est bientôt troublée par une épouvantable révélation qui va mettre en crise leur entière existence : leur liberté n'est en effet qu'une illusion car le gouvernement, loin d'ignorer où ils vivent comme ils le croient, est par contre en train de les observer pour conduire une cruelle expérimentation appelée de manière emblématique « progetto Herode necessario » (projet Hérode nécessaire), à savoir étudier les effets sur les humains d'une matière instable et toxique qui repose sous leur repaire. Comme Nicola Galli Laforest le considère à propos des dystopies contemporaines pour adolescents :

Questi ribelli sono sempre giovani che hanno le stesse caratteristiche che avevano già individuato nei loro studi psicoanalitici o

---

<sup>283</sup> B. Tognolini, *Lunamoonda*, cit., pp. 108-109. Notre traduction : « Il fallait traverser les quartiers aisés de Las Palmas : sept kilomètres de pavillons presque identiques, avec leurs pelouses et leurs chiens boostés et leurs voitures éco-intelligentes. [...] Les ski-lellé regardèrent rêveurs par les vitres du véhicule les enfants élégants et tranquilles qui jouaient dans leurs jardins. Le sommeil de ce paysage était aussitôt interrompu par les esplanades étincelantes de shopping plazas, megabingo et macromarket, avec leurs temples très hauts dans le soleil. Les ski-lellé regardèrent les gamins éblouissants, réunis en petits groupes dans ces agoras commerciales, qui les regardèrent à leur tour rapidement, avec des regards absents, hébétés par les doses quotidiennes d'achats et nanosonges, déjà consommées en début d'après-midi ».

antropologici Jung (1940-41), Hillman (1967), Von Franz (1970), nel ritratto di un archetipo, quello del “fanciullo divino”, il giovane predestinato, dalla nascita misteriosa, mandato dal cielo per riportare speranza laddove è sparita, a rifondare la città distrutta da chi è venuto prima di loro. In uno di questi romanzi, *Lunamoonda*, il sospetto che si tratti di questo archetipo diventa sicurezza. Il Grande Burattinaio, come in *Matrix* (Wachowski, 1999) o in tanti altri film che sono seguiti, non è una persona ma un software che amministra totalmente la vita della comunità, e ha un nome geniale, che rimanda al più nostro tra i miti sul fanciullo divino: si chiama “Herode Necessario”<sup>284</sup>.

En faisant référence à l'épisode du Massacre des Innocents, relaté dans l'Évangile selon Matthieu – le meurtre de tous les enfants de moins de deux ans dans la région de Bethléem, ordonné par Hérode – Tognolini met en scène une histoire très ancienne, qui revient sous une nouvelle forme. L'effet Chronos du Père qui cherche à dévorer ses enfants, trouve ici son instrument dans la science, comme dans maintes dystopies pour adolescents :

Al di là però del ruolo della scienza come radice della distopia, la vera questione è prettamente politica, e ci suggerisce però anche un insospettabile livello di attenzione verso questi temi: la società che si va costruendo rischia, per autoriprodursi, o per evitare di autodistruggersi, di eliminare le caratteristiche più umane. E in queste storie, tolto qualche raro esempio di adulto dissidente, che vive in clandestinità, isolato e perseguitato, sono solo i giovani a tentare lo strappo<sup>285</sup>.

---

<sup>284</sup> N. Galli Laforest, « Dalle Città di carta alle città di Erode. Il furto degli spazi e del futuro nella narrativa per adolescenti », in *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education*, n°12, 2017, pp. 99-109, p. 107. Notre traduction : « Ces rebelles sont toujours des jeunes avec ces mêmes caractéristiques que Jung (1940-41), Hillman (1967), Von Franz (1970), avaient indiquées dans leurs études psychologiques et anthropologiques, dans le portrait de l'archétype de l'enfant divin, le jeune prédestiné, à la naissance mystérieuse, envoyé pour reporter l'espérance où il n'y en a plus, pour rebâtir la ville qui a été détruite par ses aînés. Dans un de ces romans, *Lunamoonda*, le soupçon qu'il s'agisse de cet archétype devient une certitude. Le Grand Marionnettiste, comme dans *Matrix* (Wachowski, 1999) ou dans beaucoup d'autres films suivants, n'est pas une personne mais un programme informatique qui administre complètement la vie de la communauté, et qui a un nom génial, renvoyant au mythe occidental par excellence de l'enfant divin : il s'appelle « Hérode nécessaire ».

<sup>285</sup> N. Galli Laforest, « Il mondo salvato dai ragazzini. Distopie nei libri per adolescenti », cit., p. 23. Notre traduction : « Au-delà du rôle de la science comme racine de la dystopie, la question est ici strictement politique, et elle nous suggère un niveau d'attention inouï pour ce type de thématiques : la société qui est en train de se mettre en place risque, pour s'autoreproduire, ou pour éviter de s'autodétruire, d'éliminer ses caractéristiques les plus humaines. Et dans ces histoires, hormis quelque rare exemple d'adulte dissident, qui vit de manière clandestine, isolé et poursuivi, ce ne sont que les jeunes qui cherchent à changer les choses ».

## TROISIÈME PARTIE

### LE JEUNE RÊVEUR ET LE POUVOIR DE L'ONIRISME EN DYSTOPIE

#### **3.1 Le rêve-mémoire et la récupération des racines entre transmission intergénérationnelle, renouvellement et quête identitaire**

On a déjà eu l'occasion d'évoquer comment la manipulation de la vie onirique est intimement liée à la thématique de la contrefaçon de la mémoire, un motif qui hante depuis toujours l'imaginaire dystopique en raison du rôle capital que la mémoire acquiert dans la construction identitaire tant individuelle que sociale. D'après Raffaella Baccolini :

Memory, be it nostalgic or not, is, then, an important element for change. Whereas, in the classical dystopia, memory remains too often trapped in an individual, regressive nostalgia, critical dystopias show that a *culture of memory* – one that moves from the individual to the social and collective and one that can also include a critical nostalgia – must be part of a social project of hope<sup>286</sup>.

Une fois démasqué le mensonge qui pèse sur le monde qui les entoure, les protagonistes des dystopies cherchent à se réapproprier de leurs véritables racines et à dévoiler ce qui repose au-dessous des apparences. Peter Nicholls et John Clute, dans leur *Encyclopedia of Science Fiction*, ont théorisé ce paradigme qui est utilisé fréquemment en science-fiction et qu'ils ont nommé « conceptual breakthrough » : « An important subset of conceptual breakthrough stories consists of those in which the world is not what it seems. The structure of such stories is often that of a quest in which an intellectual nonconformist questions apparent certainties »<sup>287</sup>. Successivement, Gabriel McKee<sup>288</sup> a relié le concept de « conceptual breakthrough » à l'image de la caverne platonicienne : les habitants de la caverne, aussi bien que les habitants des mondes dystopiques, ne sont pas

---

<sup>286</sup> R. Baccolini, T. Moylan, *Utopia method vision. The use value of social dreaming*, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2007, p. 185. On va revenir plus tard sur le concept de « critical dystopia ».

<sup>287</sup> P. Nicholls, J. Clute, *The Encyclopedia of Science-Fiction*, 1979-2011 [en ligne]. Disponible à l'adresse : [http://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual\\_breakthrough](http://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual_breakthrough). Date de consultation: 10 juillet 2016.

<sup>288</sup> G. McKee, *The Gospel according to Science Fiction*. Louisville, London, Westminster John Knox Press, 2007, pp. 174-177.

conscients des mystifications opérées sur leurs propres vies ; ainsi, le moment de dévoilement de la vérité correspond à la sortie de la caverne. Voilà donc que la récupération du passé s'impose comme un acte fondamental de prise de conscience et d'opposition au régime car la transmission de la mémoire historique et privée peut agir comme un véritable antidote contre la répétition des erreurs du passé aussi bien que pour l'acquisition d'un sentiment d'identité personnelle et de cohésion sociale.

À cette aune, le rêve est souvent utilisé en tant que zone de remémoration involontaire ramenant à la conscience des fragments d'une vie passée dont on n'a plus de mémoire, généralement à cause d'un reconditionnement mental. La thématique de la manipulation de la mémoire se relie facilement au motif onirique car les rêves entretiennent un rapport privilégié avec le processus mnémonique : le moment onirique s'avère une expérience fondamentale dans l'édification de notre mémoire et dans la construction de la personnalité individuelle : « sleep is shown to play a key role in important cognitive and psychological processes, including learning and offline memory consolidation, human heuristic creativity and insightfulness, cognitive abilities, consolidation of emotional memory, and emotional processing »<sup>289</sup>, écrivent Serge Brand et Roumen Kirov. Cette idée du rêve en tant qu'activité primaire de réorganisation psychique et de « balayeur » dans l'archive de la mémoire s'affirme dans les études neuroscientifiques jusqu'au point de contaminer l'un des coins les plus inattendus de la culture populaire comme le monde des dessins animés.

Le long-métrage d'animation *Inside Out* (2015) représente la vie psychique d'une jeune fille à travers la personnification des émotions qui habitent son cerveau. Dans l'immense labyrinthe de la mémoire à long-terme on retrouve des drôles « mind workers » qui interviennent après la phase d'endormissement pour « aspirer » de la vaste archive mnémonique des « boules » de mémoires considérées désuètes pour la vie psychique de la protagoniste. Le film d'animation de *Disney Pixar* a été réalisé avec l'aide de deux experts dans le champ du cerveau : Dacher Keltner (professeur de psychologie à l'Université de Californie, Berkeley) et Paul Elkman (professeur émérite de psychologie à l'Université de Californie, San

---

<sup>289</sup> S. Brand, R. Kirov, « Sleep and its importance in adolescence and in common adolescent somatic and psychiatric conditions », in *International Journal of General Medicine*, n°4, juin 2011, p. 426.

Francisco). Bien qu'utilisant les tons ludiques propres du film d'animation, *Inside Out* offre une vision complexe des mécanismes du cerveau humain, en s'appuyant sur des évidences confirmées par les études neuropsychiques.

Pour Michel Jovet, le sommeil paradoxal est nécessaire à la maintenance et à la sauvegarde de notre identité première car c'est un moment de reprogrammation du système nerveux qui définit les particularités face à l'oubli et aux conditionnements. Jovet met en évidence le procès de renouvellement continu des nos cellules d'origines, celles qui nous définissent dès notre naissance ; au sein de ce procès de régénération, le rêve détient la fonction de transmettre les informations qui sont nécessaires à la reprogrammation génétique des cellules. Certaines images des rêves seraient donc les traces des informations primitives du Moi, lesquelles doivent être préservées et redéfinies sans cesse face à la transformation physique et intellectuelle du sujet. Cette théorie est confirmée en 1983 par Francis Crick et Graeme Mitchinson qui, en comparant le cerveau à un super ordinateur<sup>290</sup>, ont postulé la fonction sommeil paradoxal dans l'effacement des informations inutiles conservées dans l'archive mnémonique. Selon leur théorie neurobiologique du rêve, les images oniriques sont alors le reflet du stockage des souvenirs choisis et retenus. Cette théorie recoupe l'hypothèse du *rêve-oubli* avancée, en 1886, par l'Allemand W. Robert<sup>291</sup> et reportée par Freud dans sa *Traumdeutung* aussi bien que par Jovet dans *Le sommeil et le rêve*. Cet effacement des mémoires inutiles, appelé par Crick et Mitchinson « Reverse Learning », servirait donc à préserver une mémoire plus fondamentale, celle de notre individualité, le souvenir de notre identité.

La littérature contemporaine pour la jeunesse récupère volontiers ces suggestions et, dans le contexte dystopique, elles semblent se prêter de manière efficace à la mise en place du questionnement identitaire du protagoniste adolescent aux prises avec les mécanismes de la société dystopique/actuelle. Au cours des parties précédentes, on a eu l'occasion de discuter comment les romans pour adolescents parus ces quinze dernières années dévoilent une diffusion massive de thématiques concernant la manipulation du futur de la part des anciennes générations et le retentissement d'un sentiment d'impossibilité de

---

<sup>290</sup> F. Crick, G. Mitchinson, « The Function of Dream Sleep », in *Nature*, n°304, 14 July 1983, pp. 111-114.

<sup>291</sup> W. Robert, *Der Traum als Naturnothwendigkeit erklärt*, Hamburg, Hermann Seippel, 1886.

choix. Nicola Galli Laforest parle à ce sujet de la perception d'un « non-dit », d'une ombre qui pèse sur le passé personnel et historique des protagonistes :

Il non-detto è una colpa così chiara che la ricerca delle radici ha dato vita ad un vero e proprio filone: sono molti i romanzi in cui i protagonisti sospettano improvvisamente che ci sia qualcosa nel loro passato, o in quello della famiglia, che i genitori hanno sempre tenuto nascosto. [...] Il senso di essere inscatolati, che un destino superiore abbia già deciso per noi, chiudendo ogni prospettiva futura, si collega direttamente alla solitudine di cui trattiamo, all'essere quasi adatti<sup>292</sup>.

La thématique du reconditionnement mental traverse de manière presque obsédante la littérature contemporaine pour adolescents et en même temps la culture populaire. Le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) en constitue un exemple suggestif<sup>293</sup>. L'œuvre onirique et surréelle de Michel Gondry raconte le désir de l'oubli après la fin d'un amour et elle est inspirée par le poème d'Alexander Pope, *Eloisa to Abelard*. Si l'amoureuse de Pope convoque « [the] Eternal sunshine of the spotless mind », à savoir le désir de béatitude d'un « esprit immaculé », privé des souvenirs de son amour impossible, les protagonistes de Gondry recherchent une lobotomie amoureuse dans les ressources du centre médical « Lacuna Inc. » Comme Barbara Servidori considère à ce propos :

A quasi sei anni di distanza dall'uscita del film e a quasi trecento la anni dal poema di Pope, la 'mente immacolata' è diventata motivo ricorrente nella recente letteratura per ragazzi, dove spiccano in larga misura personaggi confinati a un eterno presente e spesso disincarnati. [...] Si legge (e si leggerà) di anime che cambiano corpo ogni giorno ; di adolescenti che hanno perso memoria del loro passato e sono tuttavia costretti/e a ricomporla per salvare se stessi/e ; di altri/e intrappolati/e in un limbo a

---

<sup>292</sup> N. Galli Laforest, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », cit., pp. 77-78. Notre traduction : « Le non-dit est une faute tellement évidente que la recherche des racines a donné lieu à un véritable filon : ils sont nombreux les romans où les protagonistes commencent à soupçonner qu'il y a quelque chose dans leur passé, ou dans celui de leur famille, que leurs parents leur ont toujours caché. [...] Le sentiment d'être mis en cage, qu'un destin supérieur ait décidé pour nous, en fermant toute perspective future, se relie directement à la solitude dont nous sommes en train de parler, au fait d'être des presque adaptés ».

<sup>293</sup> La revue *The Holliwood Reporter* a annoncé la prochaine sortie d'une série télévisée à partir du film de Gondry, lequel continue donc d'exercer une fascination sur l'imaginaire collectif.

metà strada tra il sogno e la realtà<sup>294</sup>.

Le nouveau malaise dans la civilisation se trouve donc à se confronter avec le sentiment de culpabilité de tous ces adultes qui s'avèrent incapables d'assurer une véritable transmission intergénérationnelle, où les expériences psychiques, loin de se cristalliser dans une série de tabous inconfessables, soient élaborées et transmises d'une génération à l'autre.

La generazione che si interroga sulla sua responsabilità nel futuro è effettivamente quella che è stata lavorata dal *no future* dei propri figli. [...] L'inconscio sa contare, leggere e scrivere, ammuccia il passato, lo ospita o lo incrypta, e sente l'angoscia dei futuri chiusi, *a fortiori* se costruito come il depositario di un futuro già morto. Sta qui un tratto decisivo del nuovo « disagio della civiltà » del mondo moderno<sup>295</sup>.

Le sentiment d'une manipulation souterraine et la révélation d'une vérité cachée interviennent donc souvent par le biais d'un rêve, car l'activité onirique s'impose comme la clé de voûte pour se reconnecter avec la part la plus authentique de l'expérience dans un contexte envahi par la mystification. Comme Nicola Galli Laforest le dit « Tutti i quasi adatti sognano moltissimo, e sogni e incubi raccontano, spiegano, interpretano ciò che accade »<sup>296</sup>.

Le célèbre roman dystopique *The Giver* en constitue un exemple efficace car l'effacement de la mémoire collective s'impose comme le point névralgique sur lequel se construit une société au fonctionnement impeccable mais tout-à-fait déshumanisée<sup>297</sup>. Jonas, 12 ans, vit dans un monde "parfait" où chaque forme de douleur et d'inégalité ont été éliminées : on ne connaît pas l'alternance des saisons, les livres, la musique, les miroirs, la mode, même pas les couleurs... On ne

---

<sup>294</sup> B. Servidori, « Identità senza corpo né passato », in *Hamelin*, n° 30, mars 2012, dossier : *Contro i libri a tema*, pp. 58-59. Notre traduction : « À presque six ans de distance du film et à presque trois cents ans du poème de Pope, l'«esprit immaculé» est devenu un motif recourant dans la littérature contemporaine pour adolescents, où se détachent nettement nombreux personnages confinés dans un éternel présent et souvent désincarnés. [...] On lit (et on lira) d'esprits qui changent de corps chaque jour ; d'adolescents qui ont perdu la mémoire du passé et qui sont pourtant obligés de la recomposer pour se sauver ; ou bien d'autres qui se trouvent contraints dans un limbe à moitié entre rêve et réalité ».

<sup>295</sup> R. Kaës, *Il futuro in eredità*, in M. Lugones, M.L. Alginì (dir.), *Paura del futuro*, Quaderni di psicoterapia infantile, nuova serie, n° 50, Roma, Borla, 2005, p. 29. Traduzione francese da consultare.

<sup>296</sup> N. Galli Laforest, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », *op. cit.*, p. 82.

<sup>297</sup> L. Lowry, *The Giver* (1993), *Gathering Blue* (2000), *Messenger* (2004), *Son* (2012).

connaît non plus la maladie, car les enfants imparfaits et les personnes âgées sont « élargis », ce qui veut dire être envoyé dans l'Ailleurs, loin de la communauté. Personne ne sait trop ce que cela signifie mais au cours du roman Jonas va douloureusement découvrir que l'élargissement d'une personne revient à la tuer. Si on ignore ce que c'est la douleur, il en va de même pour chaque forme d'émotion et de sentiment véritablement humain. Ainsi, afin de contrôler les pensées et les instincts les plus intimes chaque cellule familiale se réunit le matin pour se raconter ses rêves, ce qui s'impose comme une façon de contrôler le seul coin d'intimité offert par l'inconscient. Les citoyens de ce monde ne savent pas exactement ce que c'est l'inconscient mais ils perçoivent que dans les rêves se manifestent les troubles personnelles et les germes d'une transgression qui doit être tuée dans l'œuf. Jonas est un enfant qui rêve rarement et quand il lui arrive de rêver il en a des souvenirs trop brouillés pour participer au rituel familial :

Usually at the morning ritual when the family members told their dreams, Jonas didn't contribute much. He rarely dreamed. Sometimes he awoke with a feeling of fragments afloat in his sleep, but he couldn't seem to grasp them and put them together into something worthy of telling at the ritual. But this morning was different. He had dreamed very vividly the night before<sup>298</sup>.

Ainsi, ce n'est pas un hasard, vu que le garçon se trouve au début de la puberté, si le premier rêve dont il se souvient de manière vivide lui révèle l'entité du désir, ce que sa communauté appelle « Stirrings » (Pulsions), un sentiment qu'il n'arrive pas à définir :

"Can you describe the strongest feeling in your dream, son?" Father asked. Jonas thought about it. The details were murky and vague. But the feelings were clear, and flooded him again now as he thought. "The wanting," he said. [...] "Jonas, the feeling you described as the wanting? It was your first Stirrings. Father and I have been expecting it to happen to you. It happens to everyone. It happened to Father when he was your age. And it happened to me. It will happen someday to Lily. And very often", Mother added, "it begins with a dream"<sup>299</sup>.

---

<sup>298</sup> L. Lowry, *The Giver*, Boston, New York, Houghton Mifflin Harcourt, 1993, p. 34.

<sup>299</sup> *Ibid.*, p. 37.



Après que Jonas connaît en rêve sa première pulsion sexuelle, ses parents commencent à lui administrer un comprimé car aucune forme de désir n'est permise, dans la communauté :

Stirrings. He had heard the word before. He remebered that there was a reference to the Stirrings in the Book of Rules, though he didn't remember what it said. And now and then the Speaker mentioned it. ATTENTION A REMINDER THAT STIRRINGS MUST BE REPORTED IN ORDER FOR TRATEMENT TO TAKE PLACE<sup>300</sup>.

Dans la société de Jonas chaque unité familiale est en effet scrupuleusement créée par un conseil d'experts combinant un homme et une femme parfaitement compatibles, auxquels on confie un enfant qui a été conçu artificiellement par les « Birthmothers », des femmes préposées à la procréation. De manière emblématique, ce rêve si troublant se manifeste chez Jonas de manière complémentaire à un autre événement symbolique : le significatif moment de passage du protagoniste de l'enfance à l'âge mûr ; en effet, Jonas va bientôt avoir douze ans, ce qui indique l'entrée officielle dans le monde des adultes de sa communauté. Au cours d'un solennel rite de passage collectif, Jonas se voit attribuer sa future fonction dans la communauté ; il ne sait pas encore qu'il est unique : il est désigné comme futur « Reicever of Memory » (Dépositaire de Mémoire), appelé « The Giver » (Le Passeur) à savoir l' élu qui va recevoir le bien le plus précieux pour chaque communauté : son histoire. Ainsi, à travers une sorte de rituel télépathique, l'ancien Passeur va transmettre au novice le lourd fardeau des Mémoires de l'Humanité, un fardeau qu'il devra porter tout seul pour le reste de sa vie. Voilà donc qu'après avoir été un enfant incapable de se souvenir de ses propres rêves, Jonas est choisi, adolescent, pour conserver dans sa tête l'histoire de sa civilisation pour que cette dernière puisse vivre dans la tranquillité d'un esprit immaculé. À travers son apprentissage mnémonique, Jonas commence à reconnaître les multiples nuances des émotions humaines ; il découvre l'amour, la joie, la douleur et il devient conscient du prix inconcevable que la société a payé au profit d'une vie sûre : « If everything's the same, then there aren't any choices!

---

<sup>300</sup> *Ibid.*

I want to wake up in the morning and decide things! »<sup>301</sup> s'écrie-t-il avant de partir à la recherche d'un monde véritablement humain et libérant, de cette façon, toutes ses mémoires. La fugue de Jonas se charge d'une valeur initiatique très forte : l'acquisition de conscience sur le monde qui l'entoure correspond au passage de l'insouciance de l'enfance à une maturité acquise ; c'est une entrée dans l'âge adulte qui est aussi soulignée par la figure du bébé que le protagoniste emmène avec lui, le sauvant de cette façon du sacrifice de l'« élargissement ». La sortie de la « caverne » du non-dit correspond pour Jonas à la possibilité d'affirmer son propre Moi, de sortir de l'affreuse présentification de la vie et de la mort psychique qui sont imposées par le système. Il est alors significatif que l'évolution du protagoniste passe à travers la figure du vieux mentor, l'ancien Passeur de Mémoires, incarnant l'importante fonction de transmission intergénérationnelle qui s'avère capitale pour l'initiation et l'apprentissage de tout adolescent : « The Mentor provides motivation, insights and training to help the Hero »<sup>302</sup>. La littérature pour la jeunesse récupère volontiers l'archétype de l'ancien sage dans la figure du mentor, prêt à guider le jeune héros dans son apprentissage : « 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 »<sup>303</sup>. Par le biais de cette formation mnémonique, Jonas commence peu à peu à regarder son monde de manière radicalement différente et même son activité onirique en est influencée, notamment dans la manifestation d'un rêve récurrent qui va se révéler très important :

Always, in the dream, it seemed as if there were a destination: a *something*—he could not grasp what—that lay beyond the place where the tickness of snow brought the sled to a top. He was left, upon awakeing, with the feeling that he wanted, even somehow needed, to reach the something that waited in the distance. The feelings that it was good. That it was welcoming. That it was significant. But he didn't know how to get there<sup>304</sup>.

---

<sup>301</sup> *Ibid.*, p. 123.

<sup>302</sup> P. L. De Coster, *The Collective Unconscious and Its Archetypes*, Gand, Belgique, 2010, p. 10.

<sup>303</sup> C. G. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, New York, Princeton University Press, 1981 (2 éd.), p. 35.

<sup>304</sup> *Ibid.*, p. 88.

Les rêves de l'adolescent préfigurent une tension vers cet "ailleurs" incertain vers lequel Jonas s'enfuit à la fin du roman ; un ailleurs qui n'impose pas une fin heureuse mais qui ouvre le récit à des interprétations et des possibilités multiples, tout comme le saut vers une nouvelle époque de la vie. Malgré la fin du roman soit assez ambiguë sur le sort des de Jonas et du petit Gabriel, il est assez significatif que la dernière scène du récit coïncide avec le rêve susmentionné ; une mémoire qui ouvre à l'espoir le cœur de Jonas :

He reached the place where the hill crested and he could feel the ground under his snow-covered feet become level. It would not be uphill anymore. "We're almost there, Gabriel", he whispered, feeling quite certain without knowing why. "I remember this place, Gabe". And it was true. But it was not a grasping of a thin and burdensome recollection; this was different. It was something that he could keep. It was a memory of his own. [...] The runners sliced through the snow and the wind whipped at his face as they sped in a straight line through an incision that seemed to lead to the final destination, the place that he had always felt was waiting, the Elsewhere that held their future and their past. He forced his eyes open as they went downward, downward, sliding, and all at once he could see lights, and he recognized them now. He knew they were shining through the window of rooms, that they were the red, blue and yellow lights that twinkled from trees in places where families created and kept memories, where they celebrated love<sup>305</sup>.

Cette fois, il ne s'agit pas d'une mémoire d'autrui, d'une « thin and burdensome recollection » mais d'un souvenir, ou pour mieux dire d'un rêve, qui lui appartient : « a memory of his own ». C'est justement ce même rêve qui l'avait tant bouleversé, lui inspirant le soudain désir de partir vers cet ailleurs inconnu, un rêve qui revient juste au moment le plus critique de sa fugue pour lui insuffler du courage et de la confiance. Comment ne pas voir dans cette fin allégorique la vision de l'adolescent proposée par Kristeva : l'adolescent comme « believer », cet individu qui croît dans l'existence de l'objet du désir et qui continue de chercher car il est convaincu qu'il existe quelque part<sup>306</sup>. Le roman de Lois Lowry, qui peut être considéré l'un des pivots de la dystopie juvénile, établit donc une connexion

---

<sup>305</sup> *Ibid.* pp. 178-179.

<sup>306</sup> J. Kristeva, *op.cit.*, p. 716.

importante entre le rôle de la mémoire et du rêve non seulement pour l'évolution d'une communauté mais aussi pour l'apprentissage de tout adolescent.

Des suggestions similaires se déroulent dans le roman britannique *Slated*. Au cours du chapitre précédent, on a vu comment l'effacement complet des mémoires de Kyla ne s'est pas réalisé, cela à cause d'une forme d'ambidextrie provoquant la résurgence d'une forme de mémoire que Maria Nikolajeva avait défini « emotional memory ». Cette mémoire "émotive" se manifeste alors chez Kyla à travers les activités créatives, comme le dessin, et par le biais des perceptions sensoriales (à un certain moment Kyla sait qu'elle déteste le chou, même si elle en a jamais goûté après sa sortie de l'hôpital ; et elle est sûre d'avoir toujours aimé les chats lorsqu'elle se retrouve à caresser le chaton de ses nouveaux parents). C'est tout d'abord l'activité onirique qui fonctionne comme réservoir primaire de l'inconscient et qui lui révèle la coexistence en elle de trois différentes identités : Kyla va découvrir que ses rêves ne renvoient pas uniquement à sa vie d'adolescente avant d'avoir été effacée (lorsqu'elle avait assumé le prénom de Rain) mais aussi à un passé encore plus éloigné, au temps de l'enfance (lorsqu'elle s'appelait Lucy).

Are we the same person, or two in one? Sometimes I feel I am her, as if her memories and who she was take over. Sometimes, like now, she slips away, as if she never was. But who is Rain, really? And somehow Lucy fits in with Rain's past, but how? The same birthday ties us all together: 3rd November. I hug the knowledge, the secret, inside. However these bits of me fit together now, that is the day I started in this world<sup>307</sup>.

La récupération de la mémoire du passé se fait donc à travers les bribes d'un inconscient onirique qui découle à la fois de son identité enfantine (Lucy) et de sa précédente identité adolescente (Rain), une recherche qui est vécue par la protagoniste comme une quête identitaire extrêmement épuisante :

I sit up in shock, the room folding and contracting, changing, to become Kyla's once again. Not Lucy's. How do I still have this memory ? It should have been Slated away with the rest of her. Confusion twists and pulls inside. I've had dreams of Lucy before,

---

<sup>307</sup> T. Terry, *Slated*, cit., t. 2, p. 39.

but never anything this *real*.<sup>308</sup>.

Il est significatif que la récupération de la mémoire se focalise sur les moments névralgiques de sa vie passée, notamment le cauchemar récurrent d'un homme qui la poursuit et qu'à un certain moment elle découvre être son père :

I've had this nightmare many times before. But this time, it changed. At the beginning when I run, terrified, the details are always clear as the sharp edges of crystal: I can feel the sand slipping away under my feet. But after I fall, it changes. In the past, it has always gone misty, vague. [...] But tonight, it changed. The clarity stayed through to the end. The man with me was also different. He wasn't yelling, he was holding me and I was clinging to him until he was torn away. It felt real. Who was the man who ran with me?

Peu à peu, Kyla commence à ressembler les pièces du puzzle de ce qui lui est arrivé, un processus qui s'appuie sur le rôle fondamental de la figure paternelle :

I grasp at the dream but already it is becoming unreal, slipping away. I stumble across the room, switch on the lights, find my sketch pad and pencils, and try, again and again, to draw his face. [...] But he his gone. I can't. All that is left is vague and unsure, a sense of size and proportion. No details, no features anyone could recognise as individual. I give up on the hopeless task of drawing Lucy's father. My father<sup>309</sup>.

Après avoir retrouvé une tour du jeu d'échecs que son père lui avait donné quand elle était petite, et qui avait pour elle une forte valeur affective, Kyla traverse un soudain bouleversement qui débloque une partie de sa mémoire inconsciente concernant le souvenir de son père :

Back in bed. I hold the rook thigh. [...] Why is the rook so important? All I know of it is a happy dream memory, playing chess with my dad.

*We run. He holds my hand, thigh, like he will never let it again. But*

---

<sup>308</sup> *Ibid.*, p. 96.

<sup>309</sup> T. Terry, *Slated*, cit., t. 2, p. 39.

*my legs are failing, my breath in such great gasps that my chest will surely burst, but still I can't get enough air. [...] "Never forget", he says. "Never forget who you are!". [...] An echo inside of another time, another place. Midnight terrors, and a gentle voice: go on and look, Lucy. Face what scares you, and it will lose its power*<sup>310</sup>.

C'est à partir de la récupération de ce lien affectif que Kyla se lance dans la quête de ses origines. Ce troublant souvenir du père, qu'elle ne comprend pas encore vraiment, et l'exhortation de ce dernier à ne jamais oublier son identité (ce qu'elle a fait, en fait, à cause de sa lobotomie) agit comme étincelle pour la reconquête de ses racines. Le rêve assume donc ici le rôle de transmission intergénérationnelle *in absentia*, dans un monde dystopique où les anciennes générations représentent une menace constante.

De la même manière que la protagoniste de *Slated*, même les rêves d'Evie dans *The Killables*, tissent une continuité avec le patrimoine familial, dans une société qui cherche à fabriquer de manière artificielle des familles "parfaites". Bien que dans la Cité les rêves soient considérés des manifestations du mal, et par conséquent sévèrement interdits, la jeune Evie est hantée par des songes récurrents mettant en scène un homme inconnu, au comportement extrêmement rassurant, qui la conduit en la portant sur ses épaules et qu'elle découvre plus loin être son vrai père : « She knew because she remembered. The man from her dream, carrying her against his chest. The woman, stroking her head, telling her about the wonderful place they were going to, telling her to be strong. They had been her real parents »<sup>311</sup>. Le rêve d'Evie tente donc de faire ressurgir un passé qu'on a effacé de la mémoire collective : ses parents, comme nombreux autres malheureux, avaient été attirés dans la Cité à la recherche de meilleures conditions de vie après la guerre planétaire ; après leur avoir soutiré leurs enfants, pour que les couples infertiles de la Cité puissent les adopter, les parents biologiques avaient été éliminés. La mémoire inconsciente de la protagoniste, qui à l'époque n'avait que trois ans, ressurgit à travers ces rêves qui se posent donc comme des témoignages dangereux pour la solidité du gouvernement. Si le premier acte de rébellion de la part de la protagoniste (la fuite hors de la Cité) est

---

<sup>310</sup> *Ibid.*, p. 356. L'utilisation de l'italique est un procédé utilisé par l'autrice pour distinguer les récits des rêves à l'intérieur de la narration.

<sup>311</sup> *Ibid.*, p. 142.

dicté par l'amour, ce n'est qu'en découvrant cette affreuse vérité sur ses propres origines qu'Evie sera poussée à une véritable révolte.

Ces deux héroïnes, Kyla et Evie (qui pourtant ne possèdent pas la résolution d'un héros mais qui se révèlent plutôt fragiles et pleines de doutes) agissent toutes les deux dans le nom d'une paternité qu'on a tenté de leur faire refouler. Il est significatif que, dans les deux cas, la figure qui habite les rêves de ces deux jeunes filles est la figure du père. Cet aspect semble évoquer la réflexion de Massimo Recalcati sur le rapport des nouvelles générations avec la figure paternelle :

Telemaco domanda giustizia: nella sua terra non c'è più Legge, non c'è più rispetto, non c'è più ordine simbolico. Esige che si ristabilisca la Legge e che la "notte dei Proci" finisca. Telemaco, diversamente da Edipo che cade riverso accecato e da Narciso che ha occhi solo per la sua immagine, guarda il mare. [...] Telemaco attende il padre, attende la Legge del padre come ciò che potrà rimettere ordine nella sua casa usurpata, offesa, devastata dai Proci. Ricerca il Padre come luogo di una possibile Legge giusta. Telemaco, diversamente da Edipo, si rivolge all'assenza del padre con la speranza di poterlo incontrare. È indubbio, almeno ai miei occhi, che le giovani generazioni di oggi assomiglino più a Telemaco che a Edipo. Esse domandano che qualcosa faccia da padre, che qualcosa torni dal mare, domandano una Legge che possa riportare nuovo ordine e un nuovo orizzonte del mondo<sup>312</sup>.

En effet, Evie et Kyla ne semblent jamais disposées à céder à la violence dans la lutte contre une autorité injuste qui a manipulé leur destin ; au contraire, leur mission s'impose plutôt comme une réécriture du présent qui passe davantage par la quête du passé et par la récupération de la loi du père comme d'une possible loi juste. Il est significatif par exemple que, lorsque Kyla se résout à partir à la

---

<sup>312</sup> M. Recalcati, *Il complesso di Telemaco. Genitori e figli dopo il tramonto del padre*, Milano, Feltrinelli, 2013, pp. 112-113. Traduction française, *Le complexe de Télémaque. Reconstruire la fonction du père*, Paris, Odile Jacob, 2015, pp. 115-116 : « Télémaque réclame justice : sur sa terre, il n'a plus de Loi, plus de respect, plus d'ordre symbolique. Il exige le rétablissement de la Loi et la fin de la « nuit des prétendant ». Contrairement à Œdipe qui tombe à la renverse, aveuglé, et à Narcisse aux yeux rivés sur sa seule image, Télémaque regarde la mer. [...] Télémaque attend son père, il attend la Loi de son père comme ce qui pourra rétablir l'ordre dans sa maison usurpée, profanée, dévastée par les prétendants. Il recherche son père comme lieu d'une possible Loi juste. Contrairement à Œdipe, Télémaque affronte l'absence de son père dans l'espoir de le rencontrer. D'un côté, le fils-Œdipe et la lutte à la mort avec son père, de l'autre le fils Télémaque en quête désespérée d'un père. Il ne fait pour moi aucun doute que les jeunes générations d'aujourd'hui ressemblent plus à Télémaque qu'à Œdipe. Elles demandent que quelque chose serve de père, que quelque chose revienne de la mer, elles demandent une Loi qui ramène un nouvel ordre et un nouvel horizon du monde ».

recherche de ses origines vers sa maison enfantine, c'est juste après s'être réappropriée du souvenir de son père. Ce moment symbolique s'accompagne d'une vision onirique évocatrice où la jeune fille se voit avec son père, enfant, sur une montagne où surgissent les rochers des Druides :

I find my sketchpad and settle back on the sofa [...] meaning to draw frost's delicate patterns, but instead a stone circle insists on being rendered. And a small blond girl – me, perhaps eight years old? – hands pressed against a stone. Was that dream a real place? Everything inside me says yes. I might find it; I might touch each stone, and count the Mountains' Children once again. But he [son père] won't find me there, not this time. He is gone forever<sup>313</sup>.

Le cercle de pierre est pour Kyla un lieu, tant onirique que réel, qui assume une forte portée symbolique et initiatique dans le sens d'une récupération des racines ; cela non seulement parce que la fille le fréquentait d'habitude avec son père mais aussi car il renvoie à la dimension ancienne et mythique des traditions celtiques qui symbolisent un retour aux racines de l'humanité. À propos des lieux symboliques reliés à l'initiation, la montagne aussi assume la valeur d'un retour à la Terre Mère, d'un *regressum ad uterum* qui caractérise la condition du rêveur. La montagne symbolise le passage pour aller au-dedans de soi ; elle incarne le moment introspectif, l'épreuve individuelle que chaque héros affronte pour se révéler à lui-même et aux autres, lui faisant ainsi assumer une nouvelle place dans la quête collective<sup>314</sup>.

À côté de la montagne, même la forêt se présente comme un lieu symbolique dévolu à l'initiation des novices à travers un mouvement de récupération des racines et de renouvellement identitaire. Comme on va le montrer de suite, le roman du corpus *La llave del tiempo* récupère cette suggestion. Dans le précédent chapitre, dédié à la surveillance psychique, on a vu comment les jeunes protagonistes découvrent que leurs anomalies (système immunitaire inouï, pouvoirs télépathiques...) s'expliquent par le fait qu'ils sont des habitants du futur et que leur destin est de voyager dans le temps pour sauver le monde de son sort malheureux. Cette révélation est annoncée, en principe, par le biais d'une série de

---

<sup>313</sup> T. Terry, *Slated*, cit., t. 3, pp. 33-34.

<sup>314</sup> Propp Vladimir, *Les racines historiques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.



visions et de rêves que les jeunes protagonistes partagent, notamment Martín et Cassandra, dont le prénom évoque d'ailleurs la prophétesse de la mythologie grecque avec le don de la prémonition : « ¿Por qué veo eso, Martín? ¿Por qué sueñas tú con este mismo lugar? ¿Por qué no entendemos nada de lo que pasa? Tengo miedo... hay algo extraño dentro de mí. Algo... terrible »<sup>315</sup>. Le lieu qui hante les rêves des deux adolescents se charge d'une valeur symbolique car il représente une forêt mystérieuse et mythique, peuplée de très anciennes ruines de la tradition hindou. Si Cassandra est constamment hantée par cette vision, Martín parcourt en rêve, nuit après nuit, la même forêt :

Se trataba de un sueño muy extraño, más vivido de cualquier otro que hubiese tenido jamás. Se había visto, de pronto, en mitad de un viejo bosque, entre árboles centenarios y ruinas de templos antiguos, de aspecto oriental. El viento susurraba entre las hojas de las ramas más altas y, de cuando en cuando, se veía entre las oscuras copas de los árboles un retazo de cielo estrellado. Martín avanzaba en el sueño y oía el sonido de sus propias pisadas sobre las hojas secas. Sentía un extraño y maravilloso calor en el corazón. Era como si se dirigiera en un lugar muy amado por él, a una especie de hogar escondido allí, en el bosque; y a todo tiempo, a medida que iba avanzando, sentía que su meta estaba próxima, y eso lo llenaba de felicidad. Hasta que, de pronto, se había detenido frente de una imagen desgastada de Buda; a su lado había un pozo muy profundo, y al asomarse, Martín había visto en las aguas del fondo el reflejo de las estrellas, y había oído una voz, una voz en su interior que repetía, cálida y tranquilizadora, una y otra vez las mismas palabras: "Busca la llave del tiempo" ....<sup>316</sup>.

L'image onirique de la forêt peut facilement être lue comme une invitation au garçon à un retour à la nature et à la recherche de ses propres racines. La métaphore de la forêt incarne traditionnellement l'un des lieux privilégiés pour l'initiation des novices, tant dans les anciens rites de passage que dans la tradition des contes de fées. La forêt est l'incarnation de la nature à l'état sauvage, elle est souvent l'espace de l'épreuve et de l'aventure d'un individu confronté aux forces nocturnes de la nature. Par exemple, Propp a souligné dans ses études la corrélation entre l'image de la forêt et le monde des morts que les novices visitent

---

<sup>315</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., t. 1, p. 235.

<sup>316</sup> *Ibid.*, pp. 18-19.

pendant leur initiation<sup>317</sup>. La forêt est aussi conçue comme l'un des espaces reliés à l'expression du monde de l'inconscient et du rêve car elle se fait image représentative de l'archétype de la Terre Mère, à savoir d'un voyage dans les profondeurs de la psyché : « The hero who has come under the protection of the Cosmic Mother cannot be harmed », affirme Campbell<sup>318</sup>. À cette aune, l'initiation du jeune novice ne se fait pas proprement dans le nom d'une mère biologique, mais plutôt d'une Mère cosmique dans laquelle tout héros peut trouver une garantie de protection. La Terre Mère comme principe cosmologique s'impose donc comme lieu symbolique député au dévoilement et à la quête identitaire du protagoniste, notamment quant il s'agit de jeunes protagonistes en raison de la tendance à l'animisme qu'on attribue à la jeunesse : « children, especially, recognize this nurturance and instruction offered by nature. [...] Children are "by nature" at home in the world »<sup>319</sup>. La nature, le cosmos, l'environnement recouvrent la fonction de parents et d'ancêtres, ils guident les protagonistes dans leur renouvellement identitaire. Voilà donc que Martín, en traversant la forêt de son rêve, est envahi par une sensation de « maravilloso calor », « de felicidad » dérivée par son être en harmonie avec les forces naturelles ; un sentiment qui trouve son actualisation au moment où le jeune protagoniste découvre que cet endroit onirique existe vraiment, en Cambodge, et il s'y rend avec ses compagnons pour chercher des réponses. Les émotions que les jeunes héros éprouvent en traversant le Bosque de Yama met justement en lumière l'appartenance cosmique des adolescents au monde de la forêt :

Sus viejísimos árboles parecían protegerlos con un manto de serenidad indestructible, sostenida por raíces tan profundas como la memoria del hombre. Entre aquellos árboles, bajo aquellas estrellas, era imposible sentir angustia. Tal vez él y sus amigas se hallasen separados de su origen por un insalvable abismo de tiempo, pero ese abismo, para los lejanos astros que titilaban en la negrura del cielo y para los lentos seres que crecían a su alrededor, no era más que un lapso insignificante. [...] Ya no sentía angustia ni temor; solo una profunda complicidad con el resto del universo. Él formaba parte de aquello tan hermoso e inmenso, era

---

<sup>317</sup> V. Propp, *Les racines hystoriques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.

<sup>318</sup> J. Campbell, *The Mythic Dimension: Selected Essays 1959-1987*, San Francisco, New World Library, 1993, p. 71.

<sup>319</sup> J. Hillman, *The Soul's Code: In Search of Character and Calling*, New York, Grand Central Publishing, 1997, p.86

como una gota de agua en aquel océano infinito<sup>320</sup>.

De même que Martín et Casandra, aussi les autres adolescents ressentent des émotions similaires, plongés au cœur de la nature et entourés par les ruines de l'ancienne tradition hindou ils ont l'impression d'être en contact avec la mémoire de l'humanité, avec les racines de l'univers :

Alejandra sentía que le daba un vuelco el corazón cuando, de la intrincada maraña de árboles y lianas que formaba la selva, surgía de pronto ante ellos unos de aquellos sublimes rostros, evocando lo más valioso e imperecedero del espíritu humano. Sin poderlo evitar, notaba que los ojos se iban llenando de lágrimas y que nada en el mundo podía unirle tanto a sus semejantes como la contemplación de aquellos vestigios de una humanidad que anclaba sus raíces en la noche de los tiempos. Por absurdo que pudiera parecer, sentía que los artistas que habían creado aquellas maravillas eran sus ancestros, aunque no corriese en sus venas ni una sola gota de su sangre; sí había heredado su fe en el destino del hombre y su amor al universo y a su inmensa belleza<sup>321</sup>.

Le rôle des ancêtres se révèle traditionnellement très important pour l'initiation des novices ; où par ancêtre on n'entend pas ici un parentage biologique mais l'environnement tout entier : « an ancestor could be a tree, a bear, a salmon, a member of the dead, a spirit in a dream, a special spooky place » affirme Hillman<sup>322</sup>. Ainsi, cette forêt mythique qui hante aussi les rêves des protagonistes, avec ses temples et ses ruines qui renforcent sa connexion avec les

---

<sup>320</sup> *Ibid.*, p. 240. Traduction française par Isabelle Gugnion, *Black Eden*, t. 1, Toulouse, Éditions Milan, p. 273 : « Ses arbres millénaires semblaient jeter sur eux une cape de quiétude indestructible, ancrée dans des racines qui enfonçait si profondément que la mémoire humaine. Au milieu de ces arbres, sous ces étoiles, on ne pouvait pas être angoissés. Ses amies et lui étaient peut-être séparés de leurs origines par une insurmontable brèche dans le temps, mais pour les astres lointains qui tremblaient dans le ciel noir et les arbres qui poussaient si lentement autour d'eux, cette brèche n'était qu'un instant insignifiant. [...] Il n'était plus anxieux ni craintif. Il faisait partie de cette beauté, de cette immensité, il était comme une goutte dans cet océan infini ».

<sup>321</sup> *Ibid.*, p. 230. Traduction française *Ibid.*, p. 262 : « Alexandra sentait son pouls s'accélérer lorsque, dans cet enchevêtrement de branches et de lianes surgissait soudain un visage sublime immortalisé par un sculpteur d'une autre époque. Malgré elle, ses yeux s'emplissaient alors de larmes et elle avait la conviction de puiser davantage de plaisir dans la contemplation de ces vestiges que dans la compagnie des hommes de son temps. Cela paraissait absurde, mais d'une certaine façon, les artistes qui avaient créé ces merveilles étaient ces ancêtres. Même s'il ne coulait pas une seule goutte de leur sang dans ses veines, elle avait la même foi qu'eux dans la destinée des hommes, les mêmes penchants sur la beauté de l'univers ».

<sup>322</sup> Hillman, *The Soul's Code: In Search of Character and Calling*, cit., p. 89.

racines ancestrales de l'humanité, incarne le lieu symbolique où la récupération des origines effacées des protagonistes peut finalement commencer. En effet, c'est dans ce lieu chargé de porté initiatique que les quatre adolescents vont découvrir la vérité sur ses propres racines. En particulier, c'est la jeune Selene<sup>323</sup> qui en a une révélation soudaine, à travers une sorte de transe qui rappelle certaines crises chamaniques dans lesquelles le rire hystérique et le pleure se mêlent<sup>324</sup> :

Una violenta carcajada resonó en la noche. Martín sintió un escalofrío al comprobar que procedía de Selene, cuyo llanto, de pronto, se había transformado en un risa incontenible [...] ¿Es que no entendéis nada? –gritó Selene con voz estridente ; luego siguió riendo con una risa que cada vez se parecía más a un llanto histérico y entrecortado, y que se fue calmando lentamente, terminando en una especie de prologado jadeo que se transformó de pronto en un torrente de palabras<sup>325</sup>.

À travers cette sorte de transe, Selene révèle à ses amis que les rêves récurrents qu'ils ont en commun ne sont que des souvenirs, ou mieux des prémonitions, de leur vie future laquelle cherche à émerger parmi l'effet des conditionnements subis :

Esas imágenes... esas voces... no son visiones, ¡son recuerdos! Sin comprender, los otros intentaron distinguir en la negrura de la noche los rasgos de la muchacha. –¿Cómo van a ser recuerdos? – objetó suavemente Martín–. Se trata de cosas irreales, que no hemos vivido... –¡Claro que no las hemos vivido! Pero las viviremos... Son recuerdos del futuro. [...] No lo comprendes Martín; no estoy haciendo suposiciones. Lo sé; algo dentro de mí sabe que venimos de una época lejana en el futuro. Lo que Casandra ha tomado por visiones corresponde, en realidad, al

---

<sup>323</sup> Le nom Sélène évoque la déesse de la Lune dans la mythologie grecque ; elle est la reine de la nuit, reliée à la nature et au culte des morts.

<sup>324</sup> D. Haller, *DTV-Atlas zur Ethnologie*, München, Auflage, 2010. Traduction espagnole par María Dolores Ábalos, *Atlas de etnología*, Madrid, Ediciones Akal, 2011, p. 238: « Relación con las crisis existenciales en el chamanismo. Sintomas de la crisis : risa histérica, llorar, cantar, apatía. Causas : estar poseído por un espíritu ». Notre traduction : « Relation avec les crises existentielles du chamanisme. Symptômes de la crise : rire hystérique, pleurer, chanter, apathie. Causes : être possédé par un esprit ».

<sup>325</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *op.cit.*, p. 236. Traduction française *Ibid.*, p. 268 : « Des éclats de rire résonnèrent dans la nuit. Martin tressaillait en constatant qu'il s'agissait de Sélène, dont les larmes avaient soudainement cédé la place à l'hilarité. [...] – Vous ne comprenez donc pas ? hurle Sélène d'une voix stridente avant de s'esclaffer à nouveau. Son rire ressemblait à des râles hystériques et irréguliers qui finirent par s'espacer et d'éteindre en un halètement prolongé ».

aspecto que tendrá este lugar dentro de... quién sabe cuántos años. Y tu sueño significa lo mismo ¿no lo ves? “Busca la llave del tiempo...”<sup>326</sup>.

Ainsi, la forêt se présente en tant qu’espace intérieur qui véhicule un retour aux origines. En tant qu’image de la Terre Mère, la forêt incarne ce *regressum ad uterum* qui caractérise la condition du rêveur, un mouvement régressif qui s’avère pourtant propédeutique à l’initiation à travers la récupération du temps de jadis. Voilà donc que les protagonistes de *La llave del tiempo* découvrent leurs origines et se reconnectent à leurs ancêtres grâce à l’immersion, tant onirique que réelle, dans une forêt encombrée d’anciennes ruines.

Un lien subtil semble alors relier adolescence, onirisme et nature dans l’optique d’un renouvellement cosmique qui préfigure intimement un renouvellement identitaire. C’est dans le contact avec les forces principielles du cosmos, en plongeant dans les racines de la mémoire collective, que l’espérance d’un avenir meilleur peut être préfigurée. Le passé et l’avenir s’entremêlent alors dans la figure mythologique et archétypique du *Puer aeternus*, entendu comme moment auroral de la naissance du monde et parallèlement comme être en puissance symbolisant l’étincelle de l’avenir. D’ailleurs, les cultures orientales et occidentales partagent depuis l’antiquité une vision cosmologique de l’enfance en tant que début et premier temps de la vie humaine<sup>327</sup>. L’enfant divin représente dans ces visions l’une des premières manifestations de la création cosmique et il s’impose en tant que principe créateur. Parfois, la divinité créatrice du monde est

---

<sup>326</sup> *Ibid.*, traduction française *Ibid.*, p. 269 : « Ces images, ces voix, ce ne sont pas des visions, mais des souvenirs ! Hébétés, les autres tentaient de distinguer ses traits dans la pénombre. – Comment ça, des souvenirs ? s’étonna Martin. Ce sont des choses irréelles que nous n’avons jamais vécues. – Nous ne les avons pas *encore* vécues, mais ça ne saurait tarder. Ce sont des souvenirs du futur. [...] Tu ne comprends pas, Martin. Je ne fais pas des suppositions. C’est en moi. J’ai la certitude que nous venons d’une époque lointaine dans le futur. Ce que Cassandre a pris pour des visions est en fait l’aspect qu’aura cet endroit dans je ne sais combien d’années. Et ton rêve a la même signification, tu n’en es pas conscient ? “Cherche la clé du temps...” ».

<sup>327</sup> On peut rappeler, à ce propos, le récit appartenant à la tradition de l’Inde ancienne qui raconte la rencontre entre l’ermite éternellement jeune, Mârkandeya, et Nârâyana, l’enfant divin. Avalé par ce dernier, Mârkandeya a une vision de la totalité du monde : « À l’intérieur, dans son ventre, je vois le monde entier, avec ses royaumes et ses villes, avec le Gange et les autres fleuves et la mer, les quatre castes, chacune à son travail, des lions, des tigres et des sangliers, Indra et toutes les cohortes des dieux, les Rudras, les Adityas et les pères, des serpents et des éléphants, - en peu de mots, ce que j’ai vu du monde, je le vis dans son ventre pendant que j’y errais. J’y errai pendant plus de cent ans sans arriver au bout de son corps », in C.G. Jung et C. Kerényi, *Introduction à l’essence de la mythologie*, Paris, Payot, 1974, p. 65.

directement incarnée par l'enfant, comme dans la légende de Saint-Christophe transcrite par Jacques de Voragine au XIII<sup>e</sup> siècle<sup>328</sup> ; c'est une légende que Jung et Kerenyi ont reportée en relation à la figure archétypique de l'enfant divin, symbole de la totalité du cosmos par l'évocation de ses potentialités infinies<sup>329</sup>.

Le recours en dystopie à la figure archétypique du *Puer aeternus* exprime donc l'espoir d'un changement qui entremêle le passé et l'avenir dans l'optique d'un renouvellement cyclique puisant dans les racines du cosmos : « egli personifica forze vitali aldilà dei limiti della coscienza, vie e possibilità di cui la coscienza, nella sua unilateralità, non ha sentore, e una totalità che abbraccia la profondità della natura »<sup>330</sup>.

Le roman *Tant que nous sommes vivants*, d'Anne-Laure Bondoux, récupère ces suggestions en déroulant le parcours d'apprentissage de l'adolescent qui se fait ici à travers la récupération de ses racines, un procès de renouvellement identitaire qui marque de manière plus générale la transformation du monde qui l'entoure. Le récit avance entre les atmosphères propres d'un roman d'apprentissage et du conte allégorique, c'est une histoire à la dimension spirituelle et psychologique dense, une quête personnelle et initiatique sous le fond d'une dystopie sociale. Bien que l'ambiance reste toujours indéfinie dans le temps et dans l'espace, le roman a été souvent qualifié de dystopie en raison des suggestions développées par contexte. Notamment, l'introduction indique qu'on se trouve dans une époque très sombre, une ère sans avenir et sans rêves qui suit des siècles de richesse :

Nous avons connu des siècles de grandeur, de fortune et de pouvoir. Des temps héroïques où nos usines produisaient à plein régime, où nos villes se déployaient jusqu'aux pieds des

---

<sup>328</sup> J. Voragine, *La légende dorée*, Paris, Perrin et Cie, 1913. On va reporter cette légende par les mots du sociologue Luc Racine : « Une nuit qu'il dort dans sa cabane de passeur, Christophe entend une voix qui Pagelle au dehors : « Christophe, viens et fais-moi traverser le fleuve ! ». Après quelques recherches, le saint, sorti de sa cabane, découvre l'enfant qui l'appelle ainsi. Il le prend alors sur ses épaules et, armé d'un bâton, entreprend le passage du fleuve. Mais l'eau se met à enfler, l'enfant devient de plus en plus lourd et Christophe commence à craindre pour sa vie. Enfin parvenu sur l'autre rive, il s'écrie : « Ah ! mon petit, tu m'as mis en grand danger, et tu as tant pesé sur moi que, si j'avais porté le monde entier, je n'aurais pas eu les épaules plus chargées ! », ce à quoi l'enfant répond : « Ne t'en étonnes pas, Christophe ; car non seulement tu as porté sur tes épaules le monde entier, mais aussi celui qui a créé le monde. Je suis en effet le Christ, ton maître... », in L. Racine, « L'archétype de l'enfant divin et la symbolique du renouveau », in *Cahiers internationaux de symbolisme*, n° 45, 1983, p. 198.

<sup>329</sup> C. G. Jung, « Contribution à la psychologie de l'archétype de l'enfant » in C.G. Jung et C. Kerenyi, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris, Payot, 1974.

<sup>330</sup> C. G. Jung, *Contribution à la psychologie de l'archétype de l'enfant*, cit., p.?

montagnes et jetaient leurs ponts par-dessus les fleuves. Nos richesses débordaient alors de nos maisons, gonflaient nos yeux, nos ventres, nos poches, tandis que nos enfants, à peine nés, étaient déjà rassasiés. [...] Mais un jour les vents tournèrent, emportant avec eux nos anciennes gloires. Des sommes colossales se mirent à changer de main, mille fois par seconde. Des empires que nous avions crus immuables s'effondrèrent, tandis que d'autres s'engendraient, loin de nos frontières. Nos villes, autrefois si grasses devinrent sèches et laides. Les une après les autres, nos usines cessèrent de produire, précipitant sur les routes des armées d'ouvriers aux mains vides. Nos banques fermèrent, puis ce furent nos petits commerces, nos grands hôtels, nos stades, nos théâtres. Bientôt, nos enfants eurent faim, et comme chacun redoutait de perdre le peu qui lui restait, la peur nous enveloppa de son haleine glaciale. Plus de drapeaux, plus de désirs, plus de rêves : le feu qui nous avait habités s'était éteint, et notre communauté se replia sur elle-même. Une époque nouvelle commença. Un temps sans panache ni projet, où plus personne (même pas le vieux Melkior) ne devinait l'avenir. Nous attendions quelque chose mais nous ne savions pas quoi. Ceux qui travaillaient encore se levaient chaque matin aussi fatigués que la veille, et s'endormaient chaque soir sans révolte. Telles de bêtes engourdies par le froid, nous retenions notre souffle et les battements de nos cœurs : nous ne vivions plus qu'à moitié.

C'est dans ce monde gris et dépersonnalisé, affaiblit par la pauvreté, le désespoir et la crise économique que Bo et Hama ont l'audace de s'aimer. Ils travaillent dans la même usine qui produit armes de guerre : elle est ouvrière de jour, lui, forgeron la nuit. Dès le premier regard ils tombent follement amoureux et leur amour inspire du bonheur chez leurs concitoyens, contraints dans une vie aliénante : « Bo comparait l'Usine à un ogre qui dévorait tout, y compris leurs plus belles années. Il se mettait en colère contre des choses abstraites : le système, les lois, l'écrasante nécessité de l'argent »<sup>331</sup>. Entraînée par une énergie nouvelle, la légendaire Titine-Grosses-Pattes rouvre ainsi le *Castor Blagueur*, un cabaret délirant où les gens s'amuse et les bières coulent à flots et où Bo construit un merveilleux théâtre d'ombres et lumières qui éveille la stupeur des clients. Un matin, une catastrophe survient, l'usine vole en éclat suite à une explosion, nombreux ouvriers meurent et Hama, restée gravement blessée, perd ses deux mains. Après avoir perdu leur quotidien et tous les repères, la vie des citoyens

---

<sup>331</sup> A.-L., Bondoux, *Tant que nous sommes vivants*, Paris, Gallimard, 2014, p. 30.

s'arrête : « À l'endroit où se dressaient autrefois les cheminées de l'Usine, il n'y avait plus qu'un morceau de ciel vide. Ce vide, nous le portions à l'intérieur de nous, comme un vertige »<sup>332</sup>. Avec le temps qui passe la douleur est remplacée par la rage et par le désir irrationnel de trouver un bouc émissaire à la catastrophe. Voilà donc que Bo, le dernier arrivé, semble ne plus être le bienvenu dans cette ville. Et si les événements étaient la faute de l'étranger ? Bo et Hama, commencent donc à être regardés avec soupçon, leur amour qualifié d'une insulte, et lorsque Hama découvre être enceinte, son enfant est indiqué par Melkior, le vieux voyant, comme étant victime d'une malédiction. Hama commence donc à plonger dans un état dépressif, la mutilation qu'elle a subie lui inspire un sentiment d'étrangeté, elle « essayait d'apprivoiser la douleur et la perte. Ce nouveau corps, avec qui elle allait devoir vivre, lui semblait appartenir à quelqu'un d'autre »<sup>333</sup>. C'est un rêve d'Hama qui change soudainement le cours de choses, un rêve qui rappelle d'ailleurs la chute d'Alice au Pays de Merveilles :

Elle se vit debout, seule, à l'orée d'une forêt, au commencement d'un chemin. L'orbe des branches formait un tunnel dont elle n'apercevait pas la sortie, et dans son dos, le vent dressait un mur invisible qui l'empêchait de reculer. Elle luttait, effrayée à l'idée de pénétrer dans cette densité végétale, mais le vent soufflait si fort qu'elle ne put résister. D'un coup, le tunnel l'aspira. Pas plus lourde qu'un papillon, elle fut emportée, ballottée au gré des bourrasques. Tandis qu'elle frôlait les branches, ses cheveux se mirent à tomber. Par poignées entières. Puis ses dents, sans qu'elle puisse rien faire. Enfin, le vent se calma. Elle perdit de la vitesse, roula contre un tronc et s'y cogna la tempe. Sous le tronc, elle découvrit une galerie. C'était un couloir de terre, creusé par un animal, assez large pour qu'en rampant, elle y enfonce la tête. Puis les épaules, les bras. Et, peu à peu, elle s'y glissa tout entière. Alors qu'elle progressait dans les ténèbres de cette galerie souterraine, elle entendit monter du fond de la terre une voix de femme. Une voix ancienne, magique, qui répétait un mot : *Tsell, Tsell*. Qui était cette femme ? Quelle était le sens de ce mot ? Hama l'ignorait. Elle fut réveillée par une odeur puissante. Une odeur d'herbes chaudes qui planait dans l'air et lui chatouillait les narines<sup>334</sup>.

---

<sup>332</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>333</sup> *Ibid.*, p. 54.

<sup>334</sup> *Ibid.*, pp. 82-83.



Au réveil, Bo lui confie ce que la Tsarine, un personnage mystique qui s'exhibe au cabaret, lui avait annoncé suite à son évanouissement : « Elle a dit que tu devais faire ton voyage. Elle a dit... que tu en rapporterais le nom de notre enfant »<sup>335</sup>. Cette expérience onirique va troubler Bo profondément car il le ramène « aux mystères de son enfance, et à cette douleur sans mots qui faisait un trou dans sa poitrine depuis vingt ans ». « De quoi as-tu peur ? J'ai seulement fait un rêve pendant mon évanouissement », lui demande Hama, et à ce moment on apprend que Bo provient d'une famille de chamans et de guérisseurs : « Mon père et ma mère faisaient aussi ce genre de rêves. À certains moments ils perdaient connaissance. Et quand ils revenaient à eux, ils disaient comme toi qu'ils avaient fait un voyage »<sup>336</sup>. Il était encore un enfant quand ses parents l'avaient abandonné à cause d'une transe de laquelle ils n'étaient jamais revenus : « cette fois-là, le voyage dura beaucoup plus longtemps que d'habitude. La lune montant tint compagnie à l'enfant, puis les chouettes, dans les cimes obscures, le bercèrent jusqu'à ce qu'il s'endorme. [...] La nuit n'était pas encore tombé lorsqu'une caresse le tira du sommeil. Bo surit, croyant reconnaître la main de sa mère sur son front. Mais ce n'était pas sa mère. C'était le rapace, perché sur la roche, qui venait de l'effleurer en déployant ses ailes. Un faucon à tête noire »<sup>337</sup>. Le faucon lui avait donc parlé en lui disant que ses parents ne seraient jamais revenus et qu'il devait arracher une de ses plumes car elle le protégerait, « qu'elle me rappellerait d'où je viens et qui je suis »<sup>338</sup>. Après que le théâtre de Bo est détruit par une foule enragée, Bo et Hama décident de quitter tout ce qu'ils ont connu pour découvrir un monde nouveau et surtout pour chercher eux-mêmes dans un voyage qui assume des fortes connotations initiatiques. Le passage du familier à l'étranger est fondamental pour l'initiation des novices et le chapitre du départ s'intitule en effet « Le connu et l'inconnu ». Durant ce voyage riche en périls, Bo et Hama connaissent des personnages bien particuliers, parmi lesquels il y a une communauté loufoque souterraine qui vit isolée du reste du monde. Ici, les deux protagonistes vont rester quelques années, avec leur fille : Tsell, tel que le rêve l'avait annoncé. Bo commence à travailler comme forgeron dans la communauté : chaque jour il

---

<sup>335</sup> *Ibid.*, p. 84.

<sup>336</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>337</sup> *Ibid.*, p. 90.

<sup>338</sup> *Ibid.*, p. 92.

pénètre dans les tréfonds de la maison souterraine jusqu'à arriver dans la « grotte initiale », la grotte où leurs ancêtres étaient descendus autrefois pour y fonder le premier campement : « L'escalier débouchait au cœur d'un vaste espace naturel que les pluies et les rivières avaient excavé. Une flaque d'eau stagnait en son centre, entourée d'une forêt de piliers rocheux qui faisaient penser à des totems »<sup>339</sup>. À côté de cette grotte sacrée surgit la forge et c'est ici, dans ce mystique lieu d'outre-tombe, que Bo réalise après des mois d'exténuant travail des nouvelles mains pour Hama, des mains de plombs, qui vont s'adapter parfaitement à ses poings et combler la sensation de vide qui la tourmente : « Voilà ce qu'elle avait compris en frappant sur le tambour, à condition d'apprendre et d'apprendre encore, elle pouvait peut-être donner vie à ses mains, comme elle m'avait donné la vie, à moi. Elle était prête »<sup>340</sup>, raconte Tsell, devenue à cette hauteur la voix narrative de l'histoire. On retrouve dans cette partie des fortes connotations alchimiques, comme l'autrice elle-même l'a dit dans une interview :

C'est la partie alchimique du roman. Pour moi, la forge symbolise le lieu intérieur où nous fabriquons ce que nous sommes, c'est le lieu de la création. La forêt des ermites représente une autre illustration de la même idée, plus chamanique cette fois, ou en rapport avec des magies ancestrales. Chaque automne la nature meurt, pour se régénérer et revivre au printemps. Sauf que les arbres acceptent mieux que nous de perdre leurs feuilles !<sup>341</sup>

C'est à ce moment-là que Bo et Hama décident reprendre leur chemin et qu'ils arrivent finalement dans un endroit paradisiaque, une presque-île utopique entourée par la mer où une petite communauté mène une vie apaisante : « De mémoire d'homme, il ne s'était jamais rien passé sur la Presqu'île. Aucune invasion, aucun conflit, pas même l'arrivée d'un car de touristes »<sup>342</sup>. La tranquillité de cet endroit vient facilement souligner la dimension intime et protégée de l'enfance, ce qui est évoquée aussi par l'univers aquatique de la Presqu'île où Bo et Hama essaient de maintenir Tsell dans un état d'enfance,

---

<sup>339</sup> *Ibid.*, p. 142.

<sup>340</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>341</sup> Interview à Anne-Laure Bondoux [en ligne], in [www.pagedeslibraires.fr](http://www.pagedeslibraires.fr). Disponible à l'adresse : <http://www.pagedeslibraires.fr/livre-6040/tant-que-nous-sommes-vivants.html>. Date de consultation : 30/01/2017.

<sup>342</sup> *Ibid.*, pp. 197-198.

d'innocence, dans une bulle hors du monde, une sorte de poche amniotique : « La Presqu'île était un bras de terre, étroit et proéminent. Elle s'avavançait au dessus d'une immense poche d'eau douce, tombée comme par miracle au milieu de la steppe, et qui avait fini par former une mer intérieure. [...] Protégée d'un côté par le vaste désert d'herbe sèche, et de l'autre pas la haute barrière des falaises, la mer intérieure se contentait d'être là depuis toujours, liquide et bleue »<sup>343</sup>.

Ici, ils vivent tranquillement jusqu'au 12 ans de Tsell lorsqu'un énorme cargo militaire arrive pour leur annoncer le début d'une guerre tant vaste et violente qu'invisible à leurs yeux :

Guerre d'information, guerre financière, économique, chimique... énuméra l'amiral (et le lieutenant Mendès brandissait systématiquement un feuillet tamponné pour appuyer ses dires). Guerre logistique, guerre psychologique... Vandalisme, terrorisme ! Nous écoutions, perplexes, se dérouler la liste des méfaits commis par des ennemis dont nous n'avions jamais entendu parler. [...] – Pillages, guérillas urbaines, raids aériens, expéditions punitives, grèves administratives et tentatives de putsch, je vous passe les détails !<sup>344</sup>

Tsell se trouve désemparée. L'atmosphère de sérénité qui avait toujours caractérisée son existence s'est dissipée et avec l'annonce de la guerre, cette dernière est entrée aussi dans sa famille. Bo et Hama se disputent sans arrêt et Tsell, seule et incomprise, se sent exclue, abandonnée :

Bo et Hama s'étaient si violemment disputés la veille, qu'ils n'avaient pas dormi ensemble. En me levant, je découvris mon père qui ronflait dans le fauteuil de la véranda, une bouteille à moitié bue entre les genoux. Il marmonna quelques mots pâteux [...]. Tout comme les colères de ma mère, les rêves de mon père recelaient trop d'énigme et je m'en sentais exclue. Alors, à quoi bon jouer les jeunes filles obéissantes, me dis-je, puisque plus personne ne faisait attention à moi ?<sup>345</sup>.

Non seulement leurs disputes, mais aussi l'existence même de ses parents lui apparaît soudainement nébuleuse. Cette phase correspond donc, selon les

---

<sup>343</sup> *Ibid.*

<sup>344</sup> *Ibid.*, p. 206.

<sup>345</sup> *Ibid.*, p. 222.

théories de Van Gennep, à la phase préliminaire, typique du rite de passage, qui représente le moment de coupure : les novices prennent congé de leur contexte d'appartenance afin de pouvoir commencer une nouvelle vie. Cette expérience de séparation, représente un moment de césure très fort, et s'exprime généralement à travers un événement qui bouleverse leur existence.

Dans ce cas, l'arrivée de cette guerre incompréhensible, au niveau tant social que personnel, vient donc évoquer métaphoriquement le début de l'adolescence. Tsell se rend soudainement compte qu'elle ne connaît pas du tout ses parents, qu'elle ne sait absolument rien de leur vie ni ses racines : « Je m'aperçu que la vie de Bo et Hama avant moi m'était totalement inconnue. J'ignorais tout de leur enfance, de leurs propres parents, dont ni l'un ni l'autre n'évoquait jamais l'existence. Comment avais-je pu vivre, pendant douze ans, sans jamais rien me demander ? » se demande-t-elle. Arrivée au seuil de la puberté, la vie autrefois tranquille et sereine de la jeune fille, est perturbée par une série de troubles : la guerre réelle, la guerre entre ses parents, le bouleversement de la sexualité, les doutes sur son identité, les contours de sa vie jusque là sans défauts, sans risques, dans le lambeau utopique de la Presqu'île : « À part dans les livres, je n'avais jamais vu de tempêtes, ni d'orages, ni des morts. Je n'avais jamais vécu des choses dangereuses »<sup>346</sup>.

Bo et Hama cherchent en effet de protéger leur fille de la vie extérieure, ils l'obligent à rester dans la poche amniotique de la Presqu'île, lui empêchant aussi de voir Vigg, son amoureux, et refusant d'accepter qu'elle n'est plus une enfant. Une nuit, pendant une des rencontres secrètes avec Vigg, Tsell découvre que le faisceau de la torche projette sur la falaise non pas son ombre mais celle anthropomorphe d'un loup-panthère. Sa vision se brouille et la jeune fille s'évanouit. Dans sa chute, elle fait un rêve, exactement le même qui avait visité sa mère quelques années auparavant et qui lui avait révélé le nom de sa future fille ; ce songe semble annoncer aux deux femmes un important moment de passage et de transformation tant physique qu'intérieure :

J'étais debout, seule, à l'orée d'une forêt, au commencement d'un chemin. L'orbe des branches formait un tunnel dont je

---

<sup>346</sup> *Ibid.*, p. 266.

n'apercevais pas la sortie. Dans mon dos, le vent dressait un mur invisible qui m'empêchait de reculer. Je luttais pour garder l'équilibre, effrayée à l'idée de pénétrer dans cette densité végétale, mais le vent soufflait si fort qu'il m'était impossible de résister. Soudain, le tunnel m'aspira. Pas plus lourde qu'un insecte, emportée, ballottée au gré des bourrasques, je frôlais les branches. Pendant que je volais, mes cheveux se mirent à tomber. Par poignés entières. Puis, dans une terreur indicible, je perdis mes dents, mes pieds, mes mains.

Quand le vent se calma, le reste de mon corps retomba lourdement sur le sol et roula contre un tronc. Sous le tronc, il y avait une galerie. C'était un couloir de terre assez large pour qu'en rampant je puisse y enfoncer ma tête, mes épaules, mes bras. Peu à peu, en me tortillant comme un ver, je m'y glissai tout entière. Alors que je progressais dans les ténèbres de cette galerie souterraine, j'entendis monter du fond de la terre une voix de femme. Une voix vibrante qui répétait mon nom : *Tsell, Tsell*. Qui était-ce cette femme ? Pourquoi m'appelait-elle ?<sup>347</sup>

Lorsqu'elle se réveille, Vigg lui raconte qu'il sait très bien ce qu'elle a rêvé car il a tout vu sur le mur de la falaise où son rêve s'est projeté : « C'était comme un spectacle, *Tsell*. Comment fais-tu ça ? »<sup>348</sup>, lui demande Vigg ébloui. *Tsell* ignore d'où lui vient ce pouvoir magique mais elle bien consciente que cet épisode l'a profondément changée : « En entrant dans le port, ce matin-là, je n'étais plus la même. J'avais vu le feu de la guerre, j'avais vu l'ombre du loup-puma, entendu la voix du rêve, et j'étais amoureuse ; le monde autour de moi s'en trouvait irrémédiablement changé »<sup>349</sup>. Le bouleversement apporté par cette guerre tant invisible qu'incompréhensible symbolise donc le bouleversement intérieur de l'adolescence qui commence : le moment de partir est arrivé pour la petite *Tsell*, le moment de quitter la maison familiale et d'entreprendre ce chemin vers l'inconnu. « Tu n'as pas peur de marcher dans le noir complet ? » lui demande Vigg. « Je secouai la tête. Avant nous s'étendait la steppe, inexplorée, sauvage. Mais nous étions deux enfants libres comme l'air, deux enfants blessés et amoureux: rien ne pouvait nous résister »<sup>350</sup>. Comme l'autrice le souligne : « La guerre menace la Presqu'île, l'amour meurt (et renaît !), et il faut abandonner ce "paradis". Il me

---

<sup>347</sup> *Ibid.*, p. 238.

<sup>348</sup> *Ibid.*, p. 239.

<sup>349</sup> *Ibid.*, p. 241.

<sup>350</sup> *Ibid.* p. 252.

semble que c'est le chemin que nous suivons tous. Quitter l'enfance n'est pas facile, c'est un déchirement parfois, mais j'avais envie que mes personnages avancent, évoluent et gagnent en liberté pour devenir eux-mêmes »<sup>351</sup>.

Ce chapitre va s'intituler en effet « Le départ et le retour » car Tsell va tracer, à rebours, le même voyage que ses parents avaient entrepris quand elle était encore dans le ventre de sa mère. Voilà donc que même Tsell et Vigg rencontrent la communauté souterraine où Bo et Hama avaient vécu, ils traversent la même nature hostile et généreuse, ils passent sous le même ciel et Tsell partage avec ses parents un nouveau rêve : « Une nuit, je fis de nouveau le rêve de la forêt. La voix souterraine m'appelait : Tsell ! disait-elle. Où est la plume ? Retrouve ta plume ! Réveillée en sursaut, je me rendis compte que j'avais perdu du sang. Ce n'était pas le sang ordinaire d'une blessure ordinaire. Il s'écoulait naturellement entre mes cuisses et je compris qu'il en serait désormais ainsi, chaque mois »<sup>352</sup>. À partir de ce jour, qui signe pour Tsell l'abandon définitif de l'enfance, les ombres métamorphiques de la jeune fille commencent à surgir à l'improviste, à s'évader de plus en plus souvent, sous l'apparence des animaux les plus variés. Jusqu'au jour où son ombre assume les traits d'un grand faucon à tête noire, ce même faucon que son père avait rencontré, enfant, et qui lui avait donné une de ses plumes. La vision de cette nouvelle ombre lui inspire une soudaine sensation de soulagement, de liberté et en s'évanouissant elle fait un nouveau rêve :

Un faucon à tête noire ? ai-je répété à voix basse. J'ai subitement eu l'impression que quelque chose s'élargissait à l'intérieur de moi. C'était étrange, mais pas désagréable : Je respirais mieux, comme si une barrière venait de céder dans la poitrine. L'afflux brutal d'oxygène m'a étourdie, j'ai senti mes jambes faiblir et je suis tombée d'un coup, sur la terre molle. Dans ma chute j'ai fait un rêve. Dans ce rêve, j'étais devenue le faucon. Je volais sans effort, emportée par les courants ascensionnels, loin du cimetière, loin de la forêt. Plus je montais, plus l'horizon s'ouvrait, et plus j'éprouvais de la félicité à me mouvoir dans l'espace. [...] Survolant une prairie d'herbes noires où couraient des milliers de ruisseaux, j'ai fini par atteindre la lisière d'une autre forêt. Là, j'ai replié mes ailes, et je suis venue me poser sur une grande roche plate, au croisement de plusieurs chemins qui formaient un carrefour.

---

<sup>351</sup> Interview à Anne-Laure Bondoux, cit.

<sup>352</sup> *Ibid.*, p. 258.

Couché au pied de la roche, un petit garçon épuisé s'était endormi. Il tenait, bien serrée dans son poing, une plume qui m'appartenait »<sup>353</sup>.

Le garçon endormi que Tsell voit dans son rêve est bien son père, comme on l'a vu dans le même songe que Bo avait raconté à Hama. Les rêves de la jeune fille continuent donc de s'entremêler aux rêves de ses parents, en signant une profonde connexion, d'inspiration chamanique, entre la quête identitaire de la protagoniste adolescente et sa nécessité de remonter aux origines, aux racines de son histoire personnelle. C'est après ce rêve que Tsell comprend en effet le chemin à emprunter : « J'ai trouvé la plume, [...] celle qui me manquait, ai-je répondu avec un grand sourire. Et Vigg comprenant que nous allions partir, m'a souri aussi »<sup>354</sup>. Le moment d'arriver jusqu'à la source des origines est donc arrivé, dans ce chapitre, appelé justement « Le passé et l'avenir », Tsell et Vigg arrivent dans la ville originaire de Bo et Hama, la ville dont ils avaient été exilés. Ici, les deux jeunes trouvent un endroit presque désert, dévasté par la guerre, mais où ils sont accueillis avec beaucoup d'émotion : Tsell et Vigg reportent de l'espérance dans la communauté, comme Bo et Hama l'avaient fait au début de l'histoire dans un monde gris et complètement replié sur lui-même. Ainsi, le cabaret du Castor Blagueur rouvre les battants, symbole d'un nouveau début sous le signe de la magie et de la joie ; c'est ici que Tsell va projeter son magnifique théâtre d'ombres et de lumière, un théâtre qui ne peut pas être détruit, à la différence de celui que son père avait construit, car « Celui-là est composé uniquement d'ombre et de rêve »<sup>355</sup>. Tsell est donc présentée comme un symbole de renouveau, l'enfant divin, la figure archétypique de la *Kore* :

A child, by its very youth, represents life possibilities and an aptitude of hope for the future. Jung believed that a divine child, which he called the *puer*, symbolizes more than "mere child" and is present in all persons. The *puer*, through its feminine equivalent, the *Kore*, encompasses the regenerative nature of female life<sup>356</sup>.

---

<sup>353</sup> *Ibid.*, pp. 278-279.

<sup>354</sup> *Ibid.*, p. 279.

<sup>355</sup> *Ibid.*, p. 294.

<sup>356</sup> C. Laudatio, *Mneomogyne: Remembering and Recovering the Self Through Identification With the Great Mother and her Daughters*, Madison, ProQuest, 2009, p. 52.

Tsell s'impose donc une figure régénératrice, elle est « l'enfant perdue dont la communauté avait attendu le retour », la fille qui porte en elle les ombres de ses origines et celles de la communauté toute entière :

Tout cela s'était déposé en moi, dans une sorte de théâtre intérieur, où l'histoire de mes origines se mêlait à celle de notre communauté. [...] C'est alors que j'ai compris qui j'étais. J'étais l'enfant de l'amour et de la haine, l'enfant maudite du forgeron et de la femme sans mains, mais aussi l'enfant perdue dont la communauté avait attendu le retour. J'étais une part vivante de sa mémoire. Et à présent que j'étais revenue, je savais ce que je voulais faire<sup>357</sup>.

Peu à peu la vie recommence donc à fleurir dans la ville : « à cet instant, au milieu de notre ville détruite, le sourire et les vingt ans de Vigg flamboyaient. Nous étions vivants et ensemble. Une époque nouvelle commençait »<sup>358</sup>. *Tant que nous sommes vivants* est un roman qui se construit donc en boucle et en contrastes, comme le symbole du yin et du yang, c'est un récit de transformations où l'on passe sans cesse d'un contraire à un autre, d'un état à un autre : de l'amour à la haine, de la splendeur au déclin, de l'enfance à l'adolescence, du deuil à la renaissance, de l'inconnu au connu, du passé à l'avenir. Cette tendance se relie à 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 et à créer des oppositions, car la conquête identitaire du héros se produit à travers l'affirmation de sa différence et de l'opposition à toute altérité.

Ces passages et ces épreuves permettent ainsi aux personnages de grandir, d'évoluer, de se confronter à de multiples transformations, physiques, émotionnelles, psychiques, et même magiques. La magie, en sens chamanique, est importante dans la quête identitaire et notamment la mémoire, ce qui a été de notre passé et de nos racines. La jeune Tsell, après une enfance placide et sans mémoire, se trouve au centre d'une guerre incompréhensible, tant sociale que familiale, qui l'amène à se poser des questions sur ses origines inconnues, qu'elle doit récupérer afin de poursuivre son procès d'apprentissage. La thématique de la

---

<sup>357</sup> *Ibid.*, pp. 294-295.

<sup>358</sup> *Ibid.*, p. 298.



mémoire est centrale dans le roman car le parcours d'apprentissage de Tsell, sa maturation émotive et sexuelle, se fait en sens inverse par rapport à celui de ses parents, en récoltant les morceaux manquants de ses origines pour porter cette mémoire avec fierté et pour la transformer dans l'optique d'un renouvellement collectif. D'après l'autrice du roman : « Ces dernières années, j'ai eu besoin de reconsidérer mon histoire familiale, d'aller à la rencontre de mes ancêtres pour mieux comprendre d'où je venais. [...] Plus nous prenons connaissance de ce passé, plus nous pouvons agir librement : choisir de rester fidèle à un héritage pas toujours explicite ou nous en détacher peu à peu, avec discernement »<sup>359</sup>.

Si l'île utopique représentait l'enfance, le scénario dystopique évoque donc, à travers les bouleversements d'une guerre capillaire, l'entrée dans la période tourmentée de l'adolescence. Dans cette phase, les rêves s'imposent comme une ressource précieuse pour l'adolescent, car ils symbolisent le passage initiatique en cours, tout en permettant de se reconnecter de manière profonde à ses propres racines. Ce n'est qu'après avoir retrouvé, en rêve, la plume symbole de son histoire familiale que la jeune protagoniste peut comprendre le chemin à emprunter et, à la manière des rites de passage traditionnels, faire retour comme héroïne mythologique, porteuse de régénération, dans la communauté d'où son histoire a commencé.

Le recours en dystopie à la figure archétypique du *Puer aeternus* et de sa contrepartie féminine, la *kore*, exprime donc l'espoir d'un changement qui entremêle le passé et l'avenir dans l'optique d'un renouvellement cyclique puisant dans les racines du cosmos. Le *Puer*, en tant que début et premier temps de la vie humaine, symbolise donc l'aspect enfantin et préconscient de l'âme collective, et de même, en tant que symbole du (re)nouveau, il préfigure un élan vers l'avenir aux implications messianiques.

Le roman de Piers Torday, *The Last Wild*, se fonde ainsi sur la récupération de ce motif, à travers la figure d'un jeune garçon qui est désigné par les animaux survivants à un désastre écologique, comme leur dernier espoir. Kester Jaynes, 12 ans, évolue dans un monde ravagé, où les animaux n'existent plus suite à la diffusion d'un terrible virus. Comme toute forme de culture est devenue

---

<sup>359</sup> Interview à Anne-Laure Bondoux, cit.

impossible, les hommes survivent en se nourrissant d'un préparé artificiel, vendu par la puissante corporation Factorium, qui domine désormais chaque aspect de la vie sociale.

Depuis qu'il a arrêté de parler suite à la mort de sa mère, son père l'a déposé dans Spectrum Hall, un institut pour enfants difficiles où il conduit une vie stérile et solitaire. Lorsqu'un cafard et un groupe de pigeons se mettent à lui parler télépathiquement et l'aident à s'évader, Kester pense être devenu fou ; le petit garçon est alors conduit à un endroit où vit un groupe d'animaux ayant survécu. Le Grand Cerf, chef des survivants, lui explique alors qu'il est leur dernier espoir pour les sauver de l'extinction, car la venue d'un jeune homme capable de parler leur même langue avait été annoncée par le « animal dream », une légende que les animaux se transmettent depuis la naissance du monde : « A story they tell one another, that foretold me finding a cure for the virus and bringing the dark wild into the light »<sup>360</sup>.

Le rapport au monde animal évoque le symbole cosmogonique qui est relié à l'enfance et à la jeunesse dans maintes traditions anthropologiques. En effet, la connexion avec le monde animal est une composante essentielle de l'initiation dans les sociétés tribales et dans les sociétés qui vivaient de la chasse, l'apprentissage impartit aux jeunes garçons regardait la communication avec le monde des animaux. Souvent, cet apprentissage comportait aussi le fait d'apprendre la langue des oiseaux, élément qui revient d'ailleurs dans nombreux contes de fées<sup>361</sup>. Encore, dans les traditions chamaniques, tout novice entrait en contact, à travers l'initiation, avec son ancêtre totémique, cet esprit animal qui allait le guider et le protéger dans la vie adulte. La nature, le cosmos, l'environnement recouvrent donc la fonction de parents et d'ancêtres et ils guident les protagonistes dans leur renouvellement identitaire. Le binôme nature/civilisation est d'ailleurs au centre de nombreux classiques pour l'enfance où les jeunes protagonistes trouvent leur élément constitutif dans les formes de la nature : comme Peter Pan, Pinocchio ou les enfants de la mer de Charles Kingsley. Parfois, lorsque l'industrialisation menace de dévorer les derniers

---

<sup>360</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, London, Quercus Books, p. 56.

<sup>361</sup> V. Propp, « La langue des oiseaux », in *Les racines historiques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.

espaces verts, les enfants luttent pour défendre leur territoire, comme les garçons de la rue Paul, ou bien s'ils se lassent des ennuyantes formalités des adultes, ils grimpent sur un arbre pour y fonder leur libre République, à la manière du baron perché de Calvino.

Cette identification renvoie aussi à l'association entre le jeune et le chaman, car les deux apparaissent comme des créatures de seuil, en contact profond avec les forces du cosmos : « come racconta la letteratura per l'infanzia, essere bambini significa essere creature di soglia tra il nostro mondo – sociale, artificiale, convenzionale – ed un “altrove” che è diventato per gli adulti inaccessibile e inquietante e che è fatto di indeterminazione di con-fusione, di contaminazione di sé con l'altro, prima che si affermi l'io »<sup>362</sup>.

Ainsi, dans *The Last Wild*, la capacité du jeune protagoniste de communiquer avec le monde animal lui permet de restaurer un nouvel ordre dans le contexte désenchanté de la dystopie. C'est particulièrement dans le dernier volume de la trilogie, *The Wild Beyond*, que cette connexion s'instaure de manière profonde, lorsque Kester, qui vient d'atteindre 13 ans, partage pour la première fois ce rêve animal, bien que nombreux animaux en affirment l'impossibilité : « \*Impossible!\* says the oversized cockroach, marching across the tatty rug I have instead of a duvet. \*Humans can't experience our dreams. They are visible to us and us alone!\* »<sup>363</sup>.

Dans ce rêve, Kester est appelé par une mouche et il se retrouve à voler dans le ciel au dessus de sa ville, toujours plus haut, jusqu'à survoler de grands espaces verts :

my eyes begin to close. As they shut, I hear a noise. A drone in my ear, the buzzing of a fly. \*Come with me\*, it says. [...] The fly takes me off into the night and I'm no longer hanging over the windowsill. But flying out above the city. At first I worry my feet will strike aerials and chimneys, but when I glance downward I can see not rooftops but things I remember from the countryside. A foaming waterfall. The

---

<sup>362</sup> G. Grilli, « Infanzia e natura », in *Libri nella giungla: orientarsi nell'editoria per ragazzi*, Roma, Carocci, 2012, pp. 26-27. Notre traduction : « comme la littérature pour la jeunesse le raconte, être des enfants signifie être des créatures de seuil entre notre monde – social, artificiel, conventionnel – et un “ailleurs” qui est devenu pour les adultes inaccessible et inquiétant et qui est fait d'indétermination, de con-fusion, de contamination de soi avec l'autre, avant que le moi s'affirme ».

<sup>363</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, cit., p. 7. Les astérisques sont utilisés par l'auteur pour mettre en évidence le dialogue télépathique avec les animaux.

smokeless chimney pots of a big house. A lake hidden within a ring of trees<sup>364</sup>.

Kester, commence donc à percevoir une sensation d'intense brûlure, d'étouffement, car le monde qui s'étend à ses pieds commence à brûler dans un épouvantable incendie : « We soar to where the air is thin and hard to breathe, burning my throat. I don't want to look below, but my feet are growing hot. The world of forests and seas beneath me has become a cracked black ball, oozing with molten fire »<sup>365</sup>. Tout à coup, le garçon se retrouve complètement seul parmi les étoiles, partagé entre la fascination et la peur : « We're among the stars, floating and tumbling. They are so bright and beautiful that for a moment I forget the explosion. The buzzing stops and the fly disappears, leaving me in the middle of space, every star looking so far away. Everything else is empty blackness. I am small. I am by myself »<sup>366</sup>. La présence onirique des étoiles assume ici une valeur archétypique car, depuis les temps les plus anciens, l'étoile est associée à l'orientation et au guide (il suffit de penser au récit évangélique de l'étoile guidant les mages vers Béthléem). L'image de l'étoile est aussi souvent associée à la manifestation divine ; ainsi rêver de voler parmi les étoiles est souvent associé au désir d'atteindre une dimension transcendante, ce qui est aussi indiqué par l'idée de l'ascension. De même, selon Jung, les étoiles dans les rêves représentent des symboles des archétypes qui brillent dans le ciel nocturne de la psyché ; l'étoile est entendue comme un symbole du rêve collectif, à même de transmettre au rêveur un sentiment de reconnexion cosmique : « The soul comes "from the stars" and returns to the stellar regions » affirme Jung<sup>367</sup>. Aussi, en tant que signe du renouveau cosmique, l'enfant peut être identifié à l'étoile, comme en fait foi une légende sur la nativité du Christ :

L'auteur de l'*Opus imperfectum in Matthaeum* rapporte en effet que douze Rois Mages, vivant près du Mont des Victoires, connaissaient la révélation que l'ange gardien du Paradis terrestre avait faite à Seth, concernant la venue prochaine du Messie. Chaque année, ces Mages allaient au sommet de la montagne et y priaient trois jours durant en

---

<sup>364</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>365</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>366</sup> *Ibid.*

<sup>367</sup> C. G. Jung, *The Archetype of the Collective Unconscious*, cit., p. 196.

attendant l'apparition de l'Étoile. Celle-ci apparut enfin sous la forme d'un petit enfant qui dit aux Rois Mages de se rendre en Judée. Guidés par l'étoile-enfant, ceux-ci voyagèrent deux ans et, une fois rentrés chez eux, racontèrent à tous le prodige<sup>368</sup>.

La dimension cosmique et collective du rêve de Kester est donc soulignée par l'idée du vol et de l'environnement astral et, à travers les yeux du rêve, le garçon expérimente la prophétie de la mémoire cosmique, l'« animal dream », transmis par les animaux au fil des générations. Encore une fois, on dénote le fil rouge qui relie nature, adolescence et onirisme, dans le sens d'un renouvellement messianique. Une fois réveillé, le protagoniste perçoit une sensation de solitude et de tristesse très intense, même supérieure au désarroi ressenti après la mort de sa mère :

I am also in a flat surrounded by my wild, my best friends and some of our parents sleeping next door. Home, just how I want it to stay for ever and ever. But none of that can dislodge this sharp pain deep inside – as if my dream has left me with a stone blade shoved between my ribs. I can't explain it more than that. I have never felt this way. Not even when Mum died, not when I thought Dad had abandoned me in Spectrum Hall. [...] A smoky mist of thoughts and fears that are so cold and black as deepest space. They all amount to the same thing though. The feeling of being completely and utterly alone<sup>369</sup>.

Kester vient d'expérimenter, de manière chamanique, un rêve collectif concernant la mort. Ces types de rêves sont d'ailleurs communs durant les moments de passage, comme l'adolescence :

La minaccia di morte collettiva, in determinati periodi storici, può trovare riscontro in sogni individuali: esplosioni atomiche, scenari apocalittici, ma anche sogni sulle fine del mondo alle soglie del nuovo millennio. [...] É importante considerare il momento in cui questi simboli compaiono. Sogni di morte possono presentarsi in fasi di crisi e di passaggio, come la pubertà<sup>370</sup>.

---

<sup>368</sup> L. Racine, *op.cit.*, pp. 209-210.

<sup>369</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, cit., p. 9.

<sup>370</sup> H. Hark, *op.cit.*, pp. 128-129.

La nature du rêve collectif de Kester est aussi soulignée par la manifestation des quatre éléments naturels (l'air du vol, le feu de l'incendie, la terre et le lac qui s'étendent en bas) : « La comparsa dei quattro elementi nei sogni caratterizza un tipo particolare di sogno collettivo, in cui si esprime un'interazione fondamentale fra lo onirico e inconscio collettivo »<sup>371</sup>. Selon Helmut Hark ce type de rêves sont toujours caractérisés par des émotions très intenses au réveil : « Tali sogni sono sempre accompagnati da forti reazioni emotive, come l'angoscia e la paura. [...] Un'altra caratteristica dei sogni collettivi è il senso di oppressione che precede la loro comprensione »<sup>372</sup>.

La connotation initiatique du rêve du garçon est donc mise en évidence par la révélation de la catastrophe future : Kester, qui vient d'atteindre les 13 ans (« I just turned thirteen years old »<sup>373</sup>), est désigné pour empêcher la réalisation du rêve animal, en accomplissant sa mission de sauveur : « Today is the day I am meant to rebuild the world », s'exclame-t-il<sup>374</sup>.

Une nuit, le garçon est attiré au fleuve par une voix très ancienne qu'il découvre être le chant d'une baleine, la dernière baleine au monde, « the oldest-looking I have ever seen »<sup>375</sup>. Cette figure est significative car la baleine est un animal totémique qui est présent dans le folklore de nombreux peuples, en tant que symbole des eaux cosmiques et de régénération tant individuelle que collective. Comme Joseph Campbell le souligne aussi : « The idea that the passage of the magical threshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale »<sup>376</sup>. Dans maintes traditions chamaniques amérindiennes, la baleine est en effet considérée comme la gardienne de la mémoire, et les personnes ayant des affinités avec ce totem sont appelées à puiser dans la mémoire collective et à trouver un langage original pour en transmettre le message à leurs congénères. La capacité du jeune protagoniste d'écouter le chant de la baleine, exprime donc encore une fois sa connotation d'héro cosmologique : « It is unlike any music I have ever heard before. This is a sharp cry of pain, as if every sound is forced out, echoing up through the waves

---

<sup>371</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>372</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>373</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, cit., p. 164.

<sup>374</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>375</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>376</sup> J. Campbell, *op.cit.*, p. 74.

and into my head»<sup>377</sup>. La baleine, qui a traversé les océans pour transmettre son message au jeune saveur, lui raconte donc le rêve animal le plus ancien qui exhorte le garçon à partir à la recherche d'une île, appelée Faraway, où selon le rêve repose « the secret of the song that began the world »<sup>378</sup>.

L'initiation du garçon se fait donc sous le signe d'un rêve cosmique qu'il faut apprendre à maîtriser et à comprendre pour que l'apprentissage continue : « It was an animal dream, a dream I'm growing less and less scared off. I'm becoming more like my wild in ways I could have, well... dreamed off. I don't feel strong though. I'm not sad, I'm not cross; it's as if a weird calm has washed over me. I know now what I need to do »<sup>379</sup>. Kester décide donc de partir, avec son groupe d'animaux, à destination de Faraway, cette île utopique qui serait, d'après le rêve de la baleine, « the place where it all began »<sup>380</sup>. Le départ signifie pour le jeune protagoniste transgresser les ordres du père : si Kester désire sauver sa propre planète, son père partage par contre le projet du gouvernement qui consiste à quitter la Terre, en direction d'une nouvelle planète, par le biais d'un vaisseau spatial au nom évocateur d'« ARC », évocation de l'arche biblique.

Kes, we know you want to help. We all do. But what if the animal dream tells the truth? Much as we hate him, perhaps Mr Stone's ARC offers the best solutions – maybe we do all need to find another planet. I can't even bear to face him. My own dad. [...] Dad, I say. This is our home. We want to stay here<sup>381</sup>.

Selon la dynamique du rite de passage, pour s'affirmer en tant que sujets indépendants, les jeunes protagonistes nécessitent marquer une séparation très nette par rapport à leur milieu familial, et notamment à leurs parents, car le conflit intergénérationnel est une expérience très utile à la conquête progressive de l'indépendance : « You're thirteen, Kes. You have to decide for yourself now », lui dit sa mère, dans un rêve qu'il fait après s'être disputé avec son père. 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

---

<sup>377</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, cit., p. 53.

<sup>378</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>379</sup> *Ibid.*, p. 151.

<sup>380</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>381</sup> *Ibid.*, pp. 154-155.

effective par rapport à la famille : « La crisi in cui l'adolescente si trova coinvolto riguarda principalmente il conflitto tra autonomia e dipendenza<sup>382</sup> ». En général, les personnages s'opposent force au parent du même sexe car il s'agit d'un mécanisme typique des moments de transition d'un âge à l'autre : en affirmant leurs identités en voie de transformation, les adolescents ont besoin de se confronter – et souvent de s'opposer – au modèle le plus proche à l'intérieur de la famille<sup>383</sup>.

Dans ce cas, l'aventure par mer est un *topos* de la littérature enfantine, préfigurant une mission décisive pour l'apprentissage de l'adolescent : « We are voyaging further than any of us has ever been from home »<sup>384</sup> s'exclame Kester ; dans ce sens, le nom de l'île – Faraway (far away) – exprime l'idée d'inconnu et d'éloignement que le voyage de séparation représente. Cette aventure, va permettre au garçon d'accomplir le rêve de la baleine et de s'emparer du secret où réside la future espérance de vie pour la Terre : « the tree of life », une plante extrêmement nutritive, « a palm which grew and spread even during a brief visit. The kind that can survive even a sky pf flames. Aida and I renamed it. [...] We've decided to call it the tree of life. Not very original perhaps, but accurate »<sup>385</sup>.

Si l'humanité décide d'abandonner la Terre, dévorée par une apocalyptique éruption volcanique, Kester et Aida décident de rester avec les animaux, en se réfugiant « Underearth ». Le roman n'offre pas une fin complètement positive : Kester et Aida doivent se séparer de leur famille, peut-être pour toujours, et le monde qui les attend une fois la catastrophe terminée n'est qu'un amas de cendres. C'est pourtant sous le signe de la régénération et de la reconstruction que le roman se termine : « Everything will grow back. One day. [...] We will build a new paradise in our own island, over the debris. In memory of the whale, and all those who believed in the power of nature »<sup>386</sup>. La référence à l'Arbre de la Vie renforce donc la connotation messianique du jeune, l'enfant divin : à l'instar de Dieu, qui planta l'Arbre de la Vie dans le jardin d'Eden, le jeune Puer du roman, significativement

---

<sup>382</sup> V. Slepovj, *L'età dell'incertezza: capire l'adolescenza per capire i nostri ragazzi*, Milano, Mondadori, 2008, p. 119. Notre traduction : « La crise qui affecte l'adolescent concerne principalement le conflit entre autonomie et dépendance ».

<sup>383</sup> Voir G. Pietropolli Charmet, E. Rosci, *La seconda nascita. Per una lettura psicoanalitica degli affetti in adolescenza*, Unicopli, Milano, 1992.

<sup>384</sup> P. Torday, *The Wild Beyond*, cit., p. 193.

<sup>385</sup> *Ibid.*, p. 393.

<sup>386</sup> *Ibid.*, p. 394.



accompagné par la fille qu'il aime, jette les bases du renouveau à partir d'un nouvel ensemencement : « Where the palm grows, so will other plants around them. Leaf by leaf, the tree is turning our brown wastes vibrant and alive again. The fire purged the world of what remained of the the red-eye virus – as far as we can tell. So it's not just flora that likes the miracle fruit, but fauna too »<sup>387</sup>. La figure du couple, nouveaux Adam et Ève, se fait donc significative du principe de renouveau : « We look at each other. We don't say the words any more; we don't need to. Because we really are together forever. I don't know what the future holds for sure, except that for me it involves the girl who ones broke into my house looking for a flower »<sup>388</sup>. Come afferma Nicola Galli Laforest :

Come dire però, con una giovane coppia, che l'umanità può forse ripartire laddove gli adulti hanno da tempo perso il controllo sulla loro utopia, ormai avariata e corrotta. [...] Queste giovani coppie hanno molto della figura archetipica, presente in tutte le mitologie e religioni, del fanciullo divino, il giovane mandato dal cielo per riportare speranza laddove è sparita<sup>389</sup>.

Comme la protagoniste de *Tant que nous sommes vivants*, même le jeune Kester se fait donc porteur d'un renouveau cosmique qui s'inscrit dans une mémoire onirique d'évocation cosmique. Les rêves de ces jeunes protagonistes permettent d'établir une connexion profonde entre la mémoire personnelle et collective, une mémoire qui trouve dans les racines ancestrales, l'étincelle d'un avenir meilleur. Le roman de Torday possède dans ce sens un clair message écologique : si le jeune protagoniste refuse de parler au début du roman, enfermé dans une posture solipstiste qui est aussi souligné par l'endroit désenchanté de l'orphelinat, il retrouve la voie du renouveau dans une communication intime et onirique avec le monde animal, véritable parentage biologique : « We are parented by everything around us – if “parenting” means watching, instructing, encouraging, and

---

<sup>387</sup> *Ibid.*

<sup>388</sup> *Ibid.*, p. 393.

<sup>389</sup> N. Galli Laforest, « Il mondo salvato dai ragazzini. Distopie nei libri per adolescenti », cit., p. 21. Notre traduction : « Cela pour dire qu'avec un jeune couple l'humanité peut sans doute recommencer, là où les adultes ont depuis longtemps perdu le contrôle de leur utopie, désormais pourrie et corrompue. [...] Ces jeunes couples incarnent la figure archétypique de l'enfant divin, qui est présente dans toutes les mythologies et dans toutes les religions, le jeune envoyé du ciel pour reporter l'espérance là où elle a disparu ».

admonishing », affirme Hillman<sup>390</sup>. Ainsi les enfants, en raison de leur tendance à l'animisme, ont-ils une sensibilité privilégiée envers ce parentage cosmique : « children, especially, recognize this nurturance and instruction offered by nature. [...] Children are "by nature" at home in the world [...] »<sup>391</sup>. Le but de ces rêves est donc celui de leur faire découvrir aux jeunes protagonistes leur place dans le monde et de les accueillir comme faisant partie de l'harmonie du Tout.

Même dans le roman espagnol *Luz azul*, c'est dans la figure de la *Kore*, la contrepartie féminine du *Puer*, qu'on incarne l'espérance régénératrice, car « the *Kore*, encompasses the regenerative nature of female life »<sup>392</sup>. Dans la partie précédente, on a vu comment la protagoniste, Iris, est chassée de sa planète à cause de sa capacité à rêver, dans un monde où le rêve est interdit, considéré dangereux et inutile. Condamnée à mort sur le « Planeta Noveno », Iris y rencontre une bande d'adolescents mutants avec lesquels elle va vivre des aventures lui permettant de faire émerger le mystère de son origine. Même ici, la naissance du jeune est reliée à l'existence d'une prophétie : Iris découvre être la dernière héritière de la « Dinastia de la Luz » (Dynastie de la Lumière), une lignée très ancienne de reines, qui autrefois gouvernaient le monde sous le signe du « Cuento de los Cuentos » (Conte des Contes), un livre contenant toutes les légendes et les mythes de l'humanité que ces puissantes souveraines avaient le pouvoir de transformer en rêves, ces mêmes rêves qui alimentaient autrefois la vie et les nuits des humains. Toutefois, avec le début de la « Era Científica » (Ère Scientifique), mise en place par l'avidé « Ser Supremo » (Être Suprême), les hommes avaient cessé de rêver, après que ce dernier avait expulsé la Lune aux antipodes du cosmos – cet astre qui était indispensable pour alimenter les contes du Cuento de los Cuentos et, par conséquent, les rêves des humains :

La Luna había dejado de ser la fuente de inspiración de la Dama de la Luz, quien hacía tiempo que no hilaba relatos nuevos... Las nuevas generaciones de humanos no soñaban, porque nacían sin el gen del sueño. Cuando hubieran desaparecido la reina y su libro, no quedaría nadie que pudiera soñar<sup>393</sup>.

---

<sup>390</sup> Hillman, *The Soul's Code: In Search of Character and Calling*, cit., p. 87.

<sup>391</sup> *Ibid.*

<sup>392</sup> C. Laudatio, *op.cit.*, p. 52.

<sup>393</sup> *Ibid.*, p. 356.

Le destin d'Iris, préfiguré par un rêve récurrent tant prophétique que mystérieux, annonce donc à la protagoniste la nécessité de résoudre l'« Enigma de Luzazul », à travers lequel le monde pourra être régénéré grâce au retour des rêves. Tant la signification que la nature même du songe s'avèrent pourtant obscures pour Iris qui a grandi dans un monde où personne ne connaît l'expérience du rêve. Comme elle le dit à ses amis mutants :

Lo que sé ocurre mientras estoy dormida. Ya os lo dije: sueño.

- Soñar?... pero que es soñar? - pregunta Kerub

-Soñar es como si tuviera un ojo que mira dentro de mí. Ese ojo me muestra a mi misma avanzando por un largo pasillo inundado de luz artificial. Cargo con un libro muy pesado. El pasillo lleva hasta una doble puerta. Pues mientras avanzo oigo esas extrañas palabras: « A Luzazul su sombra dejará sin huella, si Ladivina no alumbrá a la estrella ». Entonces me detengo frente a la puerta e intento abrirla.... pero al hacerlo topo con un enorme espejo en el que me veo reflejada.... Pero soy algo distinta a como soy ahora...<sup>394</sup>.

Il est significatif que la découverte de cet Enigme, qui se manifeste dans son rêve récurrent, advient en conséquence d'une expérience aux traits initiatiques, à travers de laquelle Iris se découvre grandie, renouvelée. En effet, afin de récupérer le Cuento de los Cuentos, qui est surveillé par la Dama de las Tinieblas, obscure ennemie de la Dinastia de la Luz, Iris doit s'immerger dans les profondeurs d'un lac où son antagoniste se présente à l'intérieur d'un énorme œuf, sous la forme d'un serpent aux écailles de miroir. Si le serpent, symbolise facilement l'incarnation du mal et de l'obscurité dans nombreuses traditions religieuses, tant dans l'Eden hébraïque et chrétien que dans le culte égyptien, l'œuf incarne la nouvelle identité qui est en train de se faire. Le symbolisme de l'œuf en tant qu'élément embryonnaire propédeutique à la naissance du cosmos se trouve d'ailleurs au centre de plusieurs traditions ; Mircea Eliade affirme à ce propos la présence de nombreuses variantes d'un mythe originel présentant l'Embryon d'Or comme la semence du dieu créateur planant sur les eaux originelles, un mythe qui devient, dans l'Inde classique, l'œuf cosmique engendré par les eaux<sup>395</sup>. Comme Luce Racine le souligne :

---

<sup>394</sup> *Ibid.*, pp. 164-165.

<sup>395</sup> M. Eliade, *Histoires des idées et des croyances religieuses*, t. 1, Paris, Payot, 1976, p. 237.

L'image de l'enfant proprement dit apparaît avec Nârâyana, le tout divin dans sa manifestation originelle. Sorti de l'œuf formé dans les eaux originelles, l'enfant repose sur le dos des bêtes aquatiques et navigue dans le calice des fleurs d'eau. [...] Les images de l'enfant engendré au début du monde par l'œuf, le lotus, le roseau ou la mer ne sont pas propres à l'Orient. En Finlande, on assiste aussi à la création du monde à partir des eaux, et à la naissance de l'enfant divin à partir de l'œuf<sup>396</sup>.

Le serpent à l'intérieur de l'œuf peut être ainsi interprété, en tant qu'animal strictement lié à l'initiation<sup>397</sup> et, en même temps, comme la représentation du côté obscur de la jeune protagoniste, à travers la dichotomie lumière/ténèbres qu'elle incarne face à son antagoniste : la Dama de la Luz contre La Dama de las Tinieblas. Afin d'atteindre une identité complète, Iris doit donc accepter et intégrer le côté obscur que le serpent représente, ce qui est symbolisé par la présence des écailles-miroirs ; en effet, comme il est formé de miroirs, le serpent renvoie à la jeune fille son même reflet :

El miedo que sentía sobre la coronilla de la serpiente crece y crece a medida que resbala por un tobogán que cruje bajo su peso. [...] Al abrir los ojos, ve que las escamas de la serpiente son, en realidad, fragmentos de un espejo cuarteado. Iris podría contemplarse en ese espejo. Pero se resiste a hacerlo. Recuerda las palabras de la profecía: *«Cuando llegue el momento, el espejo roto te mostrará el reflejo de tu corazón. Aunque sólo si te has vaciado... En caso contrario, el espejo te herirá »*<sup>398</sup>.

Comme Iris n'est pas encore prête à se voir réfléchi dans le miroir, un morceau s'introduit dans sa peau : « un fragmento de la escama se ha introducido en su muslo, del que mana abundante sangre »<sup>399</sup>. Le sang qui coule de la blessure peut facilement évoquer le sang menstruel car, après avoir récupéré le Cuento de los Cuentos, « tal como lo ha visto en sus sueños »<sup>400</sup>, Iris sort du lac en se transformant dans une jument, une figure qui possède non seulement un fort

---

<sup>396</sup> L. Racine, *op.cit.*, p. 198.

<sup>397</sup> M. Eliade, « La lune, la femme et le serpent », in *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot, 1948.

<sup>398</sup> *Ibid.*, p. 219.

<sup>399</sup> *Ibid.*, p. 224.

<sup>400</sup> *Ibid.*, p. 225.

symbolisme féminin mais qui évoque aussi un animal totémique aux claires évocations de psychopompe : la transformation momentanée en jument pourrait donc accompagner, de manière symbolique, la transition de l'identité psychophysique d'une enfant à celle d'une femme. En effet, après avoir repris son aspect de jeune fille, Iris se sent tout à fait grandie, renouvelée : « Se siente renovada. Como si ya no fuera la niña que llegó al Noveno. Ha crecido, e incluso su cuerpo desnudo se lo hace sentir. Ahora es una joven avergonzada que siente el impulso de cubrirse con los brazos »<sup>401</sup>.

La plongée d'Iris dans les profondeurs du lac s'impose donc comme une expérience initiatique, l'eau est d'ailleurs par excellence l'élément qui permet le passage dans le monde du rêve ; c'est une affinité élective qui date depuis longtemps, comme Bachelard le montre dans *L'eau et les rêves*. De même, selon 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 »<sup>402</sup>. Dans le roman en question, l'initiation de la jeune fille présente de clairs caractères mortuaires, soulignés par la présence maléfique du serpent et en même temps par l'ambiance aquatique. En effet, l'eau est l'une des images aux symbolismes multiples et ambigües car elle évoque la situation de marge qui est vécue par le fœtus dans le liquide amniotique. Ainsi, une initiation qui commence dans le signe de l'eau conjugue l'idée régressive d'un retour aux origines avec celle d'un renouveau incessant, avec la mise en place d'une dialectique des contraires qui se révèle essentielle, pour l'achèvement du processus d'individuation du protagoniste. Après avoir vécu cette dangereuse expérience qui lui permis de grandir à travers l'intégration de sa partie obscure, et à la fois de récupérer le livre de la prophétie, Iris va affronter d'autres épreuves à l'aide de la bande des mutants, des expériences qui lui permettent d'évoluer dans sa quête personnelle : « Iris acaricia el colgante que cuelga de su cuello. Al mirar hacia atrás, se recuerda como si fuera otra persona, igual y diferente a si misma »<sup>403</sup>.

---

<sup>401</sup> *Ibid.*, p. 232.

<sup>402</sup> M. L. Von Franz (1978), *La Voie de l'individuation dans les contes de fées*, Ville d'Avray, La Fontaine de Pierre, 2000, p. 178.

<sup>403</sup> *Ibid.*, p. 339.

Ces changements se révèlent donc essentiels afin de résoudre l'énigme de laquelle dépend le sort de l'humanité car, pour la première fois, la jeune protagoniste arrive finalement à comprendre la signification du rêve qui la visite depuis qu'elle a atteint les 16 ans :

Iris avanza por un largo pasillo inundado de luz artificial. En una mano lleva el Cuento de los Cuentos, con la otra aferra el fragmento de espejo recuerdo de la Dama de las Tinieblas. El colgante de lazulita que reposa en su pecho emite un hilo de luz plateada que la conduce hasta una doble puerta. [...] A través del cristal con qué está hecha puede ver la escena que tiene lugar al interior de la Cúpula Cósmica [...] Entonces, el cristal se transmuta en un espejo que le devuelve su propia imagen. Pero quien toma iniciativa es el reflejo de Iris, o sea, la anti-Iris. El reflejo alza la mano como si quisiera tocar a Iris y ésta se ve tentada de corresponder a su gesto y colocar la mano frente a la suya. No obstante, la perfecta sabe el peligro que comporta entrar en contacto con su reverso. En un raptó de inspiración, Iris se dice que la mejor manera de entrar en un espejo es mediante un espejo. Ella desea ingresar la escena para llevar a término su misión. Pero ¿está preparada? El espejo la hirió de muerte en el pasado, pero porqué no se había vaciado. ¿ Las pruebas que ha vivido le han servido para vaciarse? Lo desconoce. [...] El ruido de un cristal al quebrarse le hace comprender que la doble puerta se está desmoronando. En el pasado, se hubiera tirado al suelo para protegerse. Ahora permanece de pie. [...] Los hechos se precipitan: los cristales de la puerta resquebrada son gotas de un rocío purificador que empapa el alma de Iris. Por fin tiene la certeza de estar preparada para contemplar su reflejo. Alza la mano y el fragmento de espejo le muestra una joven hermosa de larga cabellera rojiza. Pero también con un esplendor interior que se filtra por los poros de su piel y por las pupilas de sus ojos. [...] En esta posición, una revelación la ciega: las palabras « a Luzazul su sombra dejará sin huella, si Ladivina no alumbrá a la estrella » encierran un significado tan simple y grandioso<sup>404</sup>.

Dans ce rêve, la présence des miroirs est à nouveau significative car toute surface réfléchissante se fait généralement véhicule d'importantes révélations :

Le miroir du rêve s'offrira le plus souvent comme un passage, une voie de communication entre l'apparence et l'essence. Comme la vitre, il exprime ce stade intermédiaire qu'est la transparence. [...] Un miroir rêvé est toujours témoin et acteur de la métamorphose. Dans

---

<sup>404</sup> *Ibid.*, pp. 408-410.

l'onirisme, tout miroir a vocation de fondre ou de se briser et, par là, d'engendrer cette transparence qui conduit l'être à la rencontre de lui-même<sup>405</sup>.

Après avoir affronté les épreuves qui l'attendait (¿Las pruebas que ha vivido le han servido para vaciarse?), Iris arrive finalement à observer son propre reflet, son « reverso » (revers) sans en être blessée, au contraire : « los cristales de la puerta resquebrada son gotas de un rocío purificador que empapa el alma de Iris ». En effet, comme Georges Romey le souligne : « La glace du rêve est un symbole de franchissement du seuil, mouvement psychique déterminant pour la réconciliation des contraires »<sup>406</sup>. Grâce aux révélations apportées par ce nouveau rêve initiatique, où la jeune fille comprend d'être prête à contempler son revers, l'énigme peut finalement être résolue ; pour réactiver la lumière de la lune, elle devra alors utiliser ce même fragment de miroir qui l'avait blessée lors de son initiation :

Así se resolverá la profecía : solo la Dama de las Tinieblas puede forzar a la sombra a recular para impedir que la estrella desaparezca. Y la mediadora será Iris, usando como instrumento este fragmento de espejo en particular, que sirvió de coraza de la serpiente. Cerrando un círculo mágico, la perfecta alza lo que queda del espejo para buscar el astro agonizante. Durante un tiempo inenarrable, Iris alumbra a Luzazul con la ayuda del espejo. [...] Ha comprendido que el astro es el eslabón de una cadena que la une a la Luna, que, espejo de sus rayos, ha de servir de inspiración a la descendiente de la Dinastía de Luz para que pueda llenar las hojas en blanco del Cuento de los Cuentos con nuevas historias, y así reactivar los sueños en todo el sistema planetario<sup>407</sup>.

La réintroduction de l'espace du rêve dans le monde dystopique passe donc à travers la figure régénératrice de la *Kore*, la vierge salvatrice, porteuse d'un renouvellement tant individuel que collectif. Il est alors significatif que cette régénération se produit sous le signe de la lune, – symbole du féminin et de la fertilité cyclique – et aussi sous le signe du serpent, animal lunaire par excellence qui, selon Eliade, détient un symbolisme strictement relié à l'initiation féminine :

---

<sup>405</sup> G. Romey, *Dictionnaire de la symbolique des rêves*, Paris, Albin Michel, 2003, p. 393.

<sup>406</sup> *Ibid.*

<sup>407</sup> *Ibid.*, pp. 411-412.

Lo stesso simbolismo centrale di fecondità e di rigenerazione, soggette alla luna e distribuite dalla luna stessa o da forme consustanziali (Magna Mater, Terra Mater), spiega la presenza del serpente nell'iconografia o nei riti delle Grandi Dee della fecondità universale. In quanto attributo della Grande Dea, il serpente conserva il suo carattere lunare (di rigenerazione ciclica) unito al carattere tellurico. In un dato momento la luna si identifica con la Terra, considerata essa stessa come la matrice di tutte le forme viventi. Certe razze credono perfino che terra e luna siano formate della stessa sostanza. Le Grandi Dee partecipano tanto al carattere sacro della luna che a quello del suolo. E, in quanto queste dee sono anche divinità funebri, il serpente diviene l'animale funebre per eccellenza, quello che incarna le anime dei morti, l'antenato, eccetera. Sempre con questo simbolo di rigenerazione si spiega la presenza del serpente nelle cerimonie di iniziazione<sup>408</sup>.

L'expérience onirique, en tant que porte ouverte à l'irrationnel ouvre donc à la récupération des racines. Dans toutes ces histoires, l'identité des jeunes protagonistes, multiples et incertaines, se balancent entre la veille et le rêve ; et c'est justement au rêve qu'on confie la tâche de tracer ce que Peter Nicholls et John Clute ont défini le « conceptual breakthrough », cette sortie de la caverne platonicienne qui représente pour l'adolescent la prise de conscience et le déblocage de son parcours d'apprentissage. Ainsi, la dystopie juvénile appartient à cette veine que Raffaella Baccolini a défini « critical dystopia » où « the recovery of the history is an important element for the survival of hope »<sup>409</sup>.

Voilà donc que la récupération du passé se fait à travers la matière onirique car le rêve, aussi d'après les études neuropsychiques, apparaît de plus en plus relié à la construction identitaire et à l'édification de la mémoire. On rappelle, à ce propos, la fonction que Michel Juvet attribuait au sommeil paradoxal pour la maintenance et la sauvegarde de notre identité première en tant que moment de reprogrammation du système nerveux face à l'oubli et aux conditionnements. Juvet met le rêve au centre du procès de renouvellement continu de nos cellules d'origines, celles qui nous définissent à notre naissance. Ainsi, certaines images

---

<sup>408</sup> M. Eliade, *Trattato di storia delle religioni*, Torino, Boringhieri, 1976, p. 63. Ed. or.: *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot, 1948.

<sup>409</sup> R. Baccolini, « "A useful knowledge of the present is rooted in the past": Memory and Historical Reconciliation in Ursula K. Le Guin's *The Telling* », in R. Baccolini, T. Moylan, *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York-London, Routledge, 2013, p. 115.



des rêves conservent les traces des informations primitives du Moi qui doivent être préservées et redéfinies sans cesse face à la transformation physique du sujet. Cette relation entre rêve et mémoire, on l'a vu, parcourt le roman de Teri Terry, *Slated*, où une psychanalyste explique à Kyla que « That is the popular understanding of what happens with Slating. [...] Your conscious *access* is what is destroyed. The memories are still there, you just can't find them », ce qui amène la jeune protagoniste à se demander : « Is that why things come out in dreams ? My conscious mind can't get at them, but when I'm asleep... »<sup>410</sup>. Dans *La llave del tiempo*, les rêves et les visions qui perturbent les adolescents se révèlent des souvenirs d'une autre vie : « no son visiones, ¡son recuerdos! »<sup>411</sup> découvrent les protagonistes au cours de leur expédition dans la forêt. Le rêve représente donc un allié précieux pour que les protagonistes trouvent des réponses aux questions qui les hantent et pour qu'ils puissent recomposer leur histoire passée. D'une perspective plutôt neuroscientifique, on a déjà souligné à quel point le rêve est indispensable dans le travail mnémonique et biologique pour la construction de l'identité personnelle ; d'un point de vue anthropologique, cette connotation du rêve renvoie aux révélations qui se produisaient lors des phases finales des rites initiatiques, ce moment qui suivait le dépassement des épreuves de la part du novice et les cérémonies de purification qui symbolisaient le droit d'accéder à la dimension du sacré et de la totalité cosmique. Selon cet imaginaire, le rêve est un terroir privilégié de reconnexion aux racines les plus profondes de l'individu, une expérience de renouvellement qui passe à travers la récupération du temps de jadis. Les romans *Tant que nous sommes vivants*, *The Wild Beyond* et *Luzazul* prônent cette vision du rêve, en connexion avec le procès d'initiation de l'adolescent à l'âge adulte.

Dans un contexte très désenchanté comme celui de la dystopie, lequel n'est au fond que le miroir des inquiétudes contemporaines, un sentiment d'impossibilité, d'immobilité, voire de complot caractérise la vie des jeunes protagonistes : des sociétés rigidement contrôlées dans le cas de *Slated*, *The Killables*, *La llave del tiempo* et *Luzazul* où les nouvelles technologies neuroscientifiques permettent

---

<sup>410</sup> T. Terry, *Slated*, cit., t. 2, pp. 120-121.

<sup>411</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., t. 1, p. 236. Traduction française, *Ibid.*, p. 269 : « Ce ne sont pas des visions, mais des souvenirs! »

aussi une surveillance continuelle des pensées des citoyens, et un profondément désenchanté dans *Tant que nous sommes vivants* et *The Wild Beyond*.

Les adultes se posent dans ces récits comme des figures incapables de représenter un point de référence solide pour l'adolescent : dans *Slated*, Kyla est assignée après sa lobotomie à des nouveaux parents qu'elle n'a jamais vu mais qu'elle est censée considérer sa famille ; dans *The Killables*, Evie doit faire face chaque jour aux réprimandes de sa mère, qui n'accepte pas sa diversité, jusqu'au jour où elle découvre avoir été adoptée, à l'instar d'Iris dans *Luzazul* ; la jeune Tsell, dans *Tant que nous sommes vivants*, après une enfance placide et sans mémoire, se trouve aux prises avec des parents profondément changés : sa mère dépressive et sévère, son père alcoolique et fainéant, les deux toujours en colère pour des raisons qu'elle ne comprend pas et décidés à la garder loin de la vie, enfermée dans la poche amniotique de son enfance. Il en va de même pour Kester, dans *The Wild Beyond*, qui doit s'opposer aux ordres paternels afin de poursuivre son destin. Ainsi, la nécessité pour l'adolescent de progresser dans sa quête personnelle s'instaure dans ces romans par le biais de songes qui relient les jeunes protagonistes à leurs origines ; des rêves qui permettent de remettre ensemble les morceaux de leur identité personnelle, familiale et cosmique.

### 3.2 Onironautes : le rêve comme espace de subversion du pouvoir

Dans son essai *Kollektive Traüme*, Helmut Hark avance une considération intéressante en affirmant que certains besoins essentiels, comme le rêve, ne peuvent pas être éliminés surtout s'ils aident les individus ou les groupes à affronter le désarroi qui se produit quand les formes traditionnelles de collectivisation disparaissent ou perdent de l'importance<sup>412</sup>. Dans le monde désacralisé et phagocytant de la contemporanéité, où les rites de passage ont presque disparu ou bien survivent sous des apparences banalisées, le rêve semble incarner le dernier bastion d'une construction tant individuelle que collective : « È stato più volte dimostrato che proprio in periodi di cambiamento e di riorganizzazione sociale l'interpretazione dei messaggi contenuti nei sogni è di fondamentale importanza »<sup>413</sup>; cela car les rêves collectifs instaurent un rapport de communion avec l'univers qui soutire le rêveur de son solipsisme : « A differenza dei sogni individuali, i cui contenuti esprimono problemi ed esperienze personali, quelli collettivi proiettano il sognatore in una dimensione cosmica, in comunione con la natura, con il mondo circostante e con l'universo intero »<sup>414</sup>.

Le concept de rêve collectif investit les études psychanalytiques à partir des théories du *Social Dreaming*, introduites aux années 1980 par le psychiatre britannique Gordon Lawrence. La notion de « matrix » du mot latin *mater* = utérus, vient désigner pour Lawrence une pratique psychanalytique qui vise le partage du moment onirique : « La matrice peut être considérée un système temporaire qui nous permet d'entrer en communication avec l'inconscient, un espace ouvert où les rêves partagés et les libres associations peuvent se manifester dans le réseau de connexions créé par la matrice »<sup>415</sup>. L'idée du rêve comme expérience collective et partagée continue à irriguer la psychanalyse contemporaine : par exemple René Kaës prône, au début du nouveau millénaire, une vision polyphonique et interpsychique du rêve qui éloigne l'onirisme de la conception solipsiste

---

<sup>412</sup> H. Hark, *op.cit.*, p. 21.

<sup>413</sup> *Ibid.*, Notre traduction à partir de l'édition italienne : « Il a été souvent démontré que dans les périodes de changement et de réorganisation sociale, l'interprétation des messages contenus dans les rêves s'avère d'importance capitale ».

<sup>414</sup> *Ibid.*, pp. 22-23. Notre traduction : « À la différence des rêves individuels, dont les contenus expriment des problèmes et des expériences personnelles, les rêves collectifs projettent les individus dans une dimension cosmique, en communion avec la nature, avec le monde environnant et l'univers tout entier ».

<sup>415</sup> G. Lawrence, *Social Dreaming @ Work*, London, Karnak Books, 1998, p. 130.

freudienne. Même Helmut Hark, on l'a vu, déploie des considérations sociologiques qui se relient à l'idée d'une diffusion du rêve collectif à notre époque :

Nel passaggio al nuovo millennio molti hanno avvertito una sensazione che definirei di "consapevolezza globale", un più forte sentimento di unione e appartenenza al genere umano. "Globalizzazione" significa anche, in un certo senso, espansione della propria coscienza in una sfera sovraindividuale, processo in cui ciascuno di noi prende parte in misura diversa. [...] Chi opera nel campo nella psicoterapia e dell'assistenza spirituale coglie già oggi negli individui e nei gruppi un orizzonte allargato e una più ampia visione del mondo. Sempre più sentiamo di far parte di una rete<sup>416</sup>.

Ainsi, le partage onirique évoque d'un côté le désir d'une connexion continue qui caractérise l'imaginaire et les pratiques socio-culturelles contemporaines, mais de l'autre il indique aussi les inquiétudes reliées à l'effacement d'une dimension privée de l'existence, à l'impératif d'être toujours connecté, comme on l'a vu au cours de la deuxième partie. De manière plus spécifique, le partage du rêve semble évoquer en même temps les désirs et les peurs des jeunes générations vis-à-vis des dynamiques structurant la société contemporaine, ce binôme caractéristique du psychisme adolescent que Pierre Jeammet a défini : « la peur d'abandon » qu'on peut lire dans le désir d'une connexion continue et « l'angoisse de fusion ou d'intrusion »<sup>417</sup>, incarnée par l'œil constamment ouvert du Père.

À côté de la menace d'intrusion et de manipulation du rêve qu'on a analysé dans la partie précédente, les romans qui composent notre corpus dévoilent aussi une vision du rêve comme un moyen de subversion et de liberté, un espace où les consciences des adolescents peuvent migrer et solidariser pour accomplir une mission aux répercussions bien réelles sur le monde de la veille. Ainsi, ces

---

<sup>416</sup> H. Hark, *op. cit.*, p. 159. Notre traduction à partir de l'édition italienne : « Au moment du passage au nouveau millénaire, beaucoup de personnes ont perçu une sensation que je définirais de "conscience globale", un sentiment plus fort d'union et d'appartenance au genre humain. "Globalisation" signifie aussi, dans un certain sens, l'expansion de sa propre conscience dans une sphère supra-individuelle [...] Ceux qui opèrent dans le domaine de la psychothérapie et de l'assistance spirituelle remarquent aujourd'hui, dans les individus et dans les groupes, la présence d'un horizon élargi et d'une vision plus vaste du monde. Toujours de plus on ressent de faire partie d'un réseau ».

<sup>417</sup> P. Jeammet, *op. cit.*, pp. 20-21.

histoires peuvent être interprétées comme une parabole sur le pouvoir imaginatif des jeunes et sur leur capacité de construire des mondes alternatifs ; le choix d'utiliser le moment onirique comme terroir de subversion peut donc être considéré comme une forme alternative d'engagement mais pas moins signifiante. La dialectique entre engagement et rêverie qu'Etienne Barillier résume par l'opposition « changer de monde » ou « changer le monde »<sup>418</sup> trouve dans cette veine une fusion exemplaire : dans la formule « changer de monde pour changer le monde », on peut trouver une parabole suggestive de la toute-puissance de l'imagination qui est attribuée à la jeunesse.

C'est dans ce cadre qui se situe aussi le regain d'intérêt que les pratiques spirituelles et néo-païennes ont connu ces dernières années, en dévoilant une exigence de collectivisation et de réenchancement face aux mécanismes aliénants et désacralisés du monde contemporain<sup>419</sup>. De même, le récent succès du genre de la fantaisie urbaine (*Urban Fantasy*), laquelle cherche à repérer un sentiment du merveilleux même dans l'espace urbain et industrialisé des villes contemporaines, peut être lu dans l'optique d'un désir de réenchancement<sup>420</sup>. La fonction du rêve, et notamment du rêve collectif, trouve ainsi sa place dans le monde contemporain car il aide les individus à affronter le malaise qui se produit lorsque les formes traditionnelles de collectivisation sont en crise :

I have, however, a nagging concern that the popular excitement about the individual dream is because it feeds narcissistic preoccupations. In the West, we live in cultures that have such qualities. There is an irrational belief that the individual is a self-contained system, complete in him or herself. The dream, if regarded only as a personal possession, can, at worst, reinforce this separation from the world. This way of constructing dreams is understandable because not only has dreaming become important in the therapeutic world – itself an invention of this century – but also the twentieth century has seen the triumph of the “I”. [...] But late in this century we are beginning to struggle to rediscover our connectedness to the environment in which we live. Among the positive benefit of the Green Revolution and ecological awareness is the emergent re-conceptualization of the

---

<sup>418</sup> E. Barillier, « Changer de monde, ou changer le monde? » in *Formes de l'engagement littéraire (XVe-XXIe siècles)*, Lausanne, Ed. Antipodes, 2006.

<sup>419</sup> F. Dimitri, *Neopaganesimo. Perché gli dei sono tornati*, Roma, Castelveccchi, 2005.

<sup>420</sup> Les œuvres de Neil Gaiman, Clive Barker et China Miéville par exemple, se placent sur cette ligne.

nature of the relatedness between the individual and the cosmos<sup>421</sup>.

Il est indéniable que le corpus qui constitue notre intérêt de recherche manifeste une tendance certaine à penser le rêve comme une expérience psychique qui s'inscrit sous le signe du partage et de la collectivisation onirique entre nouvelles générations, parfois avec un renvoi explicite aux anciennes suggestions chamaniques, et à leur moderne contrepartie cyber-chamanique ou techno-païenne, comme on le verra dans le chapitre 3.3 de cette thèse. Au cours de cette partie, on va donc vérifier comment les jeunes protagonistes de ces histoires s'avèrent de puissants onironautes, capables de voyager et/ou de communiquer dans leurs rêves, dans une mission onirique partagée qui vise un renouvellement tant individuel que social<sup>422</sup>.

La notion de virtualité traverse de manière capillaire les produits culturels contemporains à destination des adolescents ; la littérature juvénile semble constituer un réservoir précieux d'investigation des thématiques concernant les formes du virtuel, non seulement pour ce qui est des technologies numériques mais aussi dans le domaine de la philosophie, de la psychologie et de la physique quantique. Ainsi, au sein de notre corpus, on repère une veine où les mondes oniriques ne constituent pas un simple prétexte d'aventure mais c'est la capacité même à se déplacer entre les dimensions qui constitue le sujet de l'histoire, cette « matière de rêves » dont parlait Michel Butor<sup>423</sup> qui donne lieu à diverses modalités d'existence. L'immersion dans le monde des rêves est ici présentée selon les mécanismes de la *fantasy* ou de la science-fiction : après l'endormissement (tant naturel qu'à travers la connexion à une machine) le jeune dormeur se révèle capable de voyager dans ses rêves, tandis que son corps reste inerte dans la vie éveillée. C'est une aventure qui va apporter d'importantes conséquences au niveau de la vie intérieure et sociale du rêveur, qui trouve dans le monde onirique son domaine d'action et d'élection. Souvent, cette capacité

---

<sup>421</sup> G. Lawrence, *op.cit.*, p. ?

<sup>422</sup> Le terme onironaute (du grec oniros, rêve, et naútês, navigateur), a été introduit en 1913 par le psychiatre néerlandais Frederik van Eeden. Il se réfère à ces rêveurs capables d'expérimenter le rêve lucide, cette expérience durant laquelle on est conscient de rêver et d'intervenir consciemment à l'intérieur du rêve pour diriger les événements.

<sup>423</sup> M. Butor, *Matière des rêves*, Paris, Gallimard, 1975-1985.

onirique du jeune héros est reliée à un potentiel psychologique déclenché par une maladie psychique comme l'épilepsie (*Interception*), ou en conséquence de modifications génétiques (*The Roar*).

Le paradigme de référence est le motif de la pluralité des mondes qui a connu au XXI<sup>e</sup> siècle un regain de popularité sans précédent<sup>424</sup>. L'interrogation sur la problématique du possible est notamment empruntée au courant théorique initié par Leibniz, avec son principe de probabilité comme point de départ, selon lequel il suffit que la possibilité d'une chose ait pu exister, ne serait-ce qu'en esprit, pour qu'elle existe quelque part. Il s'agit d'une métaphysique qui attribue aux mondes possibles un statut existentiel de plein droit, comme l'un des personnages de la trilogie de Pullman le dit :

But on another world, it does come down tails. And when that happens, the two worlds split apart. I'm using the example of tossing a coin to make it clearer. In fact, these possibility-collapses happen at the level of elementary particles, but they happen in just the same way: one moment several things are possible, the next moment only one happens, and the rest don't exist. Except that other worlds have sprung into being, on which they 'did' happen<sup>425</sup>.

Les mondes oniriques postulés par ces récits ne sont donc pas inoffensifs, il ne s'agit pas d'espaces purement mentaux ou éphémères, mais ils acquièrent un statut de réalité rêvée, dotés d'une logique propre et aux répercussions tangibles sur le monde de référence. Dans la récupération systématique de cet enjeu philosophique réside le contenu politique de ces récits : si dans la dystopie classique le protagoniste est généralement destiné à l'échec, le héros adolescent

---

<sup>424</sup> Le débat philosophique concernant la pluralité des mondes remonte à la Grèce antique. On le trouve de manière certaine chez les Atomistes comme Leucippe et Démocrite, dont les conceptions sont reprises par Épicure et son école. C'est dans un cadre culturel modifié que la question de la pluralité des mondes réapparaît au Moyen Âge, lorsqu'on passe de l'étude de l'univers à l'étude du divin. C'est pourtant à Leibniz qu'on attribue la théorisation du concept des "mondes possibles" (notamment dans son *Essai de théodicée* de 1710 et dans sa *Monadologie* de 1714). Ce concept a fait l'objet d'un intérêt renouvelé, au XX<sup>e</sup> siècle, grâce aux travaux de la logique modale et en particulier grâce à la sémantique des mondes possibles développée dans les années 1950 par Saul Kripke, Stig Kanger et Jaakko Hintikka. À partir de cette sémantique, on a théorisé aussi une métaphysique des mondes possibles, dans laquelle s'opposent plusieurs positions théoriques concernant leur statut ontologique. Si certains intellectuels accordent aux mondes possibles un statut réel de plein droit (David Lewis), d'autres (Saul Kripke) les considèrent comme de pures abstractions pour évoquer la fluctuation de l'être dans ses différents états.

<sup>425</sup> P. Pullman, *His Dark Materials*, London, Scholastic, 3 t. [*The Golden Compass, The Subtle Knife, The Amber Spyglass*], 1995-2000, t. 1, p. 277.

refuse de se limiter à la contemplation douloureuse d'un monde à la dérive et il est chargé d'un nouvel acte fondateur :

On pourrait interpréter alors ces romans non seulement comme des fictions (utopiques et/ou contre-utopiques), mais aussi comme une parabole sur les pouvoirs de l'imagination, doublée d'une méditation propédeutique sur la capacité de l'esprit à inventer des mondes – en somme, une incitation lancée à l'adolescence d'exploiter son potentiel de créativité pour faire advenir le possible et pas seulement le rêve. L'originalité de la littérature de jeunesse, ce serait ainsi de ne pas s'en tenir à la perception douloureuse d'un monde désenchanté, mais de maintenir vivace l'espoir de lendemains qui chantent ; de dépasser le constat d'échec pour en tirer une énergie renouvelée<sup>426</sup>.

Dans ce genre de récits, la possibilité de transformer la réalité de manière radicale semble être une emprise qui se relie au côté le plus irrationnel de l'homme, ou plus précisément du jeune, en raison aussi de sa nature liminaire. En effet, l'adolescent semble exister entre deux dimensions : le monde irrationnel et instinctif de l'enfance (l'archétype jungien du *Puer*) et le monde contrôlé et rationnel de l'âge adulte (le *Senex*), ce qui lui confère un potentiel évocateur. Comme Laurent Bazin le souligne :

Déchiré entre les projections d'une psyché qui l'irrigue et le dévaste et les limites d'un corps qui lui échappe tout en le contraignant, l'adolescent est en recherche permanente d'un référentiel de survie à l'intérieur duquel il pourra combiner l'ensemble des rêves, désirs et appétences dont il se sent porteur et qu'il refuse à ce stade de rejeter dans le non-être des espérances déçues. Rien d'étonnant alors qu'il trouve dans le virtuel une scène privilégiée où déployer le théâtre de ses envies.<sup>427</sup>

Ces réflexions ne manquent pas d'évoquer le noyau constitutif de la philosophie d'Ernst Bloch et notamment sa vision de l'utopie comme « principe d'espérance »

---

<sup>426</sup> L. Bazin, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine », in *TRANS-* [En ligne], n°14, 2012, p. 7. Disponible à l'adresse : <http://trans.revues.org/567> ; DOI : 10.4000/trans.567. Date de consultation : 12 mars 2016.

<sup>427</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents » [en ligne], in *Revue critique de fiction française contemporaine*, n. 9, janvier 2014. Disponible à l'adresse : <http://www.revue-critique-de-fiction-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.04/911>. Date de consultation : 16/05/ 2016.



et comme « possibilité réelle ». D'après Bloch, chaque instant de notre vie est obscur à cause de l'excessive proximité avec notre vécu : dans le présent absolu il se produit une complète fusion entre le Moi et le Monde, entre le Sujet et l'Objet. Mais derrière l'apparente banalité du quotidien, des "germes" d'utopie peuvent être trouvés dans l'art et dans les rêves éveillés, à savoir dans toute forme de manifestation de la conscience collective que Bloch définit le « non-encore-conscient » pour le différencier de l'inconscient freudien. L'œuvre blochienne, et notamment *Le principe d'espérance*<sup>428</sup>, offre un appui précieux pour tenter de dépasser la conception de l'utopie comme pensée irréaliste et dangereuse ; au contraire, l'insatisfaction face à l'existant et le sentiment douloureux d'un manque constituent le terrain de naissance de la conscience utopique. L'utopie s'impose d'abord comme une projection qui se fait par l'usage de la pensée et de l'imagination, une projection qui témoigne d'une capacité proprement humaine : « L'existence meilleure, c'est d'abord en pensée qu'on la mène. [...] Que l'on puisse ainsi voguer en rêve, que les rêves éveillés, généralement non dissimulés, soient possibles, révèle le grand espace réservé, dans l'homme, à une vie ouverte, encore indéterminée »<sup>429</sup>. Ainsi, la véritable conscience utopique n'en reste pas de rêver le dépassement du déchirement relatif à son être-au-monde, elle ne se contente pas des « images de consolation » (*Trostbilder*), mais cherche à donner à ce dépassement une forme concrète, c'est-à-dire à l'inscrire dans la matérialité du monde.

La science-fiction apparaît donc, de manière blochienne, comme une forme de renouvellement de l'utopie : dans le concept de « conscience anticipante » on peut lire le trait d'union qui relie la science-fiction et la pensée blochienne. Un point de contact supplémentaire entre la philosophie de Bloch et l'imaginaire science-fictionnel se trouve dans la conception de l'asynchronie du temps et la vision de l'histoire non pas comme *continuum* linéaire mais en tant que *multiversum*, comme une polyphonie d'histoires parallèles. Si on se réfère aux paradigmes qui structurent la science-fiction juvénile, on a déjà évoqué l'engouement pour les mondes possibles qui caractérise le roman contemporain pour adolescents ; l'espace n'est plus conçu par conséquent comme un simple décor mais « c'est

---

<sup>428</sup> E. Bloch, *op. cit.*

<sup>429</sup> *Ibid.*, p. 236.

l'espace, ou plus exactement la capacité à se mouvoir entre les espaces qui constitue le sujet même du récit »<sup>430</sup>. Cette capacité de mobilité se double aussi d'une certaine propension au rêve lucide, ce phénomène paradoxal de lucidité intra-onirique où le rêveur est conscient qu'il rêve.

Pour ce faire les romans déploient une stratégie d'exemplification : d'abord en représentant le vertige de la conscience contemporaine devant l'expansion infinie des mondes, puis en tentant de gérer ce vertige en se le réappropriant sous la forme d'une lucidité maîtrisée. [...] Faire de tous ces adolescents des voyageurs interspatiaux se construisant précisément par le passage entre les mondes, c'est redonner au vieux schéma initiatique du *Bildungsroman* une portée actualisée en prise directe avec les enjeux de notre temps<sup>431</sup>.

Voilà donc que dans ces récits, le moment de passage d'un univers à l'autre qui préfigure la défaite du monde dystopique se présente volontiers selon les pratiques de l'initiation, « le passage est une porte dérobée, un tunnel étranglé ou un corridor étroit dans lequel il faut jouer des coudes, résister à ses peurs ancestrales et imposer la force de sa volonté ou le pouvoir de son imagination »<sup>432</sup>.

Le roman *Les Songes de Neptune*, du sociologue Eli Terrence, récupère ces suggestions. Dans la partie précédente on a exploré la vie du jeune P101 et de ses compagnons dans l'orphelinat-prison gouverné par le régime du *Phare*, aux prises avec une surveillance obsédante de leurs actions et même de leurs propres rêves. Cependant, à un certain moment, le protagoniste commence à expérimenter, durant le sommeil, une nouvelle expérience qui l'installe dans une réalité tout à fait "autre" et il est significatif que son accès au monde du rêve se présente selon les modes de l'initiation :

Ce soir-là, il rencontra une nouvelle fois des difficultés à trouver le sommeil. Il finit néanmoins par basculer et se retrouva dans un couloir qui ressemblait à s'y méprendre à ceux du bâtiment de dressage. Une lumière, si éblouissante qu'elle en était aveuglante,

---

<sup>430</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », cit., p. 39.

<sup>431</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », cit., p. 39.

<sup>432</sup> *Ibid.*, pp. 7-8.

des murs blancs immaculés, un sol en béton que le temps avait détérioré, conféraient à ce lieu une atmosphère cauchemardesque. Une voix féminine résonna dans le couloir. – Neptune, Neptune, nous avons besoin de toi. Rejoins-nous ! Cette voix lui semblait vaguement familière, mais il n’était pas vraiment sûr qu’elle s’adressât à lui... Pourquoi l’appeler Neptune ?

– À qui parlez vous ?

– Neptu-un ! 1 ! Réveille-toi ! 1...

Cette fois, la voix était masculine et c’était bien à lui qu’on s’adressait ! P101 se redressa brutalement.<sup>433</sup>

Le couloir des rêves symbolise ici un espace de seuil, de communication, de transition, entre le monde de la veille et celui du rêve. L’entrée dans la dimension onirique est caractérisée par une « lumière éblouissante » et par des « murs blancs immaculés » qui représentent un prolongement métaphorique du seuil et qui évoquent en même temps la lumière au bout du tunnel qui accompagne les expériences de pré-mort. L’espace du rêve se pose ici en tant qu’une copie du monde de la veille ; le garçon se retrouve en effet dans « un couloir qui ressemblait à s’y méprendre à ceux du bâtiment de dressage ». D’ailleurs, comme Joseph Campbell le considère, la veille et le rêve doivent être entendus comme deux faces de la même réalité : « the two kingdoms are actually one »<sup>434</sup>.

La nuit suivante P101 se trouve à nouveau dans le couloir des rêves et cette fois il arrive à y pénétrer :

La nuit était fraîche. Il se blottit sous les couvertures et ne tarda pas à se rendormir.

– Neptune, tu m’entends ? Neptune...

P101 ne savait pas depuis combien de temps il s’était rendormi, mais il entendait à nouveau la voix. Dormait-il vraiment ? La voix, féminine et douce, paraissait si réelle.

– Neptune, accepte de m’écouter, accepte de rentrer dans ce rêve. P101 se retrouva une nouvelle fois dans le couloir rectiligne, long et délabré déjà parcouru quelques jours plus tôt. Il se mit à marcher lentement, évitant de se tordre les chevilles sur le bitume accidenté. Sur sa droite, il ne tarda pas à remarquer une porte. Elle était composée d’un verre opaque ne laissant rien percer de son envers et portait le numéro huit. Il l’ouvrit avec difficulté, provoquant un grincement strident, et se retrouva face à un

---

<sup>433</sup> E. Terrence, *Les Songes de Neptune*, cit., pp. 21-22.

<sup>434</sup> J. Campbell,

escalier trop pentu et exigü pour être avalé au pas de course. Il était faiblement éclairé par une ampoule qui semblait hésiter entre lumière et obscurité, ne cessant de clignoter de manière désordonnée. P101 débuta l'ascension. Après quelques minutes d'effort, il souleva une trappe et sa tête émergea enfin dans une petite pièce sombre. Assis autour d'une table, des enfants y tenaient une discussion animée.<sup>435</sup>

L'accès du jeune protagoniste se fait donc selon les modes de l'initiation, pour ses caractéristiques de difficulté et de verticalité : il doit traverser un très long couloir au sol de « bitume accidenté », franchir « avec difficulté » une porte de verre opaque affichée du numéro huit, et monter un escalier « trop pentu et exigü » avant de pénétrer dans une sombre pièce. L'échelle est un symbole important car elle incarne une idée d'ascension, se rattachant à la symbolique de la verticalité. Le symbolisme de l'échelle se révèle ainsi initiatique car le rêveur s'apprête à quitter une zone inférieure de sa vie pour atteindre une autre hiérarchie, une vision différente de son existence. En outre, le jeune P101 pourra acquérir dans la dimension du rêve un véritable nom, Neptune ; cela se révèle important au niveau de l'initiation car la nomination assume traditionnellement une importance capitale dans les rites de passage : découvrir, prononcer ou changer de nom a donc souvent des conséquences décisives pour le parcours initiatique du personnage. Même le numéro huit, qu'on trouve affiché sur la porte, souligne le parcours initiatique de l'enfant car il rappelle l'association dans la Kabbale juive avec la lettre « Cheit » (ח), la « double porte » symbolisant la venue au monde du nouveau-né mais aussi la renaissance spirituelle de l'homme après une expérience traumatique et douloureuse. Dans la Kabbale, le Huit représente l'entrée dans une dimension au-delà du temps et c'est pour cette raison qu'il devient le symbole de l'infini, le lemnisacte grec ( $\infty$ ), quand on le regarde horizontalement.

L'espace onirique où le protagoniste pénètre est marqué par la polyphonie d'un rêve collectif : si dans le monde éveillé le jeune P101 n'est qu'une matricule qui ne peut pas communiquer librement avec ses compagnons car « même dans les sanitaires, les caméras ne permettaient pas d'échanger beaucoup d'informations »<sup>436</sup>, dans l'espace du rêve il découvre une dimension de liberté

---

<sup>435</sup> *Ibid.* p. 34.

<sup>436</sup> *Ibid.*, p. 14.

temporaire où une organisation secrète d'enfants révoltés complotent pour découvrir les secrets du Régime :

Les enfants assis autour de la table sourirent.

- Je me nomme Copernic et suis le fondateur de cette Confrérie ! Nous profitons de nos rêves pour nous retrouver et discuter du Régime, du *Phare*. Nous souhaitons comprendre qui est réellement ce personnage, quelle est son histoire, et quelle est la nôtre.
- Nous sommes dans un seul rêve. C'est ça ? demanda-t-il.
- Oui, poursuivit Copernic. En empruntant le couloir des songes et l'escalier que tu viens de découvrir, nous pénétrons dans cette pièce. Elle nous permet de mettre en commun nos rêves.<sup>437</sup>

Ainsi, le rêve acquiert explicitement la connotation d'un espace partagé où Neptune pourra être investi d'une mission capitale – le projet Pandore – de laquelle va dépendre la restauration d'un monde meilleur. Le sommeil et le rêve représentent alors une dimension autre, un espace de possibilité où le Pouvoir peut être matériellement défié.

Dans le chapitre consacré à la surveillance des rêves on a eu l'occasion de mettre en relief la connotation panoptique de l'orphelinat-prison du roman, rappelant de près le modèle de Bentham par le biais de l'imposante tour centrale, du support des caméras et de la présence invasive de la lumière. Cette illumination constante situe la structure dystopique dans une temporalité désenchantée où l'élimination de l'ombre génère une réalité figée dans un éternel présent, une réalité toujours identique qui se cristallise dans une impasse évolutive. Ce n'est pas un hasard si le jeune Neptune vit les moments de semi-obscurité nocturne comme des instants sporadiques de soulagement et de liberté : « Il se sentit néanmoins apaisé dans cette obscurité partielle. Il aimait ces moments là, trop rares, durant lesquels il pouvait s'évader de son quotidien, s'imaginer moins épié »<sup>438</sup>. Hannah Arendt a longuement réfléchi sur la construction de l'identité personnelle et publique, en s'appuyant sur les concepts de visibilité et de lumière. D'après la philosophe, entre le repliement dans la sphère privée de l'existence, « the darkness of sheltered existence »<sup>439</sup> et l'exposition à la lumière aveuglante

---

<sup>437</sup> *Ibid.*, pp. 35-36.

<sup>438</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>439</sup> H. Arendt, *The Human Condition*, Chicago, University of Chicago Press, 1958, p. 51.

de la sphère publique, « the much harsher light of the public realm »<sup>440</sup>, il faut qu'il y ait un profond équilibre, « the twilight which illuminates our private and intimate lives »<sup>441</sup>, pour que l'individu développe une identité personnelle et politique satisfaisante. Si l'intrusion envahissante d'une lumière diffusée prétend rejoindre les coins les plus intimes et dissoudre chaque trace de mystère, c'est justement dans les zones d'ombre et dans les expériences « spectrales » que se réalise une possibilité de réenchantement.

A 24/7 world is a disenchanted one in its eradication of shadows and obscurity and of alternate temporalities. It is a world identical to itself, a world with the shallowest of pasts, and thus in principle without specters. But the homogeneity of the present is an effect of the fraudulent brightness that presumes to extend everywhere and to preempt any mystery or unknow-ability. A 24/7 world produces an apparent equivalence between what is immediately available, accessible, or utilizable and what exists. The spectral is, in some way, the intrusion or disruption of the present by something out of time and by the ghosts of what has not been deleted by modernity, of victims who will not be forgotten, of unfulfilled emancipation<sup>442</sup>.

Dans ce sens, il est significatif que la dimension onirique où Neptune pénètre soit dominée par l'ombre, en tant qu'incarnation de l'espace du mystère, de l'intime, du phantasme contre la prédominance intrusive de la lumière qui caractérise la réalité éveillée, un concept qui est aussi souligné par le nom du Régime, le *Phare*. En effet, pour accéder au monde du rêve Neptune doit outrepasser une porte « composée d'un verre opaque ne laissant rien percer de son envers », puis monter un escalier « faiblement éclairé par une ampoule qui semblait hésiter entre lumière et obscurité » et finalement émerger dans une pièce « sombre ». Ainsi, le sommeil et le rêve représentent ce moment « spectral », cette zone d'ombre extratemporelle où l'identité de l'adolescent peut être questionnée, loin de toute manipulation. Il est donc significatif que la mission de Neptune, impossible dans la vie de la veille, acquiert un statut de possibilité dans la dimension onirique : le protagoniste se révèle capable de pénétrer dans les songes

---

<sup>440</sup> *Ibid.*

<sup>441</sup> *Ibid.*

<sup>442</sup> J. Crary, *op.cit.*, pp. 19-20.

des trois Sages qui conseillent le Régime, en raison de sa ressemblance exceptionnelle avec le neveu défunt du *Phare*. L'inconscient onirique des trois Sages est ici représenté par le double onirique de l'imposante tour centrale de l'orphelinat :

Il descendit l'escalier et se retrouva en quelques secondes dans le couloir des rêves. Il continua son chemin, sans rien croiser qui ressemblât de près ou de loin à une porte. Enfin, sur sa gauche, il l'aperçut. Entièrement recouverte d'un grillage métallique serré, elle indiquait « Sage premier » à son sommet. Neptune l'ouvrit et reconnut immédiatement le panorama. Il venait d'utiliser la porte nord de son lieu de dressage. Elle permettait d'accéder directement à la tour pyramidale en traversant un couloir extérieur et l'un des petits ponts de la zone. Parvenu aux pieds de la tour, Neptune s'arrêta brusquement. Deux gardes se tenaient là, devant la porte centrale. Alors qu'il s'apprêtait à faire le tour du bâtiment à la recherche d'une porte dérobée, il se ravisa. Après tout, il était le neveu du *Phare*, dans le rêve d'une personne censée le connaître. Prenant son courage à deux mains, il inspira profondément et se dirigea vers la porte centrale<sup>443</sup>.

En se plongeant dans l'inconscient des trois Sages endormis, Neptune découvre alors que le Régime qui les menace se fonde entièrement sur une illusion :

Bien sûr ! s'exclama-t-il. La tour elle-même ! Il est là le vrai enseignement de ce rêve ! L'intérieur de la sentinelle n'est pas du tout à l'image de sa façade, continua-t-il, satisfait de sa découverte. Je pense avoir fait la majorité des étages et l'impression qui domine est celle de vide, d'abandon. On ne voit rien, ni trace d'avancement technique, ni présence humaine. Rien ! Finalement, la tour paraît être une espèce de coquille vide et artificielle<sup>444</sup>.

Grâce aux révélations du rêve, Neptune comprend qu'il a le pouvoir d'agir même au niveau de la vie éveillée : « On peut s'échapper... Les gardiens ne sauront pas où nous sommes partis. [...] Les caméras ne sont pas un problème. Elles ne fonctionnent pas »<sup>445</sup>, révèle-t-il à son compagnon, P102. Afin de se mettre à l'abri

---

<sup>443</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>444</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>445</sup> *Ibid.*, p. 81.

des gardiens qui surveillent les rêves de Neptune, les deux garçons s'enfuient à la recherche d'un endroit isolé, où le jeune héros pourra rêver tranquillement et rencontrer Copernic pour la résolution finale.

Le soleil déclinait enfin et la forêt commençait à être plongée dans la pénombre. Les gardiens ne s'étaient toujours pas montrés. Les deux amis observèrent autour d'eux. La végétation était clairsemée mais les arbres derrière lesquels ils pouvaient s'installer pour dormir ne manquaient pas. [...] après s'être allongé, Neptune avait rapidement trouvé le sommeil. Il n'était pas informé des aventures de son ami et des risques qu'il prenait pour préserver ses rêveries. Endormi, Il venait de pénétrer dans le couloir des rêves, espérant y retrouver Copernic<sup>446</sup>.

Ce rêve va se révéler extrêmement important : après avoir franchi la porte de la Confrérie des Songes, Neptune se retrouve soudainement sur un train où il va faire une rencontre exceptionnelle :

C'était un train du début de l'époque moderne. Le wagon, composé d'une multitude de sièges en cuir positionnés en ligne, était vide. Il regarda par les grandes fenêtres, et s'immobilisa. Le train roulait sur des rails au milieu d'une étendue d'eau nacrée. [...] Le train à fleur d'eau avançait à grande vitesse. Neptune éprouva un sentiment de liberté et de plénitude qu'il n'avait, jusqu'ici, jamais ressenti. Il regarda défiler ce paysage incroyable, alors que le soleil levant diffusait ses couleurs ambrées à l'immensité bleue du ciel et de l'océan. Se détournant du magnifique panorama, [...] il aperçut un homme assis qui lui tournait le dos.

– Bonjour, Neptune. Enfin, nous nous rencontrons.

Neptune ne répondit pas. Il avait l'impression de connaître cette voix.

L'homme qui se trouve devant lui se présente comme le frère jumeau du *Phare*, l'Érudit ; il est le médecin qui a découvert l'antidote au virus de l'Éphémère et le véritable chef de la communauté. Après que le fils du *Phare* avait disparu tragiquement à cause de la contagion, ce dernier avait attribué la faute à son frère jumeau, coupable de ne pas avoir réussi à le soigner ; il l'avait donc emprisonné et pris sa place à la guide de la communauté, en raison de leur aspect identique. Non

---

<sup>446</sup> *Ibid.*, pp. 84 et 86.



seulement, l'Érudit révèle au garçon que son incroyable ressemblance avec l'enfant du *Phare* est due au fait que Neptune est bien le fils de l'Érudit, naît en grand secret le troisième jour de Mathusalem et resté bientôt orphelin. La suggestion initiatique des rêves de Neptune arrive ici à son comble : le jeune garçon apprend dans ce rêve sa véritable origine et il se réunit à son vrai père, qu'il est maintenant chargé de sauver des profondeurs de l'orphelinat : « Neptune se leva, regarda silencieusement une dernière fois son père. – N'oublie pas : délivre-moi ! Trouve où je suis emprisonné ! »<sup>447</sup>. Le choix de l'endroit onirique où cette rencontre se produit possède des traits évoquant certaines suggestions de valeur initiatique : la figure du train qui avance à fleur d'eau évoque une idée de mouvement et de progression, tant dans le motif du train qui roule à grande vitesse, que dans l'image de l'eau, un élément symbolisant la vie, le mouvement et le renouvellement qui s'opposent aux années de surveillance et d'enfermement dans l'orphelinat. C'est une idée qui est aussi soulignée par le « sentiment de liberté et de plénitude » que Neptune ressent, entouré par « l'immensité du ciel et de l'océan ». D'ailleurs, le motif du train est largement utilisé en littérature de jeunesse et particulièrement dans la *fantasy* en raison de son espace multiple : il transporte le passager à travers des lieux physiques et spirituels différents et il enferme à son tour un lieu à sa logique propre<sup>448</sup>. Michel Foucault l'a défini « un extraordinaire faisceau de relations, puisque c'est quelque chose à travers quoi on passe, c'est quelque chose également par quoi on peut passer d'un point à un autre et puis c'est quelque chose également qui passe »<sup>449</sup>. La qualité fluide et ambiguë du train et de ses voies le connotent comme un lieu de passage qui vient donc souligner le moment de transition que Neptune est en train d'expérimenter : si avant il n'était qu'un garçon orphelin connu par sa matricule, il découvre non maintenant non seulement sa véritable origine mais aussi son important héritage. Comme son ami P102 lui dit : « Elle t'a changé, cette aventure. Tu t'es greffé du courage ! »<sup>450</sup>. Les aventures qu'il a vécues en rêve permettent donc à Neptune de recueillir des indices lui permettant de comprendre où son père se trouve

---

<sup>447</sup> *Ibid.*, p. 91.

<sup>448</sup> On peut penser notamment à Alice in *Through the Looking-Glass and What Alice found There* (1871), ou bien au premier voyage d'Harry Potter à Hogwarts in *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (1997).

<sup>449</sup> M. Foucault, « Des Espaces Autres ». Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, vol. 5, 1984, pp. 46-49.

<sup>450</sup> *Ibid.*, p. 84.

emprisonné dans la vie de la veille. Neptune a bien compris que c'est en retrouvant le couloir et la porte numéro huit, qui menait dans ses rêves à la Confrérie des Songes, qu'il pourra retrouver son père dans le monde éveillé :

Un escalier, bien plus étroit et pentu que celui déjà emprunté dans son rêve, descendait dans les entrailles de la tour. Neptune n'hésita pas. Il dévala les marches et se retrouva dans un immense couloir rectiligne où des portes se multipliaient de chaque côté. [...] Il saisit un trousseau de clés pendu au mur et il commença à progresser dans ce couloir qui lui semblait toujours plus familier à mesure qu'il avançait. [...] Trois clés, une cinquantaine de portes en verre opaque comme autant de possibilités.... Jamais il ne pourrait trouver la bonne à temps. En verre opaque ! Il comprit brusquement. Le Phare, l'Érudit, la Confrérie des Songes, Copernic, le couloir des rêves ! Neptune se mit à courir dans la direction opposée du *Phare* et des gardiens. 20, 18, 16, 14... les portes défilaient sous ses yeux. Il s'immobilisa devant la porte marquée numéro 8<sup>451</sup>.

Après la livraison de son père, lequel est instinctivement reconnu par les Sages, l'ordre peut donc être restauré au nom d'une « nouvelle époque »<sup>452</sup> qui est confiée dans les mains des plus jeunes : « Nous vieillissons très vite » explique son père à Neptune « D'après mes premières observations, les adultes continuent de composer avec les effets de l'Éphémère. Bientôt, plus aucun d'entre nous ne sera capable d'encadrer ce monde. Il ne restera plus que vous, les enfants. Tu es mon fils. Je ferai de toi, durant cette période transitoire, le nouveau soleil de notre civilisation »<sup>453</sup>. Le jeune héros est donc chargé d'un nouvel acte fondateur, d'un procès de renouvellement socio-politique qui passe, premièrement, par un procès de quête personnelle ; c'est ce que lui dit Copernic dans son dernier message onirique :

Une fois le soleil couché, la différence fut plus nette encore puisque l'obscurité s'était emparée de la pièce. Pour la première fois, les deux amis allaient s'assoupir sans devoir se protéger de la lumière artificielle. [...] Quand il ouvrit les yeux, Neptune fut étonné de se retrouver à nouveau dans le couloir des rêves. [...]

---

<sup>451</sup> *Ibid.*, pp. 95-96.

<sup>452</sup> *Ibid.* p. 102.

<sup>453</sup> *Ibid.* p. 106.

Ses yeux s'étaient particulièrement habitués à l'obscurité et il constata qu'une petite feuille de papier traînait sur le sol. [...] *Cher Neptune, merci d'avoir restauré le fil de l'histoire. Le véritable héros, désormais, c'est toi. La Confrérie et moi ne te remercierons jamais assez. Nous serons amenés à nous revoir, très prochainement, cette fois à visage découvert. L'Aurore d'aujourd'hui sera peut-être le soleil de demain. Mais il te faudra, pour cela, prendre tes responsabilités, assumer qui tu es. Copernic*<sup>454</sup>.

À travers les expériences qu'il a vécues à l'aide de ses rêves, Neptune a donc reconstitué son identité sous le signe de la liberté, de la nomination et d'un nouvel héritage. Ainsi, l'acquisition de ses propres responsabilités, métaphoriquement évoquées par la conquête du flambeau du pouvoir, vient ici souligner le moment de transition de la passivité de l'enfance à la responsabilité reliée à l'entrée dans le monde des adultes.

Des suggestions similaires traversent également le roman *Interception* de Marin Ledun<sup>455</sup>, où la jeune protagoniste est une adolescente épileptique de 15 ans, hantée par des cauchemars récurrents représentant un mystérieux labyrinthe « dans lequel elle déambule pendant une éternité jusqu'à tomber sur des impasses scellées de portes closes portant chacune un numéro distinct. Des portes qu'elle ne parvient pas à ouvrir »<sup>456</sup>. Après avoir intégré une école spécialisée pour adolescents épileptiques, la vie de Valentine va basculer. En effet, c'est ici qu'elle arrive à ouvrir pour la première fois de sa vie l'une des portes du labyrinthe, au cours d'un songe qui possède des traits initiatiques :

Immersion totale. De l'eau à perte de vue. Noire, sale et vaseuse. Autour d'elle, dans sa gorge et dans ses poumons. Bizarrement, elle étouffe mais ne se noie pas. Bien que la sensation d'asphyxie soit omniprésente, elle est capable de se mouvoir. Ses pieds s'enfoncent dans le sol sablonneux sur lequel grouillent des myriades d'insectes aquatiques et des poissons. Vaguement consciente de rêver, mais dopée par le caractère étrange de la situation, elle progresse ainsi pendant de longues minutes. Sans but précis. Le sable laisse peu à peu la place à un tapis d'algues mortes qui lui entaillent la plante des pieds. L'environnement se métamorphose et l'eau, devenue limpide, révèle un décor glacé.

---

<sup>454</sup> *Ibid.*, pp. 103-104. L'italique est utilisé par l'auteur.

<sup>455</sup> M. Ledun, *Interception*, Paris, Rageot, 2012.

<sup>456</sup> *Ibid.*, p. 22.

Des végétaux géants aux couleurs sombres s'élancent vers la surface, semblables à des gigantesques gratte-ciel dont les sommets se perdent dans les nuages. Elle s'approche, elle constate que le tronc de l'algue est aussi large que celui d'un olivier millénaire et qu'une brèche laisse entrevoir les premières marches d'un escalier. Sans hésiter, Valentine s'engouffre dans l'anfractuosit . L'int rieur du tronc baigne dans un halo de lumi re. Par un ph nom ne d fiant toute logique l'endroit est vide d'eau, et un courant d'air chaud la pousse   monter toujours plus haut et plus vite. Le noir c de la place au blanc, et elle d buche sur une plate-forme, face   une porte qu'elle ouvre aussit t, mue par un sentiment d'urgence. Devant elle, un couloir qu'elle reconna t instantan ment. Le labyrinthe. Pass  la surprise, elle emplit ses poumons d'air et s' lance dans le couloir, [...] Une poign e c de enfin. Elle pousse le battant, s'engouffre dans l'ouverture<sup>457</sup>.

Bien s r, la pr sence de l'eau – sale et noire au d but et limpide apr s–  voque la suggestion d'un passage initiatique qui se fait dans le signe d'une mort m taphorique et d'une sensation d'enfoncement (l'eau noire et vaseuse, la sensation d'asphyxie, les algues mortes, les insectes qui grouillent, les pieds qui s'enfoncent dans le sable) pr figurant la renaissance successive   une nouvelle vie. En effet, l'eau symbolise en m me temps la mort et la vie,   savoir cette situation de seuil qui est v cue par le f tus dans le liquide amniotique. Selon Gilbert Durand : « La primordiale et supr me avaleuse est bien la mer [...]. C'est l'abysse f minis  et maternel qui pour de nombreuses cultures est l'arch type de la descente et du retour aux sources originelles du bonheur »<sup>458</sup>.

  un certain moment, l'environnement onirique se m tamorphose et le d cor mar cageux c de la place   de l'eau limpide et   des figures v g tales qui se d veloppent de mani re verticale : les v g taux qui ressemblent   des gratte-ciel et l' norme tronc creux. Le passage   travers l'arbre creux souligne le d but d'un parcours d'initiation car l'immersion dans l'« anfractuosit  » v g tale, symbolise le franchissement d'un seuil m taphorique et un avalement symbolique (qui repr sente un moment crucial dans maintes contes et dans nombreuses c r monies initiatiques) dans le sens d'une r gression dans le ventre maternel et de la r p tition de l'exp rience de la naissance. La r veuse commence donc  

---

<sup>457</sup> *Ibid.*, pp. 67-68.

<sup>458</sup> G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, 1969, p. 256.

grimper l'escalier qui se trouve à l'intérieur du tronc et commence son ascension vers une nouvelle vie, une ascension qui se fait en suivant un « halo de lumière » qui rappelle de près la lumière au bout du tunnel accompagnant le parcours de mort et de renaissance des héros dans les contes d'initiation. C'est en effet la première fois que Valentine arrive à ouvrir une des portes du labyrinthe, laquelle la conduit dans un Grenoble alternatif détruit par la guerre. Lorsqu'elle se réveille, elle se trouve allongée sur un lit, dans le laboratoire de recherche « des électrodes repartis sur ses tempes, son front et le sommet de son crâne »<sup>459</sup>. Elle vient d'avoir une crise d'épilepsie. Effrayée par ce rêve si réel et troublant, Valentine apprend l'incroyable pouvoir qui se cache derrière sa maladie. C'est le professeur Hughling qui lui explique que ses rêves récurrents n'appartiennent pas seulement à elle mais que ce labyrinthe constitue un espace onirique collectif ouvrant sur l'infinité des mondes possibles : « L'affection neurologique dont toi, Vincent et vos camarades croyez souffrir est en réalité un don très rare qui vous permet d'accéder au labyrinthe des possibles, seule voie d'accès aux centaines de portes qui s'ouvrent sur autant de mondes possibles »<sup>460</sup>.

L'association entre la maladie et le rêve a des origines très anciennes car, dans les sociétés primitives, on attribuait ces pertes de conscience à des pouvoirs chamaniques ; en effet, on croyait que pendant le rêve l'âme se détachait du corps pour voyager librement dans d'autres dimensions. Le lien de l'épilepsie avec ces anciennes croyances est explicitement évoqué dans le roman à travers le nom du projet Apasmara, qui renvoie à l'idée hindouiste de la perte de conscience : « Il y a deux mille quatre cents ans, les premiers médecins d'Inde connaissaient déjà les symptômes de l'épilepsie. À l'époque, cet état de perte de conscience ne les effrayait pas. C'était bien plus tard que l'épilepsie fut considérée comme une malédiction divine, puis une maladie »<sup>461</sup>.

La jeune protagoniste découvre aussi que le réseau des mondes possible se trouve dans un équilibre qui peut se rompre à tout moment et affecter le monde réel : « – Ces mondes sont en lutte permanente pour remplacer le monde tel qu'il existe aujourd'hui. [...] Ce que vous avez vu, c'est ce qui pourrait arriver dans notre

---

<sup>459</sup> M. Ledun, *Interception*, cit., p. 73.

<sup>460</sup> *Ibid.*, p. 79.

<sup>461</sup> *Ibid.*, pp. 56-57.

monde si des gens comme toi et Vincent n'existiez pas. »<sup>462</sup>, lui explique le professeur. « Nous ne sommes que des gosses ! Par quel miracle serions-nous capable d'éviter l'irruption de ces mondes dans le nôtre ? Par quel pouvoir ? »<sup>463</sup> s'exclame-t-elle. Ainsi, Valentine et ses camarades découvrent être les seuls qui peuvent assurer l'équilibre entre les mondes, grâce à leur don d'interception, les seuls qui ont la faculté d'éviter que des réalités alternatives ne remplacent la sienne, notre dimension :

Ces mondes sont en lutte permanente pour remplacer le monde tel qu'il existe aujourd'hui. – Le labyrinthe existe donc vraiment ? souffle Valentine. – Il existe vraiment, confirme le professeur d'une voix douce. Tous les élèves qui suivent mon programme le savent. [...] Le labyrinthe, c'est votre réalité. Celle de ceux qui sont doués d'interception<sup>464</sup>.

Cette dimension autre s'impose donc comme une possibilité réelle, une réalité rêvée chargée d'un statut d'existence de plein droit. Le rôle de la protagoniste s'avère donc d'autant plus important car elle découvre être douée d'une maîtrise particulière sur le monde onirique : à la différence des autres adolescents de l'institut elle possède le don d'influer sur le cours des événements lorsqu'elle rêve, de modifier l'étoffe onirique à travers une lucidité maîtrisée. Comme un camarade lui révèle :

« Je ne suis qu'un simple participant dans les mondes où je pénètre [...] Mais pas toi, poursuit-il, on dirait que ces événements ne t'influencent pas. Tu traverses ces mondes en conservant ton libre arbitre. Et tu es capable de transmettre cette force... »<sup>465</sup>.

Le rôle de Valentine s'avère de première importance car le monde qui menace de prendre le dessus – le monde n°7 – est une réalité alternative foncièrement dystopique ; ainsi, elle est la seule qui peut y pénétrer sans en être absorbée : « tu es la première d'entre nous à pouvoir résister aux tentations dans un monde comme celui de la porte soixante-deux. Autrement dit, tu es capable d'agir sur ce

---

<sup>462</sup> *Ibid.*

<sup>463</sup> *Ibid.*

<sup>464</sup> *Ibid.*

<sup>465</sup> *Ibid.*, pp. 92-93.

monde »<sup>466</sup>, lui explique le professeur en ajoutant à propos du monde n°7 « Tu seras peut-être la seule à pouvoir y pénétrer »<sup>467</sup>. Le monde dystopique qui se cache derrière cette porte met en place l'évocation du sentiment d'inquiétante étrangeté du rêve, l'*Unheimliche* freudien, qui conçoit l'espace du rêve en tant que familier et étrange en même temps. C'est une idée qui contribue à souligner la similarité entre certains mécanismes du monde contemporain et leur contrepartie dystopique. Le monde que Valentine découvre en franchissant le seuil est en effet une copie de Grenoble, sa même ville :

Valentine observe avec circonspection le ballet des passants sur la place Victor-Hugo, en plein centre de Grenoble. Elle a beau scruter les environs à la recherche d'un détail qui lui aurait échappé, la ressemblance avec le Grenoble qu'elle connaît est saisissante, au point qu'elle se demande si la ville qui se dresse devant ses yeux n'est pas celle du monde numéro un<sup>468</sup>.

Toutefois, elle commence bientôt à remarquer des différences inquiétantes :

Pourtant un détail la chiffonne. Les enfants portent régulièrement – toutes les dix ou quinze secondes – la main à la nuque, comme s'ils étaient victimes d'un tic étrange. En fait, tous les individus autour d'elle ont le même geste, comme s'il s'agissait d'un tic nerveux ou d'un réflexe<sup>469</sup>.

Il s'agit des effets provoqués par les puces électroniques, implantés dans le cerveau des citoyens, des moyens de contrôle de leurs comportements « et même de leurs pensées »<sup>470</sup>. Comme on l'a vu dans la partie précédente, à la base de la construction de cette effrayante alternative dystopique il y a un conflit entre père et fils : entre le professeur Hughling et son enfant Jeremy, décédé à cause des expérimentations de son père. Devant le désir de vengeance et la rage destructrice de Jeremy, Valentine et ses deux amis incarnent un sentiment de solidarité qui est capable de rétablir l'équilibre entre les mondes. Cette image s'exprime à travers

---

<sup>466</sup> *Ibid.*, p. 116.

<sup>467</sup> *Ibid.*, p. 117.

<sup>468</sup> *Ibid.*, p. 141.

<sup>469</sup> *Ibid.*, p. 143.

<sup>470</sup> *Ibid.*, p. 152.

l'idée d'un rêve collectif et partagé, un motif qui est évoqué à travers l'image d'un pont onirique reliant les consciences des adolescents :

- L'équilibre, souffle Vincent sans lâcher sa main. Nous avons réussi.
- Que s'est-il passé ? s'étonne Eva. Elle se tourne vers Valentine.
- J'ai cherché l'esprit de Salah, et quand je l'ai enfin trouvé, avant de franchir le seuil, l'image d'un pont s'est imposée à moi. [...] Fait de poutrelles si fines qu'elles semblaient pouvoir rompre sous nos pas.
- Je l'ai senti aussi, raconte Vincent. Tu étais devant nous et tu nous guidais. Un sentiment de confiance m'a envahi et je t'ai suivi sans hésiter. Salah était avec nous. Toi aussi, Eva.
- Oui, je m'en souviens. J'étais submergée de sentiments, d'impressions... [...] Sans toi et Vincent, je ne serais jamais arrivée à retrouver l'équilibre<sup>471</sup>.

L'aventure onirique de Valentine s'avère capitale non seulement au niveau "social", permettant de sauver son propre monde d'une menace destructrice, mais aussi sur un plan intérieur. L'équilibre entre les mondes que la jeune fille assure grâce à ses pouvoirs d'oniromancie, pourrait être interprété comme la conquête d'un équilibre beaucoup plus personnel. En effet, Valentine commence à accepter son anormalité qui avant lui était insupportable, au point de la condamner à une vie d'exclue : « Je suis aussi comme les autres, pense-t-elle se jetant dans les bras de sa mère. Du moins, la plupart du temps »<sup>472</sup> s'exclame-t-elle à la fin du roman. Non seulement, rentrée chez elle avec ses parents, Valentine semble être presque guérie des soudaines crises épileptiques qui bouleversaient son quotidien : « Depuis dix jours elle se trouve chez ses parents, sans la moindre crise »<sup>473</sup>. Le réveil de Valentine évoque les réveils des chamans qui ont réussi, grâce à leur aventure onirique, à guérir de leur maladie. La protagoniste a donc atteint la guérison, ou du moins, elle a appris à « gérer ce vertige en se le réappropriant sous la forme d'une lucidité maîtrisée »<sup>474</sup>. Voilà donc qu'elle peut faire retour au monde éveillé, cette fois en héroïne, entourée de nouveaux amis et de sa famille l'attend. Le pouvoir d'oniromancie, tant dans le cas de Neptune que de Valentine,

---

<sup>471</sup> *Ibid.*, pp. 236-237.

<sup>472</sup> *Ibid.*, p. 247.

<sup>473</sup> *Ibid.*, p. 248.

<sup>474</sup> *Ibid.*, p. 7.



permet donc de doubler une restauration de l'équilibre social qui doit être entendue, en second degré, comme un renouvellement identitaire qui comporte pour l'adolescent un parcours de quête et d'acceptation.

Même dans le roman de Susanna Tamaro *Salta Bart!* l'expérience onirique se charge de cette double connotation : Bart, le jeune protagoniste, passe ses journées dans la solitude et l'ennui d'une vie rigide programmée par les nouvelles technologies. Comme on l'a vu dans la deuxième partie, ses parents sont toujours absents mais ils le surveillent à distance, jusque dans son sommeil, pour s'assurer qu'il suive le Programme établi. Le jour où il rencontre un ancien et mystérieux Chinois sa vie va bousculer car il est investi d'une importante mission : sauver le Royaume Ermite de la destruction et reporter l'équilibre sur la terre où les vrais êtres humains, y compris ses parents, ont été remplacés par des humanoïdes. Bien que l'accès à la dimension imaginaire du Royaume Ermite ne se produise pas par le biais du rêve mais en sautant entre les pages d'un vieux livre que Bart a reçu de l'ancien maître Tien Lu, on a décidé d'insérer ce récit dans le corpus en raison des suggestions qu'il entraîne. En effet, le Royaume Ermite est décrit comme un espace de conscience collective, formé par les rêves et les pensées des vrais humains : « Vuol dire che il Regno Eremita è fatto dai sogni dei veri uomini? » « Dai sogni e dai pensieri, dai pensieri e dai sentimenti »<sup>475</sup>, lui explique Maestro Tien Lu. L'accès de Bart au monde imaginaire du Royaume est chargé de suggestions initiatiques. En effet, au début de l'histoire Bart apparaît un garçon solitaire et peureux, à cause d'une éducation extrêmement contrôlée : « Non parlare con gli sconosciuti. Non dare la mano a nessuno, Non mangiare niente, né bere niente di quello che ti offrono. Non guardare nessuno negli occhi e non rispondere a nessuna domanda. Capito? E poi tieni sempre acceso il *watchphone*, così ti posso vedere e seguire con il satellitare »<sup>476</sup>. Sa plus grande peur consiste toutefois à sauter du tremplin de la piscine, où ses parents l'obligent à suivre des cours car son père était un véritable champion. Mais Bart refuse de sauter, terrorisé à l'idée de décevoir les aspirations de son père. Voilà donc que la décision de Bart de suivre son amie Zoe en sautant dans le vieux livre s'impose comme une sorte d'épreuve initiatique qui signifie l'affrontement de ses peurs.

---

<sup>475</sup> S. Tamaro, *Salta Bart!*, cit., p. 117.

<sup>476</sup> *Ibid.*, p. 28.

Come se venisse da un pozzo lontanissimo, sentì la voce di Zoe : « Salta! Salta, Bart! ». Allora salì in piedi sul tavolo e fece quello che aveva visto fare a lei. Chiuse gli occhi e, con un impeccabile tuffo a pennello, si lanciò a piedi uniti nel bel mezzo del libro. [...] Scivolava, cadeva e slittava. Intorno era tutto buio, un buio profondissimo. [...] Al'improvviso la corsa si fermò e una forte luce colpì Bart sugli occhi. La testa gli girava come se fosse appena sceso dalle montagne russe più alte del mondo<sup>477</sup>.

L'accès au monde "autre", incarné par le Royaume Ermite, permet au garçon non seulement de restaurer l'équilibre social, mais aussi et surtout de comprendre des vérités profondes sur son identité et sur son existence :

Bart pensò a quando viveva in casa di Amaranta. «A dire il vero la mia vita fino a poco tempo fa era molto ordinata». «Non ordinata. Programmata». «Programmata!» ripeté Bart colpito. Effettivamente, fino all'arrivo di Zoe, non aveva fatto una sola cosa di testa sua. [...] Quali sentimenti aveva avuto nel suo cuore? La paura, certo. La paura di non essere all'altezza, di deludere. La paura di sbagliare programma. [...] Era stata Zoe a portare il caos nella sua vita. All'inizio quel caos l'aveva terrorizzato, ma adesso si rendeva conto che non avrebbe più potuto farne a meno. Per la prima volta da quando era nato, Bart si sentiva incredibilmente vivo e anche piuttosto coraggioso<sup>478</sup>.

Même le dernier roman de Stefano Benni, *La bottiglia magica*<sup>479</sup>, présente sur le fond d'une dystopie sociale hilarante, l'importance des rêves dans la révolte de la jeunesse contre les mécanismes désenchantés du monde contemporain. Deux adolescents, Alina et Pin, entrent en contact en rêve par le biais d'une bouteille qui réunit en elle les suggestions des objets magiques et l'idée d'une magie moderne reliée aux outils technologiques car la bouteille est indiquée aussi comme un dispositif numérique auquel Alina se connecte à travers son web-chat. *La bottiglia magica* récupère l'imaginaire délirant et parodique qui est typique de Stefano Benni, visant la mise en évidence du rôle fondamental de la fantaisie et du rêve, dont les jeunes sont les ambassadeurs par excellence, et la menace que ces

---

<sup>477</sup> *Ibid.*, pp. 91-92.

<sup>478</sup> *Ibid.* p. 116.

<sup>479</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, Roma, Lizard, 2016.

activités connaissent dans la société contemporaine. Dans le roman deux dimensions très différentes s'opposent : Alina, 14 ans, vit dans un monde futuriste et dystopique, enfermée dans un collège de rééducation au nom évocateur de Villa Hapatia (Villa Hapathie) où elle a été internée à cause de son caractère vivace et rêveur :

Vivevo con i miei genitori in una bella casa di campagna poi una notte sono arrivati dei signori strani e mi han portata via. Hanno detto che il Governo seleziona ragazze intelligenti e un po' bizzarre come me e le raduna in un College dove impareranno a vivere, obbedire e avere un posto nella società. [...] Ed eccomi qui in questo grande edificio, metà antico, metà moderno e l'altra metà spaventoso. Villa Hapatia Rieducation College<sup>480</sup>.

Pin, 15 ans, est un pauvre pêcheur qui vit dans un village au delà de la mer et qui rêve de devenir riche pour donner à son père Jep une vie meilleure. Les deux protagonistes de Benni, récupèrent l'imaginaire de deux classiques de la littérature juvénile : *Alice au Pays des Merveilles* (Alina) et *Pinocchio* (Pin) pour les adapter aux inquiétudes contemporaines sous la forme d'une dystopie sociale parodique et hilarante. Le roman s'ouvre avec un rêve partagé où les deux adolescents se rencontrent pour la première fois :

Nel sogno mi chiedevo. Ma di chi è questo sogno? C'è il mare... e c'è un ragazzo magro che cammina e raccoglie i legni portati dalla burrasca. C'è una spiaggia bianca di cui non si vede la fine, forse gira intorno al mondo. L'acqua è liscia e trasparente, potresti scoprire una pietra sul fondo. Ma improvvisamente l'acqua si alza e sommerge tutto. Quando l'onda si ritira, non c'è più una spiaggia, ma un prato di erba argentea, e un grande albero con una chioma di nuvola, che si specchia vanitosamente in un fiume. China sulla riva, coi capelli biondi che le coprono il viso, c'è una ragazza che tiene in mano una bottiglia. Lentamente, delicatamente, la affida alla corrente. Allora il ragazzo magro si avvicina per vedere il volto della ragazza. Tra l'erba di argento io cammino. E mi volto per vedere di chi sono quei passi alle mie spalle. E l'acqua ci

---

<sup>480</sup> *Ibid.*, p. 16. Notre traduction : « Je vivais avec mes parents dans une belle maison à la campagne, lorsqu'une nuit de gens bizarres sont arrivés et m'ont enlevé. On m'a dit que le Gouvernement sélectionne de jeunes filles intelligentes et un peu bizarres comme moi et il les réunit dans un *College* où elles vont apprendre à vivre, obéir et à trouver leur place dans la société. [...] Me voilà alors dans ce grand édifice, à moitié ancien, moitié moderne et pour l'autre moitié effrayant. Villa Hapathie Rieducation College ».

specchia insieme per un attimo. Poi il fiume si allunga in aria come un serpente, frustando il cielo. E quando ricade con fragore, appaiono di nuovo la spiaggia e il mare<sup>481</sup>.

Les deux protagonistes sont immédiatement associés à leurs modèles littéraires : Pin, occupé à ramasser du bois sur la plage, est juxtaposé à Pinocchio, et Alina se trouve dans un endroit qui rappelle le début du roman de Carroll avec son jardin, l'arbre et le fleuve. Le symbolisme de l'eau s'avère central dans ce rêve partagé, en connexion avec une idée d'incubation et de renouveau. D'ailleurs, l'eau était aussi un élément central dans les contes de Collodi et Carroll : Pinocchio doit affronter la mer et vaincre le terrible requin qui l'a avalé avant de retrouver son père, alors qu'Alice risque de se noyer dans la mer de ses propres larmes. L'eau est un élément aux significations multiples et d'un point de vue symbolique elle représente un milieu de seuil entre deux dimensions opposées : dans sa connotation mortuaire elle souligne le passage du monde des vivants à la dimension de l'Outre-Tombe (par exemple dans la figure du Lete, le mythique fleuve de l'oubli), mais elle peut aussi symboliser le mouvement, la vie, la situation de marge qui est vécue par le fœtus dans le liquide amniotique. La mer est en effet considérée « La primordiale et suprême avaleuse. [...] C'est l'abyssus féminisée et maternel qui pour de nombreuses cultures est l'archétype de la descente et du retour aux sources originelles du bonheur »<sup>482</sup>. Dans *La bottiglia magica*, la mer et le fleuve soulignent donc l'espace de seuil qui sépare la veille du rêve, en exaltant la connotation initiatique de cette aventure onirique.

Le rêve d'Alina et Pin s'inscrit alors sous le signe d'une plongée au cœur de l'inconscient qui préfigure le renouvellement identitaire qui est typique de l'initiation car « De l'eau, masse énergétique primordiale, vont naître la vie physique et la vie spirituelle : l'eau contient en elle même le germe de toute chose. Elle est la meilleure image pour symboliser l'inconscient, non seulement en tant que chaos originel mais aussi en tant que Mère créatrice et nourricière »<sup>483</sup>. Le rêve acquiert ainsi la connotation d'une immersion dans l'inconscient qui est propédeutique au renouvellement, ce qui est aussi symbolisé par l'eau « liscia e

---

<sup>481</sup> *Ibid.*, p. 3.

<sup>482</sup> G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, cit., p. 256.

<sup>483</sup> J. De la Rocheterie, *La symbolologie des rêves. La nature*, Paris, Imago, 1982, p. 110.

trasparente » (lisse et transparente) au symbolisme clairement purificateur, laquelle est soudainement troublée par une tempête préfigurant le parcours initiatique. Comme Jung le considère : « La vie coule des sources claires comme des sources troubles. Aussi, une trop grande pureté manque-t-elle de vie. Toute renaissance doit passer par le trouble pour s'élever à la clarté »<sup>484</sup>. Ainsi, après que le fleuve s'agite, en se dressant « come un serpent », les deux adolescents se retrouvent à l'intérieur d'une bouteille qui flotte à fleur d'eau : « Un ragazzo e una ragazza stanno dentro la bottiglia che galleggia. È la bottiglia che è grande o noi che siamo piccoli? Non lo so, le dico. Non lo so, gli dico. Un'altra onda lancia la bottiglia in aria, noi ci nuotiamo dentro, e poi torniamo giù e atterriamo sul letto della nostra casa »<sup>485</sup>.

Cette image de la bouteille détient des clairs renvois à une condition utérine et fœtale, elle indique un voyage intime qui se déroule à l'intérieur du contenant, à la façon de Pinocchio avalé dans le ventre du requin. La bouteille renvoie ainsi, d'un point de vue symbolique, à ces images oniriques où le contenant et le contenu se fondent car Alina et Pin se voient en rêve à l'intérieur de la bouteille et en même temps la bouteille habite leur esprit en état de rêve. Le lieu dans lequel les jeunes rêveurs se trouvent, lequel à son tour est contenu en eux, se présente comme un espace de gestation et de mort, comme ventre et cercueil, comme *womb* et *tomb* selon l'acception de Joseph Campbell<sup>486</sup>. Comme l'espace du rêve se trouve à l'intérieur du rêveur qui le crée, l'identification entre le contenant et le contenu est donc complète, tout comme l'avaleur et l'avalé étaient interchangeables dans les rites initiatiques.

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<sup>487</sup>.

---

<sup>484</sup> C.G. Jung, in C.G. Jung et C. Kerényi, *Introduction à l'essence de la mythologie*, cit., p. 76.

<sup>485</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., pp. 4-5.

<sup>486</sup> J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, New York, Bollingen Foundation, 1949.

<sup>487</sup> G. Róheim, *The Gates of the Dream*, New York, International University Press, 1970, p. 223.

Alina et Pin se trouvent donc dans un rêve partagé qui s'inscrit sous le signe de la régression et du renouveau ; leur état est bien une condition utérine symbolisée par la bouteille qui nage dans le liquide amniotique de la mer. Cette aventure assume les contours d'un voyage onirique dans les profondeurs de l'inconscient mais aussi d'une descente aux enfers de la dystopie sociale contemporaine : les deux adolescents vont affronter dans cette longue aventure onirique qui se déroule tout au long du roman, une multitude de défis qui évoquent la menace d'un futur déjà écrit, d'un destin programmé. À cette aune, Alina incarne la volonté de revendiquer son droit à la diversité dans un monde qui la voudrait rééduquer à des valeurs conformées : « Sei qui per imparare e per cambiare. I tuoi genitori sono d'accordo. Sei qui perché vogliamo che tu trovi la tua strada »<sup>488</sup>, lui explique l'écran installé dans sa chambre :

«Scusate ma... qual è la mia strada?»

«Quella che noi ti mostreremo»

«Scusi, dottore... ma se la mostrate voi allora quella è la vostra strada non la mia, no? Certo può anche essere una bella strada, ma non è la mia. A volte nel bosco si perde il sentiero e allora non si sa perché ma si va a destra o a sinistra o a capofitto o a rinculo o a zigozago. Si procede un po' spaventati ma allegri... perché quella è la tua strada e l'hai scelta... Voi invece come esperti di strade e orientamento mi fate un po' paura ».

«Paura? Non scherzare, quante vorrebbero essere al tuo posto! Non sei nel bosco, sei a Villa Hapatia, nel Rieducation College più rinomato del paese. E quando uscirai di qui sarai nuova, nuovissima, splendente... Faremo di te una ragazza diversa »<sup>489</sup>.

De l'autre côté, Pin, alter-ego de Pinocchio, est l'incarnation du jeune migrant qui part chercher fortune au « Diladalmar » (Au-delà de la mer) où il croit trouver le Pays de Cocagne. Le voyage de Pin évoque les nombreux obstacles que chaque

---

<sup>488</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., p. 31. Notre traduction : « Tu es ici pour apprendre et changer. Tes parents sont d'accord. Tu es ici parce qu'on veut bien que tu trouves ta voie ».

<sup>489</sup> *Ibid.*, pp. 31-32. Notre traduction : « Pardonnez-moi mais... quelle est ma voie ? ». « Celle qu'on va te montrer ». « Pardon, docteur... mais si c'est vous qui la montrez alors cette voie est la vôtre pas la mienne, ou pas ? Il peut certes s'agir d'une belle voie, mais elle n'est pas à moi. Parfois dans la forêt on égare le chemin et alors on ne sait pas pourquoi on va à droite et à gauche à corps perdu à rebours ou en zigzag. On avance un peu effrayés mais contents... parce que cette voie est bien à toi et tu l'as choisie.... Vous, par contre, vous m'inquiétez un peu comme experts de voies et d'orientation ». « On t'inquiète ? Ne plaisante pas, il y en a des filles qui voudraient être à ta place ! Tu n'es pas dans la forêt, tu es à Villa Hapatia, dans le Rieducation College le plus renommé du pays. Et quand tu sortiras d'ici tu seras comme nouvelle, toute nouvelle, resplendissante... On fera de toi une fille différente ».

migrant connaît sur sa voie, et qui sont représentés sous des traits futuristes (les deux agents de police sont des robots) aussi bien que sous des formes allégoriques (les deux passeurs sans scrupules représentés par le Renard et le Chat du conte de Collodi). L'aventure onirique de Pin au-delà de la mer vient encore souligner la suggestion initiatique du roman de Benni, car le voyage par mer détient traditionnellement une valeur métaphorique : ainsi Télémaque, le fils d'Ulysse, passe à travers « 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'adulto »<sup>490</sup>.

Dans les anciens rituels d'initiation, le chemin de l'adolescent vers l'âge adulte comporte l'affrontement de différentes épreuves qui ont le but de mettre en évidence son courage et son indépendance. De même, Pin, avant de s'embarquer dans ce voyage vers le Diladalmar, se rend chez le chaman et guérisseur du village pour avoir des réponses et qui lui communique la nécessité d'affronter l'inconnu : « Ma se uno non affronta ciò che non conosce, non cambierà mai la sua vita. Sarà come tuffarsi dalla roccia più alta. Bisogna rischiare, ogni cambiamento si fa col cuore in gola, senno è fasullo. Perciò devi partire »<sup>491</sup>. Aussi Alina, décide de s'enfuir et elle s'aventure dans la nuit dans les profondeurs du collège en compagnie de Mouse, son cyber-chat, Même son parcours révèle des claires suggestions initiatiques car s'enfoncer dans les sombres méandres de Villa Hapatia équivaut à affronter ses peurs :

«Ho paura» disse Alina. Si erano nascosti in un angolo buio dove le videocamere non potevano spiarli. «Forse era meglio non uscire dalla stanza. Non avremmo mai visto quelle cose terribili...». «Cosa fa più paura?» disse Mouse, «il mostro nascosto dietro la porta o il mostro quando la porta si apre?» «Tutti e due?» «Forse. Ma secondo me il mostro dietro la porta è più spaventoso, perché sei tu che lo immagini, gli dai la forma delle ombre che ti terrorizzano e lo colori con l'inchiostro dei tuoi neri incubi. [...] Ma nel momento in cui la porta si apre, puoi guardarlo e affrontarlo. Quasi mai è brutto come lo pensavi»<sup>492</sup>.

---

<sup>490</sup> Corradi 2008, p. 44. Notre traduction : « un parcours de formation qui utilise la métaphore du voyage par mer, et cela n'est pas un hasard, car traverser les grandes eaux, les sources de la vie, symbolise atteindre une "nouvelle vie", celle de l'adulte ».

<sup>491</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., p. 42.

<sup>492</sup> *Ibid.*, p. 87.

Dans les sombres profondeurs de Villa Hapatia, Alina va découvrir les horribles cuisines où l'affreux Monsterchef cuisine les personnages imaginaires : « dai fumetti, ai libri, ai quadri e anche ai sogni »<sup>493</sup>, affirme-t-il. Aussi, Alina et Mouse se retrouvent dans le cimetière des animaux imaginaires. Ici, Alina s'enfonce dans la « porta-lapide » (la porte-pierre tombale) du corbeau d'Edgar Allan Poe où on y lit : « Qui si va all'inferno gente ma non è detto che non sia divertente. Qui per tre mondi si scende, e a ogni mondo una sorpresa ti attende. Tornerai? Nevermore. Qui si vedrà se hai coraggio e cuore »<sup>494</sup>. La descente d'Alina dans les profondeurs du tombeau rappelle de près l'aventure d'Alice dans le terrier du Lapin Blanc ; chacun des mondes que la protagoniste croise dans sa descente met en scène une parodie dystopique du monde contemporain : dans le premier monde elle découvre une bande de rockstars dont la mission est de sauver des enfants cobayes des griffes des discographiques de Villa Hapatia :

Schierati come soldatini, c'erano bambini e bambine con tutine bianche e una x disegnata. Erano tutti più o meno uguali e accennavano dei piccoli passi di danza. [...] Sono gli x-babes. Discografici criminali li rapiscono a sei anni per formare boy band o gruppi musicali femminili. [...] Insomma, carne da palcoscenico, programmati geneticamente, scelti fra i più carini.... Escono solo a sedici anni, pronti per il mercato... Credo che alcuni vengano clonati<sup>495</sup>.

Dans le deuxième monde, Alina se trouve dans l'univers des monstres oubliés, qui ont été standardisés par la société contemporaine : « Un mondo dove non valgono più misure né regole né cataloghi né definizioni, un mondo di spaventosa assoluta libertà »<sup>496</sup>. Quand Alina se trouve devant le monstre le plus redoutable, « Il mostro dietro la porta chiusa. Il mostro peggiore di tutti i vostri incubi » et qu'on lui demande de le tuer en appuyant sur un bouton, la jeune fille décide de ne pas le faire mais de poursuivre son chemin car elle a appris la leçon de son chat-mentor : « la maggior parte della gente preme il bottone », lui explique l'un des

---

<sup>493</sup> *Ibid.*, p. 99.

<sup>494</sup> *Ibid.*, p. 123.

<sup>495</sup> *Ibid.*, pp. 135-136.

<sup>496</sup> *Ibid.*, p. 151.



monstres « Ma tu vuoi proseguire il viaggio, vero? Forza, navighiamo lungo il fiume sotterraneo...».

De son côté, Pin doit affronter l'intransigeante cyber-police d'Eraklea, la mégalopole d'où il pourra enfin s'embarquer : « Così Pin si addentrò per le strade della tetra periferia di Eraklea. Aveva paura, ma il pensiero che stava cercando la strada per il Diladamar gli dava forza »<sup>497</sup>. Il doit après survivre au naufrage au bord du bateau de deux passeurs sans scrupules, le Renard et le Chat, qui n'hésitent pas à jeter à la mer des personnes afin d'alléger leur charge.

Tout comme Alina, qui est accompagnée par son cyber-chat à la façon de son alter-ego littéraire, Pin trouve son allié et mentor dans un drôle rat bibliophile et savant, Stoppino, auquel il confie : « Voglio fare un sacco di soldi, essere un famoso eroe e salvare una fanciulla in pericolo »<sup>498</sup>. À la différence de deux adolescents, initialement poussés à l'aventure par des rêves superficiels (Pin veut devenir riche et Alina désire être une célèbre écrivaine de *bestsellers*), leurs alliés animaux cultivent le rêve de rejoindre Mezendoria, l'île utopique où tous les animaux vivent libres et en paix.

À un certain moment, les chemins des deux protagonistes s'inscrivent simultanément sous le signe de l'eau : Pin et Stoppino sont jetés à l'eau par les passeurs pendant une tempête, tandis qu'Alina et Mouse se retrouvent à nager dans le fleuve souterrain : « Ora Pin e Stoppino lottavano per restare a galla, caduti in un mare tempestoso. Mentre Mouse e Alina nuotavano nel fiume sotterraneo, che diventava sempre più vorticoso, verso qualche ignota destinazione ». Après avoir traversé le long fleuve de l'inconscient, Alina se trouve devant la dernière porte où, à la manière d'Alice, elle va se trouver face à face avec son double négatif, la « Quasialina » (la Presqu'Alina), assise à une très longue table ovale parmi nombreuses tasses de thé :

«Sorellina » disse la Quasialina, « qui non c'è un capo. Siete voi che sperate sempre di poter dare un volto alla vostra paura. Volete parlare, litigare, chiedere pietà, guardare negli occhi di qualcuno. Ma di questi tempi, dovresti averlo capito, il potere è diventato invisibile. Avrete sempre di fronte numeri, schermi, voci, droni sopra la vostra testa... oppure qualcosa come me... [...] Io sono

---

<sup>497</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>498</sup> *Ibid.*, p. 111.

quella in cui volevano trasformarti, Alina. Una copia esatta di altre copie. Ma tu continui a opposti, vuoi essere unica, rivendichi la tua mediocre diversità. Un po' di tè?»

«Non voglio il tuo tè. Voglio sapere chi sei...»

«Non so risponderti. Tu invece, sai davvero chi sei? Sicura? Posso dirti che quando non ci sarai più forse io, o dieci come me, prenderanno il tuo posto. Un mondo di persone sostituibili, intercambiabili, copie, bottiglie tutte uguali. Questo è l'obiettivo. [...] Abbiamo dato a te e ai tuoi genitori la possibilità di farti diventare come tutti. Potevate diventare un piccolo format di famigliola. Potevi diventare Alina la bambolina. Ma tu sei perversa e polimorfa e ogni volta vuoi cambiare e sorprendere e ispirare e ogni volta si scopre qualcosa di nuovo in te. È intollerabile<sup>499</sup>.

La figure du *dopplegänger* est un motif littéraire récurrent<sup>500</sup> et, selon Otto Rank, il se relie à ces anciennes croyances qui prônaient une vision immortelle de l'âme : le double, sous ses différentes incarnations telles que l'ombre, le reflet ou le jumeau, était censé représenter la manifestation visible de l'âme immortelle. De même, le motif du double entretient avec le rêve un lien privilégié car maintes traditions archaïques croyaient qu'un double de soi se détachait du corps pendant le sommeil pour agir de manière autonome : « The fundamental mechanism of the dream is the formation of a double, the dream image or the soul » écrit Róheim<sup>501</sup>.

Le double d'Alina, la « Quasialina », représente donc son « Moi Opposé »<sup>502</sup>, les caractéristiques négatives de son être : « Sono la tua oscura parte che metterai in un libro, o che cercherai di nascondere in un libro »<sup>503</sup> lui dit-elle. En effet, d'après Otto Rank : « les tendances et inclinations reconnues comme blâmables sont séparées du Moi et incorporées dans ce Double »<sup>504</sup>. Ainsi, le double possède des caractéristiques qui l'associent à l'archétype jungien de l'Ombre : « The shadow is a moral problem that challenges the whole ego-personality, for no one can become conscious of the shadow without considerable moral effort. To become conscious

---

<sup>499</sup> *Ibid.*, pp.182-185.

<sup>500</sup> Des exemples célèbres: *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Stevenson, 2003), *Le Horla* (Maupassant, 2011) et *The Picture of Dorian Gray* (Wilde, 2003).

<sup>501</sup> G. Róheim, 1970, p. 155.

<sup>502</sup> O. Rank, *Don Juan et le double* (1932), Paris, Payot, 1973, p. 50.

<sup>503</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., p. 185

<sup>504</sup> O. Rank, *op. cit.*, p. 71.

of it involves recognizing the dark aspects of the personality as present and real. This act is the essential condition for any kind of self-knowledge »<sup>505</sup>.

À travers le rêve, Alina se trouve donc confrontée à son double, à son Ombre, représentée par la figure de la mauvaise jumelle qui porte en elle tous les aspects négatifs que la société dystopique cherche de lui imposer : « Io sono quella in cui volevano trasformarti, Alina. Una copia esatta di altre copie », une transformation que la vraie Alina a toujours refusé au nom de sa diversité, de son être « perversa e polimorfa » affirme sa jumelle, en reprenant la célèbre définition de l'enfant formulée par Freud. Reconnaître et affronter son Ombre intérieure constitue donc une première épreuve de courage et de maturité pour l'adolescent :

If you imagine someone who is brave enough to withdraw all his projections, then you get an individual who is conscious of a pretty thick shadow. Such a man has saddled himself with new problems and conflicts. He has become a serious problem to himself, as he is now unable to say that they do this or that, they are wrong, and they must be fought against. He lives in the "House of the Gathering". Such a man knows that whatever is wrong in the world is in himself, and if he only learns to deal with his own shadow he has done something real for the world. He has succeeded in shouldering at least an infinitesimal part of the gigantic, unsolved social problems of our day<sup>506</sup>

Cette confrontation se réalise en point final dans le roman de Benni, à travers un combat corps à corps entre les protagonistes et leurs doubles méchants qui ont été créés grâce au Malvag, un radar qui peut matérialiser le côté obscur des gens. C'est en rompant la bouteille magique que les héros pourront donc vaincre la bataille :

Una nebbia verde avvolgeva la scena, e quando si diradò i nostri eroi si ritrovarono insieme. [...] Il cannone Malvag, tutto era sparito. E in fondo alla baia, Villa Hapatia era divorata da un incendio. «Ha cambiato il nostro destino!» disse Pin. «Ecco perché dicevano di non romperla!»  
«Proprio così» disse Alina, «la leggenda diceva: rompete il vetro

---

<sup>505</sup> C. G. Jung, « Aion. Researches into the Phenomenology of the Self » (1951), in *The Collective Works of C. G. Jung, Vol. 9, Partie II - Aion*, p. 14.

<sup>506</sup> C. G. Jung, « Psychology and Religion », in *The Collective Works of C. G. Jung, Vol. 11 - Psychology and Religion: West and East* (1938), Princeton, Princeton University Press, 1969, p. 140.

solo in caso di pericolo... [...] e aggiungeva che si poteva rompere una sola volta. E noi l'abbiamo fatto al momento giusto. Grazie bottiglia»<sup>507</sup>.

À leur réveil Alina et Pin ne semblent avoir retenu aucun souvenir de l'aventure vécue : on les voit se rencontrer sur une plage où Alina se trouve en vacance avec ses parents et Pin est en train d'aider son père avec leur bateau de pêche. Les deux jeunes ne se connaissent pas apparemment, mais ils perçoivent immédiatement une sensation de familiarité :

«Mi ricordi un che ho conosciuto... forse»

«Perché dici forse?»

«Perché non so se l'ho conosciuta o l'ho sognata» sospirò Pin.

«È una frase che dici a tutte per impressionarle?»

«Forse sì... ma il sogno l'ho fatto davvero»

«Era una storia molto complicata con colpi di scena, mostri e combattimenti, gatti parlanti, topi sapienti e un castello stregato?»

«Più o meno. Come hai indovinato?»

«Perché, vedi, io sono una scrittrice... [...] Ho cominciato una fantastica storia, e mentre scrivo a volte mi sembra di averla vissuta, magari in qualche altra parte del mondo o dello spazio»<sup>508</sup>

Même si l'aventure onirique n'est pas retenue au niveau de la mémoire consciente des jeunes rêveurs, elle a bien laissé des traces mnémoniques au niveau de la vie inconsciente, ce qui est explicité notamment par la dernière scène du roman où Alina démontre connaître le nom du garçon même s'il ne s'est pas présenté. Cette aventure onirique partagée peut donc être entendue comme une immersion dans les méandres de l'inconscient de deux adolescents du XXI<sup>e</sup> siècle, aux prises avec des problèmes bien différents en raison de leur contexte culturel mais qui sont rapprochés par un sentiment commun : l'angoisse d'un avenir figé et l'inquiétude d'une impossibilité de choix. Alina et Pin se présentent comme deux adolescents qui refusent le destin qui leur a été imposé pour revendiquer leur droit aux rêves ; ils se montrent capables de défier l'inconnu, de faire face à leur Ombre, de renverser leur prédestination.

---

<sup>507</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., p. 250.

<sup>508</sup> *Ibid.*, p. 266.

Dans tous ces romans le songe s'impose comme un espace partagé qui permet aux nouvelles générations de mettre en commun leurs consciences rêveuses afin de se libérer du joug d'un monde profondément désenchanté : dans *Les Songes de Neptune*, la pièce où se réunit la Confrérie des Songes permet de « mettre en commun » les rêves des adolescents rebelles et d'organiser la révolte loin de la surveillance du Régime ; dans *Interception* le labyrinthe constitue un espace ouvrant sur l'éventail des mondes possibles, une réalité qui est uniquement partagée par les adolescents épileptiques et dont l'existence est fondamentale pour sauvegarder l'équilibre entre les dimensions ; dans *Salta Bart!* le Regno Eremita est décrit comme un univers de conscience collective formé par les vrais rêves et les vrais sentiments des êtres humains et dont l'existence même empêche au Pouvoir de devenir tout-puissant ; dans *La bottiglia magica* le rêve partagé d'Alina et Pin permet de mettre en commun leurs destins très différentes et de renverser un avenir qui a été déjà écrit. Les aventures vécues en rêves ont donc une influence tangible sur le monde de la veille, sur la réalité de départ du rêveur : dans *Les songes de Neptune* et *Salta Bart!* l'aventure onirique permet aux jeunes rêveurs de restaurer l'ordre établi et de sauver leurs parents ouvrant la voie à une époque nouvelle ; dans *Interception* les jeunes rêveurs épileptiques arrivent à sauver leur monde d'une alternative dystopique qui menace de le remplacer ; *La bottiglia magica*, finalement, propose une fin beaucoup plus ambiguë car Alina et Pin ne conservent aucun souvenir conscient à leur réveil. Cependant, on peut affirmer que que cette aventure onirique a produit des effets tangibles puisqu'à la fin du roman Alina n'est plus prisonnière de Villa Hapatia (qui d'ailleurs ne semble avoir jamais existée) mais elle est en vacances avec ses parents ; de plus, comme des traces oniriques permanent au niveau de leur mémoire inconsciente on peut supposer qu'elles auront une influence sur leur apprentissage. Comme Pin s'exclame à la fin du roman : « Comunque una cosa è certa: abbiamo visto troppi sortilegi e incubi e stranezze... ora affrontiamo la vita »<sup>509</sup>.

La possibilité de pouvoir communiquer en rêve traverse largement la littérature contemporaine pour adolescents. Cette tendance pourrait être interprétée comme un reflet des modes d'interaction des nouveaux adolescents,

---

<sup>509</sup> S. Benni, *La bottiglia magica*, cit., p. 263. Notre traduction : « Cependant une chose est certaine : on a vu plein de sortilèges, de bizarreries et de cauchemars... il est temps d'affronter la vie maintenant ».

de cette mutation sociologique et anthropologique qui vient de modifier de manière sensible les mécanismes de communication dans la société contemporaine et notamment la manière d'interaction des plus jeunes. Comme l'expliquent trois psychologues dans l'essai *L'immaginario prigioniero* :

Una società che porta con sé un'esaltante cultura del « controllo » sulla realtà e che sta permeando, sempre più, anche il modo di pensare e di sentire delle giovani generazioni. Chi si occupa di bambini e adolescenti sa quanto « ti chiamo, ti vedo, ti seguo, ti posso vedere, tu mi puoi vedere, ti posso chiamare in ogni momento, ti trovo, in ogni momento ci sei », ovvero una specie di onnipotenza (e onnipresenza) del controllo e dell'interazione faccia parte proprio del modo di pensare e di comunicare dei giovanissimi<sup>510</sup>.

L'idée d'une connexion continue ouvre la voie à l'inquiétude d'une intrusion indésirable, d'un contrôle excessif de la part des parents (on peut penser par exemple à la mère de Bart dans le roman de Tamaro et à ses recommandations de garder son *watchphone* constamment allumé) ; mais de l'autre côté, la possibilité d'être toujours en connexion avec le réseau des pairs constitue pour l'adolescent une idée de liberté et de solidarité car « Il gruppo di coetanei diviene per l'adolescente una fonte di risposte al bisogno di aiuto per affrontare le tensioni della crescita, nella percezione della possibilità di sperimentare la sua nuova natura »<sup>511</sup>. Ainsi, d'un certain point de vue « Les pratiques des adolescents sur internet et les réseaux sociaux participent plus généralement de ces rites initiatiques, où l'affirmation de soi inscrit le jeune dans un espace public »<sup>512</sup>.

---

<sup>510</sup> M. R. Parsi, T. Cantelmi, F. Orlando, *L'immaginario prigioniero. Come educare i nostri figli ad un uso creativo e responsabile delle nuove tecnologie*, Oscar Mondadori, Milano, p. 7. Notre traduction : « Une société qui porte en elle une exaltante culture du "contrôle" sur la réalité, qui est en train d'imprégner, toujours de plus, même la façon de penser et de sentir des nouvelles générations. Ceux qui s'occupent d'enfants et d'adolescents savent combien "je t'appelle, je te vois, je te suis, je peux te voir, tu peux me voir, je peux t'appeler à tout moment, je te trouve, tu es là à tout moment", c'est-à-dire une certaine toute-puissance (et omniprésence) du contrôle et de l'interaction font partie de la manière même de penser et de communiquer des plus jeunes ».

<sup>511</sup> L. Baldascini, *Vita da adolescenti. Gli universi relazionali, le appartenenze, le trasformazioni*, Torino, Franco Angeli, 1993, p. 156. Notre traduction : « Le groupe de pairs devient pour l'adolescent une source de réponses au besoin d'aide pour affronter les nouvelles tensions du développement, dans la perception de pouvoir expérimenter sa nouvelle nature ».

<sup>512</sup> P. Amey, S. Salerno, « Les adolescents sur Internet : expériences relationnelles et espace d'initiation » [en ligne], in *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6, 2015. Disponible à l'adresse: <http://rfsic.revues.org/1283> ; DOI : 10.4000/rfsic.1283. Date de consultation 02/02/2017.

Cet imaginaire, concernant le rapport entre les nouvelles générations et les possibilités d'interaction offertes par les dispositifs technologiques, influence sans doute le roman contemporain pour adolescent et plus spécifiquement notre corpus où le rêve est parfois entendu comme un espace interpsychique de communication permettant de dépasser le contrôle exercé par la société dystopique.

L'idée d'une connexion entre les jeunes générations est souvent évoquée en ayant recours aux récentes découvertes sur le psychisme adolescent, c'est le cas du roman britannique *The Roar* où l'autrice, bien qu'elle ne le dise pas explicitement, récupère l'idée de la neuroplasticité et de la maturation cérébrale de l'adolescent, deux innovations capitales qui ont été obtenues grâce à l'invention des scansions cérébrales de l'imagerie par résonance magnétique (IRM). D'ailleurs, les instruments qui sont utilisés dans le roman de Clayton pour l'analyse des cerveaux adolescents rappellent de près la technologie IRM : « It was an observation room, small and dark, lined with desks and equipment and monitor screens. A researcher in a white coat sat in front of a window, which looked out into another room lit by dark led light, where Ellie lay sleeping. [...] 'She's dreaming at the moment', the researcher said, pointing at a screen. 'Look her brain activity' »<sup>513</sup>.

Le concept de neuroplasticité est entré officiellement dans la pensée scientifique, à savoir l'idée que les cellules nerveuses du cerveau des humains sont malléables et peuvent donc être modifiées par les input de l'environnement<sup>514</sup>. Parallèlement, l'idée d'une diverse configuration et développement du cerveau de l'adolescent s'impose à partir des années 1990, notamment avec les études de Jay Giedd<sup>515</sup> qui a démontré, grâce aux scansions IRM, que si la matière grise arrête de grandir durant l'adolescence, la matière blanche (responsable des connexions cérébrales) continue au contraire à progresser : « White matter volumes increase throughout childhood and adolescence reflecting ongoing myelination allowing greater "connectivity" and integration of neural circuitry from disparate parts of the brain. This increased coordination of brain activity is a hallmark of maturation, and is accompanied by an age-related increase in the correlation of activities in

---

<sup>513</sup> E. Clayton, *The Roar*, t. 1, cit., pp. 90-91.

<sup>514</sup> N. Doige, *The Brain That Changes Itself*, Melbourne, Scribe, 2007.

<sup>515</sup> J. Giedd, «The Teen Brain: Insights from Neuroimaging », in *Journal of Adolescent Health*, avril 2008, pp. 335-343.

different parts of the brain on a wide variety of cognitive tasks »<sup>516</sup>. Comme Claudia Wallis et Kristina Dell l'observent, les récentes études neurobiologiques ont démontré combien l'adolescence, bien après la période pubertaire, s'impose comme une période exceptionnelle de réorganisation cérébrale :

Before the imaging studies by Giedd and his collaborators at UCLA, Harvard, the Montreal Neurological Institute and a dozen other institutions, most scientists believed the brain was largely a finished product by the time a child reached the age of 12. Not only is it full-grown in size, Giedd explains, but « in a lot of psychological literature, traced back to Piaget, the highest rung in the ladder of cognitive development was about age 12-formal operations». In the past, children entered initiation rites and started learning trades at about the onset of puberty. Some theorists concluded from this that the idea of adolescence was an artificial construct, a phenomenon invented in the post-Industrial Revolution years. Giedd's scanning studies proved what every parent of a teenager knows: not only is the brain of the adolescent far from mature, but both grey and white matter undergo extensive structural changes well past puberty. « When we started,» says Giedd, « we thought we'd follow kids until about 18 or 20. If we had to pick a number now, we'd probably go to age 25 »<sup>517</sup>.

Dans le roman du corpus *The Roar*, l'anomalie cérébrale des adolescents mutants est associée indirectement à l'idée de la neuroplasticité, et à une évolution de leur ADN, ce qui leur confère des pouvoirs psychiques hors du commun, en connotant les jeunes générations comme une véritable nouvelle espèce. Ces habilités psychiques ne manquent pas d'éveiller l'intérêt du méchant Mal Gorman, le chef du Minister for Youth Development, qui a fait enlever Ellie, la sœur jumelle de Mika, pour que l'équipe scientifique du Ministère puisse étudier le cerveau de la jeune fille :

'So what do you know?' Gorman said, angrily. 'What am I paying

---

<sup>516</sup> J. Giedd, « The Digital Revolution and Adolescent Brain Evolution », in *Journal of Adolescent Health*, août 2012. Disponible à l'adresse : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3432415/>. Date de consultation : 11/02/2017.

<sup>517</sup> C. Wallis, K. Dell, « What Makes Teens Tick? A flood of hormones, sure. But also a host of structural changes in the brain », in *Death Penalty Information Centre* [en ligne], mai 2004. Disponible à l'adresse : <http://www.deathpenaltyinfo.org/what-makes-teens-tick-flood-hormones-sure-also-host-structural-changes-brain-can-those-explain-behav>. Date de consultation : 04/02/2017.



you all for?’ ‘We know her brain is larger than a normal human’s,’ one of the scientists offered, ‘and she is clearly capable of doing things we can’t, but we don’t know how. We’re beginning to wonder if the mutants aren’t simply normal humans gone wrong, but something new.’ ‘You mean a new breed?’ Gorman asked, sceptically. ‘Of human?’ ‘It happened in prehistoric times,’ the man replied. ‘Only thirty-five thousand years ago two species of human coexisted, the Cro-Magnon and the Neanderthals.’ ‘But that didn’t happen all of a sudden like this,’ Gorman scoffed. ‘Did it?’ ‘No,’ the scientist admitted. ‘But we were wondering whether the thirty-year gap when no babies were born might have something to do with it.’<sup>518</sup>.

Les nouvelles générations mutantes sont alors présentées dans le roman comme « a new breed of human », une espèce tout à fait nouvelle et, grâce à leur anomalie cérébrale ils se révèlent capables de communiquer télépathiquement, à la manière d’un grand cerveau partagé : « Children who were smarter, stronger and more likely to survive than any born before them. And among their repertoire of strange new talents was the ability to connect with each other. Even in their sleep »<sup>519</sup>.

Comme Maree Kimberly le considère, l’attention des récentes études neuroscientifiques au développement cognitif de l’adolescence pourrait conduire à la diffusion de scénarios littéraires où les adolescents utilisent leur potentiel psychique pour se débarrasser de l’autorité des adultes :

With recent neuroscientific discoveries showing that adolescence is a vital time for brain development and growth, there is potential for neuroscience to be explored as an agent of positive change in a new wave of young adult fiction. [...] The power of the brain harnessed by adolescents, alongside their hormonal changes, is by its nature a recipe for trouble: it has the potential to give young people an agency and power adults may fear. In the everyday, lived world, neuroscientific tools are always in the hands of adults; however, there needs to be no such constraint in a fictional world. The superior ability of adolescents to grow the white matter of their brains, for example, could rise to a range of fictional scenarios where the adolescents could use their brain power to brainwash adults authority<sup>520</sup>.

---

<sup>518</sup> E. Clayton, *The Roar*, t. 1, cit., p. 221.

<sup>519</sup> *Ibid.*, t. 2, p. 4.

<sup>520</sup> *Ibid.*, p. 6.

La considération de Kimberly se révèlent tout à fait pertinentes au sein de la littérature contemporaine pour adolescents, et notamment dans la veine science-fictionnelle. C'est bien le cas de *The Roar* où les deux jumeaux possèdent, comme tous les adolescents mutants, de grands pouvoirs psychiques –une habileté de télékinésie qui leur permet de déplacer les objets avec la pensée – et des pouvoirs télépathiques qui se manifestent même en rêve. En particulier, Mika est hanté par un cauchemar récurrent, qu'il n'arrive pas à comprendre, et qu'il cherche à expliquer à son amie Helen, une vieille dame anticonformiste avec laquelle il instaure un rapport de complicité très profond. Dans ce cauchemar, Mika se voit allongé sur un lit d'hôpital, entouré par des figures affreuses et décrépites, avec la tête en forme de télévision, qui menacent de le dévorer :

The curtains around me start to move, [...] and I find myself surrounded by these horrible people, crowding round the bed. [...] Instead of normal heads they have old television sets, the type that look like square boxes with a glass screen on the front, really big and heavy. [...] They're gruesome. They scare me. They look like skeletons with eyes, their skin stretched and kind of papery and dry with hardly any hair like Egyptian mummies with their bandages taken off. They start talking, discussing how they want to eat me. And at the end of the bed is the Knife Sharpener, he doesn't speak at all, he just scrapes his long knife on a stone and stares at me – and I'm really scared because I'm lying there, trying to move, but I can't. I'm paralysed. And suddenly it's dark around the bed and all I can see are their faces flickering on the screens. They stop talking and just stare at me, licking their dry lips with wrinkly tongues.' 'Do you recognize any of them?' Helen asked. 'Are they teachers from school or the policemen who came when Ellie disappeared?' 'No,' Mika replied, shuddering. 'They look as if they should be dead.'

Ce cauchemar, qui bouleverse les nuits du garçon, va se révéler bien utile car à un certain moment Mika se rend compte que ces effrayantes figures correspondent en réalité aux membres du gouvernement, qu'il n'a pourtant jamais rencontrés mais qui habitent son inconscient, sans doute en raison de sa communication mentale avec sa jumelle, enfermée dans les laboratoires du Ministère. Voilà donc que lorsqu'une des ces figures cauchemardesques se

manifeste dans son école pour administrer aux adolescents une pilule censée être une vitamine, Mika comprend que quelque chose d'inquiétant est en train de se passer et il refuse catégoriquement de l'ingérer. Le sentiment de soupçon que le protagoniste manifeste rappelle de près cette « aria di complotto e di sospetto reciproco »<sup>521</sup> qui caractérise le roman contemporain pour adolescents et qui évoque de manière générale le sentiment de méfiance et découragement des nouvelles générations envers ces agences éducatives qui devraient les guider : « I feel suspicious, lied to, not just in school, but everywhere, and it's not only Ellie, I'm being lied to about other things too, I can feel it »<sup>522</sup>, s'exclame Mika.

Si le garçon arrive à percevoir une impression de manipulation au fond de son esprit, c'est grâce à la capacité télépathique des deux jumeaux de communiquer en rêve par la pensée, une habileté dont ils ne sont pas encore conscients à cette hauteur. Cette communication onirique s'établit en principe à travers des animaux imaginaires qui rappellent de près les Daemons utilisés par Philippe Pullman dans sa trilogie *His Dark Materials*, dans laquelle chaque humain est accompagné par un être imaginaire de forme animale qui s'impose comme la manifestation physique de son esprit<sup>523</sup>.

En effet, Mika est rejoint en rêve par un chien qui sera son compagnon imaginaire tout au long du roman :

He drifted into sleep like a stone skimming over an endless stretch of ice, his eyes jerking open now and then as if he'd hit a tree or a rock. After a while his eyelids felt too heavy to lift, and in those brief moments of near-consciousness, he kept them closed and coaxed himself back into oblivion. He didn't know how long he'd lain in that state when he felt something cold and wet pressed against his left eye. He forced open his lids and started, pulling his head back on the pillow. Close to his face was another face, with a wet black nose shaped like a soft liquorice sweet. Two dark soulful eyes gazed into his and a pair of soft ears pulled back as he did,

---

<sup>521</sup> N. Galli Laforest, « Il mondo salvato dai ragazzini. Distopie nei libri per adolescenti », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Futuro presente. Ipotesi di società future*, n°22, mars 2009, p. 18. Notre traduction : « air de complot et de soupçon réciproque ».

<sup>522</sup> E. Clayton, *The Roar*, cit., p. 100.

<sup>523</sup> D'un point de vue étymologique, le terme « dæmon » rappelle le *daimôn* de la mythologie grecque qui apparaît par exemple chez Socrate. En français il est connu comme « démon familier » ou « bon génie » et comme *familiar spirit* dans la sorcellerie moderne anglaise. Il s'agit d'une entité imaginaire et invisible, à laquelle les hommes s'adressent pour demander des services ou des conseils et qui est parfois rapprochée du principe de l'ange gardien.

displaying the creature's alarm at his sudden movement. It was some kind of dog, Mika thought, but he wasn't sure; he'd never seen a real one, only plague dogs on television with their eyes full of blood, and this dog was particularly odd-looking – a big skinny dog, that looked more like a deer than a dog, and it seemed more afraid of Mika than Mika was afraid of it. 'Hello,' Mika whispered tentatively, trying to sound friendly because he didn't want to be bitten, and the dog responded by jutting its head forward to poke him in the eye again with its wet nose, then it slobbered all over his cheek with a smelly pink tongue. [...] 'What?' Mika asked. The dog lifted one of its long front legs and pawed the cover, its claws pressing on Mika's arm beneath it. Mika heard a clink at its neck and saw the dog was wearing a collar with a round, metal tag. He pulled himself up in the bed and held the tag in his fingers, trying to read the inscription in the darkness. 'Awen,' he said and the dog's ears pricked up as he recognized his name. 'Awen, is that your name? Are you Awen?' Awen panted cheerfully, his pink tongue hanging out of the side of his mouth. 'Hello, Awen, nice to meet you,' he said, stroking the dog's silky ears and filling up with wonder as he discovered the magic of boy and dog. He couldn't stop touching him – the feel of his silky fur and muscled body was addictive. 'He likes me', Mika thought, 'and I like him'<sup>524</sup>.

Le mot du chien, Awen, s'avère évocateur car c'est un mot utilisé dans la langue galloise et bretonne pour indiquer l'inspiration poétique. Il est aussi utilisé dans le druidisme pour signifier la connexion avec le divin et en général avec une énergie autant puissante qu'invisible. Dans la tradition du néo-druidisme, l'Awen représente un flux d'énergie vitale qui n'a pas de forme précise mais qui est capable d'apporter de l'énergie et de la tranquillité grâce à sa capacité de plonger au plus profond de l'âme. Emma Restall Orr, chef de *The Druid Network* définit « Awen » en tant que « flowing spirit » ; « Spirit energy in flow as the essence of life »<sup>525</sup>. Ce qui arrive à Mika, au cours de sa première rencontre onirique avec Awen, s'inscrit justement dans le signe d'un flux vital de nature panique car, dès que le chien commence à lécher les mains du garçon, tout à coup des tiges recouvertes de feuillage commencent à pousser du bout de ses doigts, dans une compénétration entre l'enfant et la nature qui rappelle de près la propension à

---

<sup>524</sup> E. Clatyon, *The Roar*, t.1, cit., p.?

<sup>525</sup> E. Restall Orr, *Living Druidry*, London, Piatkus Books, 2004.

l'animisme qui caractérise l'enfance et qui vient ici souligner la tension évolutive qui est propre de l'adolescence :

The dog licked the fingers on his left hand, long slow licks like smelly caresses, and Mika felt his fingers tingle pleasantly. The more Awen licked, the more they tingled until Mika felt a strange sensation in his fingertips, as if something was pushing up out of them from beneath his skin. It didn't hurt, it felt nice. He lifted his hand to stop Awen licking, and looked at his fingers and watched as tips of green pushed through the skin. There was no blood, no pain, it tickled. He had stems growing out of his fingers, unfurling bright green leaves. When they were the same length as his fingers, they stopped growing, and Mika got out of bed and walked to the window so he could look at his hand in the moonlight – unaware that his parents were standing in the doorway watching him. They'd heard him talking to Awen. 'What's he doing?' Asha whispered, clutching David's arm, as she watched Mika stare at his raised left hand. 'He's just sleepwalking,' David replied<sup>526</sup>.

De même, quelques nuits plus tard Ellie incarne son esprit rêvant dans un petit oiseau imaginaire, qui traverse toute la ville pour plonger dans la chambre de son frère endormi :

Mika shared a dream with Ellie that night. She [...] saw a golden bird sitting on her knee where it was raised beneath the cover. It glowed in the darkness, filling the small space with warm light. It was a garden bird, a Jenny Wren, with a round breast and short tail. Ellie tried not to move so it wouldn't be afraid and they looked at each other with interest. I wish I was you, she thought, able to fly like a ghost through the wall of my prison. The wren's head cocked to one side and its tail bobbed. Then, as if it was a wishing bird, it took off and Ellie found herself flying with it; through the wall with a soft thrup of feathers into the observation room, past the men in white coats and out the other side. [...] Through the bird's eyes, Ellie could see The Wall and the grey outline of Europe. Down, down, they flew, until they were skimming the tops of the towers of Barford North, and then, like a missile aimed at Mika, the bird flew through the wall of their tower and into their tiny bedroom. Hearing the flutter of feathers Mika opened his eyes just in time to see the bird land on Awen's head. The dream dog made a rumbling noise in its sleep but didn't stir. Dog and bird

---

<sup>526</sup> *Ibid.*, pp. 83-85.

bathed the room in golden light and Mika felt his heart swell with love. 'I know you,' he whispered.' He put out his hand, hoping the bird would hop across on to his finger. It did and they looked at each other. The bird's eyes were bright and intense, and as he gazed into them he felt waves of emotion: the deepest love, the most palpable relief, then, such desolate anguish and loneliness he felt as if he was being crushed by it. 'Ellie,' he whispered<sup>527</sup>.

Les deux jumeaux arrivent donc à communiquer en rêve à travers leurs esprits animaux lesquels entrent en contact en répandant une lumière dorée et des émotions si profondes qui permettent à Mika de reconnaître dans les yeux du petit oiseau le regard de sa sœur. L'incarnation onirique de la jeune fille dans l'oiseau est un motif qui renvoie aux croyances chamaniques, et qui souligne la réalisation d'un cheminement spirituel propédeutique à l'initiation : « 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 » affirme Mircea Eliade<sup>528</sup>.

Les animaux renvoient aussi aux passeurs, c'est-à-dire à ces personnages qui permettent le passage des novices d'un monde à l'autre (le passeur par excellence étant le Lapin Blanc d'Alice), et qui accompagnent les protagonistes des contes de fées dans leur parcours initiatique. D'ailleurs, la figure animale entretient depuis toujours un rapport spontané avec l'imagination enfantine, d'après Nathalie Prince « 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 »<sup>529</sup>. En outre, le rapport avec le monde des animaux caractérise de manière profonde les sociétés tribales où l'initiation des garçons prévoyait généralement l'affrontement avec le monde animal et naturel, et même l'attribution d'un ancêtre totémique, un esprit guide qui avait la fonction de protéger l'initié tout au long de sa vie et dans lequel le jeune s'identifiait souvent de manière complète : « An unconscious identification took place, and this was finally rendered conscious in the half-

---

<sup>527</sup> Le nom de l'oiseau, « Jenny Wren » renvoie d'un côté au oiseau (wren/troglodyte mignon) mais plus particulièrement à l'homonyme chanson de Paul McCartney où le chanteur incarne la valeur de l'espérance dans la figure du petit oiseau face à l'aridité du monde.

<sup>528</sup> M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris, Payot, 2015, p. 106.

<sup>529</sup> N. Prince, *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 93.

human, half-animal figures of the mythological totem-ancestors. The animals became the tutors of humanity »<sup>530</sup>.

C'est donc grâce à cette connexion onirique que Mika perçoit avec certitude que sa sœur n'est pas morte, comme tout le monde se résigne à le croire, mais qu'elle est bien vivante quelque part : il lui faudra vaincre le concours de PodFighter lancé par le gouvernement pour la retrouver. Après avoir vécu de nombreuses et dangereuses aventures, où il a presque failli mourir, et après avoir affronté la matérialisation de son affreux cauchemar récurrent, le jeune Mika se sent bien différent, changé :

The bruises on his neck and the cut on his hand were gone but he felt different. Since he'd left home, he'd been strangled by Ruben, almost killed him by looking at him, then saved his life, been lowered into a pitted full of strange borg dogs, met the Telly Head, won the competition and found, but not seen, his supposedly dead twin sister. He felt if he'd been paying all the parts in a very strange soap opera<sup>531</sup>.

Après avoir affronté cette série d'épreuves, Mika a bien sûr grandi. Il n'est plus l'enfant qui a quitté sa famille il y a quelques jours et même sa mère s'en aperçoit au moment de leur rencontre : « 'You seem different,' she said, her eyes scrutinizing his face with maternal sharpness. 'I've only been gone two days, Mum,' he said. 'Are you going to tell me I've grown again?'"<sup>532</sup>. Non seulement, Mika est devenu aussi un puissant rêveur car il arrive pour la première fois à imposer volontairement sa pensée télépathique sur les esprits des adolescents-soldats qui ont été implantés par Mal Gorman et endormis dans les dortoirs du Ministère : « Far away in the fortress, the children were sleeping, laid out on rows of hard white beds in identical long white gowns. They had been told to sleep until they were needed and so they did, trapped in the moment the implants had been fitted to their heads »<sup>533</sup>. Juste au moment où Mika commence à remémorer cet instant où il avait réussi à s'échapper hors des limites du Mur, en découvrant la nature luxurieuse et magnifique qui continuait d'exister à l'insu des citoyens

---

<sup>530</sup> J. Campbell, *The Mythic Dimension: Selected Essays 1959-1987*, cit., p. 390.

<sup>531</sup> E. Clayton, *The Roar*, t. 1, cit., p. 388.

<sup>532</sup> *Ibid.*, p. 389.

<sup>533</sup> *Ibid.*, p. 476.

enfermés à l'intérieur, cette pensée instaure un lien télépathique avec les adolescents endormis, que Mika voudrait rendre conscients de sa découverte : « But as Mika remembered flying over the Wall, wanting them to know what was on the other side, it was as if a door opened between his mind and theirs. A soft light grew in their dreams, [...] and suddenly they could see the dark tress below them and they were discovering the astonishing truth about their world »<sup>534</sup>. Un lien subtil relie donc adolescence, nature et onirisme: les jumeaux de *The Roar* évoluent à côté d'esprits-guide oniriques en forme animale, dans un monde futuriste ravagé par le béton ; c'est n'est guère surprenant alors que cet ailleurs inconnu qui existe en dehors du Mur de la cité assume les traits d'une forêt luxurieuse et verdoyante, une dimension où les jeunes protagonistes du roman perçoivent immédiatement la profonde sensation d'être chez eux, au contraire du monde qui a été bâti par les adultes : « They felt *right* here in the forest, calm and whole, as if *this* was home. [...] This forest was part of them. They could see it. Feel it. They were part of one great, complex organism. *And our parents don't know*, Ellie thought. *They don't feel connected to each other or this. They've broken it somehow*»<sup>535</sup>.

Le roman de Clayton a donc recours à l'archétype du *Puer aeternus*, une figure exprimant l'espoir d'un changement dans l'optique d'un renouvellement cyclique qui puise dans les racines du cosmos, mais qui s'inscrit en même temps sous le signe du radicalement nouveau. En effet, les jeunes protagonistes du roman qu'on vient d'analyser doublent un retour aux racines animiques de l'humanité, avec l'idée d'une évolution dans une espèce radicalement nouvelle : « Children who were smarter, stronger and more likely to survive than any born before them »<sup>536</sup>.

Voilà donc qu'en se débarrassant des effets des puces neuronales, les adolescents contraints dans un sommeil captif commencent à se réveiller, soudainement conscients des mensonges qu'on leur a racontés :

It was Briony Slater the first person to notice the change in the way the children were breathing. 'There's something wrong with them,' she said, watching a boy grasp in his sleep. 'Perhaps they're dreaming,' another nurse suggested. 'All at the same time?' Slater

---

<sup>534</sup> *Ibid.*

<sup>535</sup> E. Clayton, *The Roar*, t. 2, cit., p. 79. L'italique se trouve dans le texte original.

<sup>536</sup> *Ibid.*, p. 4.



replied. 'I doubt it.' [...] The nurses continued to walk between the beds, inspecting the wounds around the implants, but after a while, it became impossible to concentrate. All around them, children were moving restlessly and whispering in their sleep. 'They're scaring me,' The other nurse said. 'I want them to stop. What if they *do* wake up?' She jumped nervously. 'I've already told you,' Slated snapped impatiently. 'They can't'. The reluctant nurse approached the girl in the next bed and the whispering suddenly intensified so it sounded like a wind rushing through a copse of trees. '*Wake up!*' '*Wake up!*' [...] Gradually, the children began to remember the dream that had woken them. Then their panic and confusion turned to outrage. [...] The dormitory was quiet again, but this time, it was because they had gone<sup>537</sup>.

L'idée du rêve comme moyen de communication entre êtres doués de facultés exceptionnelles souligne ici l'altérité des nouvelles générations : « a new breed of human », une altérité qui se situe tant sur le plan physique de la mutation que sur le plan psychique. La littérature pour la jeunesse véhicule depuis toujours la vision de l'enfance comme une dimension placée ailleurs par rapport au monde des adultes, une dimension qui privilégie les espaces sauvages, le contact avec les animaux et la fréquentation du non-humain comme moyens pour se réaliser pleinement : « children, especially, recognize this nurturance and instruction offered by nature. [...] Children are "by nature" at home in the world »<sup>538</sup> affirme Hillman.

L'identification entre le psychisme de l'adolescence et les formes de la nature pourrait aussi renvoyer à l'association entre le jeune et le chaman car les deux apparaissent comme des créatures de seuil : « « come racconta la letteratura per l'infanzia, essere bambini significa essere creature di soglia tra il nostro mondo – sociale, artificiale, convenzionale – ed un "altrove" che è diventato per gli adulti inaccessibile e inquietante e che è fatto di indeterminazione di con-fusione, di contaminazione di sé con l'altro, prima che si affermi l'io »<sup>539</sup>.

---

<sup>537</sup> *Ibid.*, pp. 477-482.

<sup>538</sup> J. Hillman, *The Soul's Code: In Search of Character and Calling*, New York, Grand Central Publishing, 1997, p.86

<sup>539</sup> G. Grilli, « Infanzia e natura », in *Libri nella giungla: orientarsi nell'editoria per ragazzi*, Roma, Carocci, 2012, pp. 26-27. Notre traduction : « comme la littérature pour la jeunesse le raconte, être des enfants signifie être des créatures de seuil entre notre monde – social, artificiel, conventionnel – et un "ailleurs" qui est devenu pour les adultes inaccessible et inquiétant et qui est fait d'indétermination, de con-fusion, de contamination de soi avec l'autre, avant que le moi s'affirme ».

### 3.3 Le monde oniro-virtuel : dimension du possible et espace d'apprentissage

Si le monde virtuel représente souvent dans le scénario dystopique un endroit ouvert à la menace d'une manipulation des consciences, comme on l'a vu dans la deuxième partie de cette thèse, certains romans proposent aussi l'affrontement de cette menace identitaire comme une possibilité d'apprentissage et de développement personnel pour le sujet adolescent. Ce type de scénario, de même que les tentatives du héros pour interpréter les situations dans lesquelles il se trouve, met en évidence ce qui pourrait être vu comme un dénominateur commun aux nouvelles générations, c'est-à-dire la fascination pour le virtuel sous toutes ses formes, et les diverses modalités d'immersion dans l'imaginaire, ici représentée par la ludologie et l'oniromancie.

C'est au début du nouveau millénaire que Marc Prensky introduit le concept de *digital native*, pour se référer à une nouvelle phase évolutive de notre espèce, une nouvelle version 2.0 de l'*Homo Sapiens* qui dévoilerait, à son avis, d'importantes mutations au niveau comportemental et cognitif<sup>540</sup>. Les enfants du numérique sont définis comme ces individus qui sont nés après le rayonnement des nouvelles technologies et qui ont toujours vécu dans un environnement digital<sup>541</sup>. Bien que le concept de *digital native* ait fait l'objet de débats et de controverses et que Prensky lui-même soit ensuite revenu sur cette notion, il ne semble pas arbitraire d'affirmer que les jeunes d'aujourd'hui entretiennent une connexion privilégiée avec les mondes virtuels, en raison de la place prééminente que les technologies digitales occupent de nos jours dans les pratiques culturelles et ludiques des nouvelles générations<sup>542</sup>. Cette tendance est telle qu'on pourrait presque parler d'un divertissement vécu comme pulsion par le sujet adolescent, qui tend à utiliser

---

<sup>540</sup> M. Prensky, « Digital Natives, Digital Immigrants » [en ligne], in *On the Horizon*, IX, 5, MBC University Press, 2001.

<sup>541</sup> On prend généralement comme tournant décisif le moment où les technologies digitales se sont répandues dans les foyers. Aux États-Unis cette date correspond à l'entrée sur le marché de la première version du système opératif Windows (1985) alors qu'en Europe le même phénomène se révèle plus tardif, après l'année 1996.

<sup>542</sup> À propos des débats sur le concept de *digital native* voire notamment : D. Boyd, « Literacy : are today's youth digital natives ? », in *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, London, Yale University Press, 2014; E. HARGITTAI, « Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the "Net Generation" », in *Sociological Inquiry*, vol. 80, n°1, 2010, pp. 92-113.

sa console ou le réseau informatique comme un refuge contre les vicissitudes du principe de réalité.

S'interrogeant sur les raisons de la fascination des jeunes pour le virtuel, il faut souligner que les enfants et les adolescents ont toujours été attirés par les histoires de magie et de superpouvoirs reliés aux objets technologiques, sauf qu'un changement important s'est produit dans cet imaginaire, au nouveau millénaire. En effet, dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les héros qui peuplaient les films et les BD des gamins étaient des figures comme Les Quatre Fantastiques, Batman ou Superman, des personnages doués d'incroyables pouvoirs, même technologiques. Cependant, si les capacités extraordinaires de ces héros et de leurs appareils sophistiqués étaient perçues par les jeunes du siècle dernier comme des fabuleuses absurdités, le potentiel des technologies actuelles ouvre grand les portes à l'infinité des possibles. L'imaginaire des enfants et des adolescents du troisième millénaire est alimenté par les fictions fantastiques aussi bien que par l'expérience concrète des possibilités offertes par les modernes technologies. D'ailleurs, l'instrument magique du jeune apprenti sorcier n'est pas si différent par rapport aux nouveaux dispositifs technologiques ; au contraire, la baguette magique pourrait être interprétée comme une métaphore féerique de la technologie moderne. En utilisant ordinateurs, consoles et téléphones portables, les nouvelles générations peuvent expérimenter au quotidien toutes ces possibilités qui autrefois étaient qualifiées de superpouvoirs : visualiser de manière immédiate n'importe quelle partie du monde, établir tout type de connexion automatique, dépasser des épreuves difficiles et même vaincre la mort à travers un *avatar* digital qu'on peut faire ressusciter à l'infini.

La nature de passeur entre les mondes qui est propre de l'adolescent connaît donc un renforcement considérable suite à la diffusion massive des nouvelles technologies ; ces dispositifs virtuels incarnent, dans les mains des plus jeunes, le pouvoir de la *new technology* aussi bien que l'espace infini des possibles représenté par le métavers, le monde virtuel postulé par Neal Stephenson<sup>543</sup>. Dans l'imaginaire contemporain diffusé par les jeux vidéos, par les œuvres littéraires

---

<sup>543</sup> Dans le roman *Snow Crash* (1992) Neal Stephenson introduit la notion de *metaverse*, le monde fictif créé par un programme informatique qui peut héberger une communauté d'utilisateurs pouvant interagir entre eux sous forme d'*avatar*.

(romans et BD) et cinématographiques (films et séries) les nouvelles générations semblent être les seules capables de se mouvoir entre les différents plans du virtuel sans compromettre leur identité. Une suggestion efficace est offerte par le film de science-fiction paru aux années 1980, *Tron*<sup>544</sup>, où le protagoniste, un concepteur de jeux vidéos, décide de se faire digitaliser pour démontrer l'existence d'un complot et qui finit par rester bloqué entre les mailles du virtuel. Vent ans plus tard, *Tron Legacy*<sup>545</sup>, met en scène son fils adolescent qui décide de pénétrer dans le monde digital à la recherche de son père et qui arrive à le sauver grâce à sa capacité d'exister dans la dichotomie réel/virtuel. Ainsi « La trasformazione immaginativa del cyberspazio da luogo della paura a luogo della possibilità non può che avere un'importante ripercussione sul modo e le forme della narrazione contemporanea »<sup>546</sup>.

Dans la précédente partie de cette thèse, on a abordé les implications que ces textes développent pour ce qui est de l'addiction au rêve artificiel et de la manipulation des consciences : *El fin de los sueños*, *Mauvais rêve*, *Mind Games* et *Lunamoonda* se déroulent dans une Europe du futur (les deux premiers en Espagne, les suivants en France, Angleterre et Italie respectivement) où la plupart de la population ne rêve presque plus de manière naturelle suite à l'invention d'une technologie onirique qui est sous le contrôle du gouvernement (dans *El fin de los sueños* et *Lunamoonda*), et même sous les griffes de puissantes corporations (dans *Mauvais rêve* et *Mind Games*). Le roman britannique *Mind Games* postule une solution encore plus radicale, avec une Angleterre qui se trouve en état d'abandon dès que la vie s'est déplacée entièrement sur Realtime, une réalité virtuelle alternative à laquelle on accède à travers un sommeil artificiel.

Tous ces romans proposent, à côté d'une vision menaçante de la technologie, l'idée que cette dernière puisse devenir un instrument de rachat et de quête personnelle pour les jeunes protagonistes, grâce aux affinités existantes entre les nouvelles générations et les instruments technologiques. L'image traditionnelle du jeune comme passeur entre les mondes se renforce ici de la proximité entre

---

<sup>544</sup> *Tron*, USA, 1982. Réalisateur Steven Lisberger.

<sup>545</sup> *Tron Legacy*, USA, 2010. Réalisateur Joseph Kosinski.

<sup>546</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., p. 35. Notre traduction : « La transformation imaginative du cyberspace de lieu de la peur à lieu du possible ne peut qu'avoir une répercussion importante sur la façon aussi bien que sur les formes de la narration contemporaine ».

l'espace du rêve et du virtuel, en doublant son potentiel onirique avec une maîtrise appuyée sur les techniques numériques.

Au cours de ce chapitre, on vérifiera comment les romans du corpus *El fin de los sueños*, *Mauvais rêve*, *Mind Games* et *Lunamoonda* proposent l'espace oniro-virtuel comme une dimension où la contestation de l'autorité conduit le héros ou l'héroïne à vaincre la menace qui grave sur l'humanité, et en même temps à découvrir eux-mêmes. L'aventure oniro-virtuelle se déroule ici à travers une plongée dans le monde virtuel qui se fait durant l'endormissement du protagoniste et avec son conséquent passage en état de rêve. L'espace oniro-virtuel est donc présenté comme une dimension menacée par un souci de manipulation mais en même temps comme une immersion qui permet aux jeunes protagonistes de solutionner la condition socio-politique tout en conduisant une quête identitaire personnelle qui se révèle fondamentale pour l'apprentissage du sujet adolescent. La menace d'égarement identitaire que la dimension virtuelle représente traditionnellement est aujourd'hui envisagée, dans le roman pour adolescents, comme une possibilité d'apprentissage et de développement personnel car :

Les pratiques des adolescents sur Internet et les réseaux sociaux participent plus généralement de ces rites initiatiques, où l'affirmation de soi inscrit le jeune dans un espace public. [...] L'usage des sites de communautaires s'accompagne d'un fort tropisme relationnel. Les relations interpersonnelles y prédominent et les échanges réguliers de contenus garantissent la connectivité des liens forts s'y consolidant. On dira des réseaux sociaux, qu'ils contribuent à mettre en scène l'« *identité agissante* » des adolescents, leur permettant d'échanger des informations qui les décrivent et qui resserrent les liens de leur communauté de pairs<sup>547</sup>.

Cette vision est donc d'autant plus intéressante car le virtuel n'est plus présenté sur le mode d'un passage provisoire, mais bien comme une réalité rêvée, un schéma d'alternance qui aurait pu constituer un autre réel de référence. Dans ces histoires, accéder aux mondes oniro-virtuels signifie donc les explorer "en vrai",

---

<sup>547</sup> P. Amey, S. Salerno, « Les adolescents sur Internet : expériences relationnelles et espace d'initiation » [en ligne], in *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6, 2015. Disponible à l'adresse: <http://rfsic.revues.org/1283> ; DOI : 10.4000/rfsic.1283. Date de consultation 02/02/2017.

il comporte de s'y battre et de s'interroger sur sa propre nature ; ce qui est aussi facilité par la mise en scène de la dimension cognitive du jeune protagoniste. Comme Laurent Bazin le souligne :

Un tel scénario, dont la dimension psychanalytique évidente rappelle opportunément qu'il est ici question de maturation psychique, possède aussi une dimension phénoménologique dans la mesure où le traitement proposé des espaces virtuels est systématiquement tributaire d'une question de point de vue. [...] Alors que le postulat de l'infinité des mondes aurait pu donner lieu à une revalorisation de la position cavalière du sujet transcendantal (par exemple en adoptant une focalisation zéro permettant de prendre de haut la multiplicité des situations rencontrées), on assiste au contraire à une réduction phénoménologique qui restreint le rendu de l'espace à la perception qu'en a le héros<sup>548</sup>.

Dans ces histoires, on trouve alors la mise en scène d'une réflexion au second degré concernant le passage, dans le domaine des pratiques culturelles, d'une civilisation de l'écrit à une civilisation de l'écran, en représentant le vertige de la conscience contemporaine devant l'expansion infinie des mondes et la conséquente tentative de gérer ce vertige à travers une lucidité maîtrisée. Comme Laurent Bazin le considère « faire de tous ces adolescents des voyageurs interspatiaux se construisant précisément par le passage entre les mondes, c'est redonner au vieux schéma initiatique du *Bildungsroman* une portée actualisée en prise directe avec les enjeux de notre temps »<sup>549</sup>.

C'est bien le cas de *El fin de los sueños* où l'entrée dans le monde oniro-virtuel est traitée sur le mode de l'initiation car les adolescents y sont confrontés à des peurs tant ancestrales que personnels qu'ils doivent dépasser, en imposant leur force de volonté et le pouvoir de leur imagination. Comme on l'a vu dans la deuxième partie, les deux jeunes protagonistes, Ismael et Anna, entrent en contact sur un forum en ligne d'adolescents qui affirment avoir tous fait la même expérience onirique concernant une jeune fille en danger.

---

<sup>548</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », cit., p. 40.

<sup>549</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », cit., p. 7.

Grâce à un détail du songe d'Ismael, les jeunes identifient le lieu où la « chica morena » pourrait être emprisonnée : dans son rêve, Ismael la voyait enfermée dans un manoir aux hautes tours, « una fortaleza aberrante que parecía surgida de un macabro cuento de hadas »<sup>550</sup>, où figurait un symbole mystérieux, « una equis con un círculo en el centro y dos puntos sobre las aspás superiores »<sup>551</sup>. Dans ce même symbole, Anna reconnaît un dossier qu'elle a vu dans le bureau de sa mère et qu'elle découvre se référer à un certain Proyecto Oniria, en cours dans « el Vale de las Mariposas » (la Vallée des Papillons), une zone désertique et radioactive autour de Ciudad Resurrección. C'est ici que les six adolescents du groupe se rendent en grand secret et où ils découvrent l'inquiétant laboratoire de dormeurs-cobayes où l'on fabrique les rêves artificiels. La fille de leurs rêves fait bien partie de ces dormeurs, « Demacrada y consumida, pálida e inmóvil. Y dolorosamente hermosa »<sup>552</sup>, elle est plongée en état de coma dans sa cabine et résulte endormie depuis des années : « lleva más de cinco años soñando. Y en todo ese tiempo no ha salido ni un instante de sueño profundo »<sup>553</sup> affirme Ismael, qui est un expert artisan onirique. Comme la rêveuse ne peut pas être réveillée normalement, ce qui pourrait lui causer de dommages cérébrales et inclus la tuer, Ismael décide de se connecter à la jeune fille et de plonger dans son rêve pour la réveiller de l'intérieur.

Voy a unir mi mente a la suya. En el mejor de los casos una presencia ajena en su sueño hará que comience a despertar. Si eso pasa, las lecturas tanto en su monitor como en mi portátil fluctuarán. [...] Si no despierta cuando note mi presencia, tendré que ir a buscarla – contestó -. Bucearé en su sueño par intentar dar con su mente activa y hacerle ver que está soñando. Lo malo es que para llegar al nivel en el que se encuentra no me quedará más alternativa que entrar en sueño profundo y no tengo ni idea de lo que puedo encontrarme ahí debajo<sup>554</sup>.

---

<sup>550</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., p. 53. Notre traduction : « Une forteresse aberrante qui semblait sortie d'un macabre conte de fées ».

<sup>551</sup> *Ibid.* Notre traduction: « Une croix avec un cercle au centre et deux points sur les sections supérieures ».

<sup>552</sup> *Ibid.*, p. 147. Notre traduction : « Maigre et épuisée, pâle et immobile. Et douloureusement belle ».

<sup>553</sup> *Ibid.*, p. 149. Notre traduction : « Elle rêve depuis plus de cinq ans. Et durant tout ce temps-là elle n'est jamais sortie du rêve profond ».

<sup>554</sup> *Ibid.*, p. 150. Notre traduction : « Je vais unir mon esprit au sien. Dans le meilleur des cas une présence étrangère dans son rêve la fera réveiller. Dans ce cas, les lectures du moniteur et celles de mon portable vont fluctuer. [...] Si elle ne se réveille pas dès qu'elle remarque ma présence, j'irai la chercher – répondit-il. Je vais rôder sans son rêve pour chercher son esprit actif et lui faire voir qu'elle est en train de rêver.

L'aventure qu'Ismael et ses compagnons vont entreprendre dans le monde oniro-virtuel pour sauver la fille du rêve s'impose comme une mission fort dangereuse, comportant même un risque mortel : « – Puede pasarte algo si te mueres en sueño profundo ¿verdad? – le preguntó Aaron. – Puedes morir, sí – contestó mientras revisaba a su diadema. Tu cuerpo está convencido de que la experiencia que está viviendo es real y si algo en sueños te hace suficiente daño, el cerebro corre el riesgo de entrar en shock »<sup>555</sup>.

Cette mission assume aussi, dès le début, les contours d'une quête personnelle dans laquelle chacun se trouve confronté à ses propres inquiétudes : en plongeant dans le rêve de la jeune fille, Ismael se retrouve dans un scénario qui rappelle *La Belle au bois dormant*, il se voit donc dans la peau d'un chevalier qui doit traverser une forêt désolée, encombrée de buissons épineux et de carcasses animales pour réveiller la princesse endormie dans la tour d'un ancien manoir : « Estaba tumbada en un ataúd de cristal. Se dirigió hacia allí y, para su sorpresa, descubrió que iba vestido con una armadura negra y que llevaba una espada envainada en el costado »<sup>556</sup>. Le recours au symbolisme de *La Belle au bois dormant* est ici significatif ; Bruno Bettelheim l'a en effet défini le conte qui met en scène « all attempts on the part of parents to prevent their child's sexual awakening »<sup>557</sup> : à cause d'une malédiction qui s'accomplira à son adolescence, la princesse Aurore tombe dans un sommeil similaire à la mort après s'être piquée le doigt sur le fuseau d'un rouet. Cette malédiction, caractérisée par le sang qui coule (une allusion à la menstruation) a une origine ancestrale. La princesse et son château se replient dans un sommeil de cent ans, encerclés par une forêt de ronces qui ne se lèvera qu'à l'arrivée du prince charmant qui sortira la princesse de son sommeil grâce au baiser de l'amour. De même, Lydia, la dormeuse de *El fin de los sueños* a été condamnée par un monde dystopique à rester pour toujours dans un rêve qui la

---

Le problème, c'est que pour arriver au niveau où elle se trouve je n'aurai d'autre alternative que d'entrer dans le rêve profond et je n'ai aucune idée de ce que je peux rencontrer là-bas ».

<sup>555</sup> *Ibid.*, p. 151. Notre traduction : « – Il peut t'arriver quelque chose si tu meurs en rêve profond, n'est-ce-pas ? – lui demanda Aaron. – Tu peux mourir, c'est ça – répondit-il tandis qu'il contrôlait son diadème. Ton corps est convaincu que l'expérience que tu es en train de vivre est réelle et si quelque chose t'endommage de manière suffisante dans le rêve, ton cerveau risque d'entrer en état de choc ».

<sup>556</sup> *Ibid.*, p. 154.

<sup>557</sup> B. Bettelheim, *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales* (1976), London, Penguin, 1991, p. 260.



contraint dans une adolescence éternelle, dans une évolution impossible. Comme elle l'explique à Ismael, son sommeil est nécessaire pour que les être humains puissent rêver de manière exceptionnelle :

Sabes a lo que me refiero, al reino de lo que no es, a ese océano milagroso que la humanidad lleva navegando desde hace años. En granjas como esta damos formas a los sueños que lo nutren y que luego soñáis vosotros. Dormimos para siempre para que vosotros no tengáis que hacerlo. [...] Los técnicos de los que hablas no programan nada, simplemente etiquetan y catalogan los sueños que extraen de nosotros antes de integrarlos en tu nube<sup>558</sup>.

Comme on l'a vu dans la précédente partie, les expérimentations sans scrupules menées sur les rêveurs ont engendré la folie chez certains cobayes. En particulier, l'un d'entre eux, « el monstruo », a été le véritable responsable de la « peste onírica » (peste onirique) grâce à sa capacité inouïe de manipulation onirique. Comme Lydia l'explique, c'est le monstre qui les attirés dans les laboratoires, en se servant d'elle, pour qu'ils surchargent le système en se connectant tous à son rêve. L'intention du monstre est donc de s'enfuir dans le réseau onirique publique, la nube onírica, pour causer une nouvelle hécatombe de dormeurs.

L'aventure oniro-virtuelle assume alors une double connotation : d'un côté elle permet aux adolescents de démasquer le mensonge et les horreurs sur lequel repose leur civilisation, elle les pousse à se poser des questions sur le monde qui les entoure et véhicule une mission à travers laquelle l'humanité pourra être sauvée et la justice restaurée ; de l'autre elle assume les traits d'une quête identitaire à travers la dynamique d'affrontement du « monstruo de las pesadillas » (monstre des cauchemars). En effet, parallèlement à la suggestion socio-politique, il est question pour les jeunes protagonistes – et notamment pour Anna et Ismael – de conduire une recherche beaucoup plus intime et personnelle. Ismael est le chevalier qui doit sauver la belle endormie du rêve éternel ; si le conte souligne qu'il est possible de réveiller ce qui dort et de continuer son chemin, de la même manière le protagoniste se trouve face à face avec un vécu personnel qui

---

<sup>558</sup> *Ibid*, pp. 174-175. Notre traduction : « Tu sais à quoi je me réfère, au royaume de ce qui n'est pas, à cet océan miraculeux que l'humanité navigue depuis des années. Dans ce type d'établissements on façonne les rêves qui le nourrissent et qu'après vous rêves. Nous dormons pour toujours pour que vous ne deviez pas le faire ».

doit être affronté et dépassé : si le garçon n'est pas réussi à sauver sa mère de la « peste onírica », n'étant encore qu'un enfant, il est maintenant question de sauver son amoureuse, en affirmant ainsi son entrée dans le monde des adultes et sa distinction de la faiblesse paternelle. Ce parallélisme, entre père et fils et également entre les deux femmes, est suggéré dès le début du roman lorsqu'Ismael semble vouloir revendiquer sa diversité par rapport à son père :

¿Quién era? ¿De qué tenía que salvarla? ¿Dónde encontrarla? Estaba convencido de que era real, de so no tenía ninguna duda, a pesar de la opinión de su padre. [...] – Esa joven no existe, no ha existido jamás. Es solo un producto de tu imaginación, Ismael. Asúmelo. “¿Como tú has asumido la muerte de mamá?”, estuvo a punto de preguntar, rabioso. No lo hizo. Nunca hablaban de ella, nunca la mencionaban; su madre era otro espacio en blanco, una ausencia siempre presente y nunca abordada. [...] Necesitaba huir de allí, alejarse de su padre y del olor a cloaca que emanaba de la botella abierta. Por un instante, no supo adónde dirigirse. El recuerdo de aquel anciano hombre de hombros caídos y mirada perdida hizo que se estremeciera. Le había parecido tan frágil, tan pequeño... Pero aun así había tenido bastante fuerza para matar a la mujer que amaba porque no suportaba verla sufrir. [...] Al igual que el amor era lo que estaba empujado a su padre a olvidarse de la vida y matarse, poco a poco, a sí mismo. ¿ Y él? Él tampoco estaba a salvo da esa locura, de esa obsesión. Había caído en las garras de un amor imposible, de un amor entrevisto en sueños. [...] No era un amor imposible. Era un amor cautivo. La muchacha de las mariposas estaba atrapada en una pesadilla y le había pedido ayuda. Y tenía que encontrar el modo de proporcionársela<sup>559</sup>.

---

<sup>559</sup> *Ibid.*, pp. 80-81 et 83-84. Notre traduction : « Qui était-elle ? De quoi devait-il la sauver ? Où la trouver ? Il était convaincu qu'elle était réelle, il n'avait aucun doute, nonobstant l'opinion de son père. [...] – Cette fille n'existe pas, elle n'a jamais existé. Elle n'est qu'un produit de ton imagination, Ismael. Accepte-le. « Comme tu as accepté la mort de maman ? », était-il sur le point de demander. Il ne le fit pas. Jamais ils ne parlaient d'elle, jamais ils ne la mentionnaient ; sa mère était un autre espace blanc, une autre absence toujours présente et jamais affrontée. [...] Il devait sortir de là, s'éloigner de son père et de l'odeur à cloaque qui émanait de la bouteille ouverte. Pour un instant, il ne sut pas vers où se diriger. Le souvenir de ce vieil homme aux épaules bossues et au regard perdu le bouleversait. Il lui paraissait si fragile, si menu... Cependant il avait bien eu la force suffisante pour tuer la femme qu'il aimait car il ne supportait pas la voir souffrir. [...] L'amour était en train de mener son père à oublier sa vie et à se tuer, peu à peu. Quant à lui ? Il n'était pas indemne de cette folie, de cette obsession. Il était en proie à un amour impossible, à un amour entrevu en rêve. [...] Ce n'était pas un amour impossible. C'était un amour captif. La fille des papillons était prisonnière d'un cauchemar et lui avait demandé secours. Il devait trouver la façon de l'aider ».

La superposition entre la mère et la fille des rêves se dessine aussi dans le tout premier songe d'Ismael où Lydia fait son apparition ; il s'agit d'un rêve programmé où le garçon se trouve sur une plage avec sa mère jusqu'au moment où la figure maternelle est soudainement effacée par la vision bouleversante et séduisante de la jeune fille :

Fue entonces cuando la vio. Una mariposa volaba sobre las olas, una mariposa de alas iridiscentes que se aproximaba hacia él con una languidez extraña, cansada. Aún estaba lejos, pero por la magia de los sueños era capaz de verla en todos sus detalles. No podía ser. Él no había implementado mariposas. [...] Y, de pronto, la mariposa se convirtió en un colgante de plata en el cuello de alguien que caminaba sobre las aguas. Una figura humana se había materializado desde la nada. [...] Era una joven quien se aproximaba, una joven morena de tez pálida. Era ella. No, era todas ellas. Todas las chicas a las que había mirado y admirado a lo largo de su vida, [...] aquella muchacha le hizo olvidar que, junto a él, estaba su madre muerta<sup>560</sup>.

Ismael est un garçon de 15 ans qui s'apprête à quitter définitivement le monde de l'enfance – représenté par la figure maternelle – pour se diriger vers la conquête de l'âge mûr, de la sexualité. Ainsi, le château onirique s'impose comme symbole de la maison intérieure, l'espace de l'inconscient où se dénoue l'aventure de l'adolescent.

Parallèlement, Anna aussi se trouve confrontée à un parcours similaire car, voulant aider Ismael et Lydia, elle se connecte elle aussi au rêve partagé. L'entrée de la fille dans le monde oniro-virtuel met en scène ce même bouleversement homosexuel qu'Anna avait ressenti dans la première apparition de la fille des papillons, dans un scénario qui possédait aussi des claires connotations sexuelles : « Frente a ellas, esperaba un inmenso lago de aguas verdes y viscosas, más bien un pantano. A Anna le pareció oír el croar de una rana, y grandes nenúfares se

---

<sup>560</sup> *Ibid.*, pp. 23-24. Notre traduction : « Juste à ce moment-là il la vit. Un papillon volait sur les ondes, un papillon aux ailes iridescentes qui s'approchait avec une langueur étrange, épuisée. Il était encore lointain, mais pour la magie des rêves il arrivait à le voir dans tous ses détails. C'était impossible. Il n'avait pas inséré des papillons. [...] Tout à coup, le papillon se transforma dans un pendentif d'argent au cou de quelqu'un qui marchait sur les eaux. Une figure humaine venait de se matérialiser du néant. [...] C'était une fille qui s'approchait, une fille brune au teint pâle. C'était elle. Non, c'était elles tous ensemble. Toutes les filles qu'il avait regardées et admirées au cours de sa vie, [...] cette fille lui fit oublier que sa mère morte était à côté de lui ».

posaban, en distintos tonos de verde, sobre la superficie ; inmensos sauces llorones bordaban la orilla [...] »<sup>561</sup>. Le lac, on l'a dit, est un symbole de l'inconscient « sa nature *aqueuse* le prédispose à la représentation des valeurs de l'anima. La profondeur mystérieuse de ses eaux lui donne aptitude à symboliser l'inconscient. [...] L'imaginaire utilise le lac comme le théâtre d'un franchissement du seuil. Parvenu au bord de celui-là, le rêveur ou la rêveuse éprouvent aussitôt l'appel de *l'autre rive* »<sup>562</sup>. En effet, en s'immergeant dans le lac avec la fille mystérieuse, Anna semble plonger dans son inconscient à la recherche de cet « autre rivage » de sa sexualité. C'est une quête qui est aussi soulignée par la présence des grenouilles, symboles de métamorphose et de fécondité car « la grenouille, comme le lièvre habite et hante la lune et joue le rôle d'avaleuse diluviale associée à la pluie et à la fécondité »<sup>563</sup>, aussi bien que par les saules pleureurs, arbres lunaires, et par les nénuphars ou fleurs de lotus, traditionnellement associées à la cosmogonie – par exemple, dans l'Égypte ancienne, on croyait que le monde avait été créé à partir du « Lotus originel portant le soleil enfant »<sup>564</sup>.

C'est en passant de l'autre côté du lac que cette pulsion homosexuelle se réalise, lorsque la mystérieuse fille des papillons embrasse la protagoniste : « La chica morena, sentada a su lado tomó su rostro entre las manos y la besó. Durante unos instantes a Anna se le nubló la cabeza, no había nada más allí dentro que la sensación eléctrica de aquellos labios sobre los suyos »<sup>565</sup>. Même le second rêve qu'Anna expérimente, connectée au songe de Lydia dans les laboratoires du gouvernement, est caractérisé par ce type de questionnement : Anna se retrouve dans une maison où Lydia lui apparaît nue, plongée dans « una bañera ciclópea con forma de cisne de porcelana »<sup>566</sup>. Cette nudité associée à l'image du cygne ne manque pas d'évoquer les réflexions de Gaston Bachelard qui dans son essai *Les*

---

<sup>561</sup> *Ibid.*, p. 33. Notre traduction : « Devant elles, il s'étendait un immense lac d'eau verte et visqueuse, un marais plutôt. Anna crût entendre le coasser d'une grenouille, et de grandes nénuphars se posaient, avec différentes nuances de vert, sur la surface ; des saules pleureurs immenses décoraient les rives [...] ».

<sup>562</sup> G. Romey, *op.cit.*, pp. 357-358.

<sup>563</sup> G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (1969), Paris, Dunod, p. 335.

<sup>564</sup> S. Sauneron, J. Yoyotte, *La naissance du monde selon l'Égypte ancienne*, in P. Garelli, S. Sauneron, J. Yoyote, M. Lambert, *La naissance du monde*, Paris, Éditions du Seuil, 1959, p. 36.

<sup>565</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., p. 35. Notre traduction : « La fille brune, assise à côté d'elle prît son visage entre ses mains et l'embrassa. Durant quelques instants l'esprit d'Anna se troubla, il n'y avait en elle que la sensation électrique de ces lèvres sur les siennes ».

<sup>566</sup> *Ibid.*, p. 165. Notre traduction : « une baignoire cyclopéenne en forme de cygne en porcelaine ».

*eaux et les rêves* affirme que « Le cygne, en littérature, est un ersatz de la femme nue. C'est la nudité permise, c'est la blancheur immaculée et cependant ostensible. [...] Qui adore le cygne désire la baigneuse »<sup>567</sup>. De plus « Comme toutes les images en action dans l'inconscient, l'image du cygne est hermaphrodite. Le cygne est féminin dans la contemplation des eaux lumineuses; il est masculin dans l'action »<sup>568</sup>. Ainsi, le rêve d'Anna met-il encore une fois en scène la confrontation avec sa sexualité adolescente en train de se faire et notamment avec son bouleversement homosexuel :

En el centro de la bañera, sumergida casi por completo en un montón de burbujas rosáceas, ligeras como el aire, estaba ella. La chica morena. [...] Anna no había visto muchos cuerpos desnudos aparte el suyo, por lo menos no el vida real ; tanto los sueños como los programas de educación sexual se habían ocupado de ofrecerle unas cuantas imágenes interesantes, pero nasa podía prepararla para aquello<sup>569</sup>.

L'aventure oniro-virtuelle pose donc les protagonistes directement face à face avec leurs principales inquiétudes et l'affrontement du monstre qui menace d'exterminer la race humaine en sera le point culminant. Le monstre, généré à cause des folles expérimentations du gouvernement, est défini « el monstruo de las pesadillas » (le monstre des cauchemars) et représente du point de vue sociologique de la dystopie « el precio del sueño »<sup>570</sup>, à savoir le prix à payer pour les rêves artificiels. D'un côté plutôt allégorique, il est l'incarnation des peurs les plus intimes des adolescents, il est le Golem, la créature échappée à son créateur. Parallèlement à la lutte pour rétablir l'équilibre et pour sauver des milliers de personnes connectées au réseau onirique, le roman offre au second degré la mise en scène d'un parcours initiatique. L'entrée des jeunes rêveurs dans la nube onírica, où ils doivent chercher le monstre pour l'affronter, est en effet présentée comme le dépassement d'un seuil que les adolescents doivent eux-mêmes créer,

---

<sup>567</sup> G. Bachelard, *op.cit.*, p. 51.

<sup>568</sup> *Ibid.*

<sup>569</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., pp. 165-166. Notre traduction : « Au centre de la baignoire, submergée quasi complètement par un amas de bulles rosées, légères comme l'air, il y avait elle. La fille brune. [...] Anna n'avait jamais vu beaucoup de corps nus à part le sien, du moins dans la vie réelle ; les rêves et les programmes d'éducation sexuelle lui avait offert toute une série d'images intéressantes, rien qui pouvait pourtant la préparer à cela ».

<sup>570</sup> *Ibid.*, p. 203.

en manipulant la matière onirique grâce à leur nature de rêveurs lucides. Comme Lyidia l'explique :

Todos sois soñadores lúcidos, podéis hacer casi cualquier cosa con vuestros sueños. En los espacios compartidos es más complicado porque os encontráis con los datos de otros soñadores y de la propia red. [...] Tenemos que hacer entender al sistema que deseamos acceder a la zona onírica compartida más enorme de todas, ¡a la gran nube! Imaginad una puerta, cualquier puerta. Imaginad que se hace presente, desead con todas vuestras fuerzas que aparezca frente a vosotros<sup>571</sup>.

Comme c'était le cas dans les rites de passage théorisés par Van Gennep, le franchissement d'un seuil, ici représenté par la porte, indique le « rite d'entrée » qui est propédeutique à l'initiation<sup>572</sup>. Ici, chaque adolescent matérialise sa propre porte à partir de son inconscient, ce qui peut être interprété comme un voyage dans leur propre intérieur : si la porte d'Anna « métallique con un pomo enorme de latón labrado »<sup>573</sup> ne manque pas de rappeler la poignée de porte d'*Alice au pays des merveilles*, Ismael rencontre au contraire des difficultés car, comme Anna le suggère :

-Has pasado tanto tiempo creando sueños para otras personas, evaluándolos, analizándolos y diseñándolos, que no consigues hacerlo para ti mismo. [...] Por primera vez nadie te ha dado indicaciones, referentes... ¡instrucciones! Por primera vez eres libre de crear lo que tú quieras, y eso te descoloca.

-Podría crear una puerta con instrucciones de alguno de nosotros -intervino Aaron.

-Imposible, no podría atravesarla. La puerta de cada uno es intrasferible. Necesitamos crearla de cero nosotros mismos o no funcionaría. Cada uno tiene que encontrar en camino a la nube por si mismo<sup>574</sup>.

---

<sup>571</sup> *Ibid.*, pp. 242-243. Notre traduction : « Vous êtes tous des rêveurs lucides, vous pouvez faire n'importe quoi avec vos rêves. Dans les espaces partagés, c'est plus compliqué car vous vous trouvez avec les données d'autres rêveurs et avec le réseau lui-même. Bien évidemment. [...] Nous devons faire comprendre au système que nous désirons accéder à la zone onirique partagée la plus grande, le grand nuage ! Imaginez une porte, n'importe laquelle. Imaginez qu'elle se manifeste, désirez de toutes vos forces qu'elle apparaisse devant vous ».

<sup>572</sup> A. Van Gennep, *op.cit.*, p. 32.

<sup>573</sup> *Ibid.*, p. 243. Notre traduction : « métallique et avec une poignée en laiton battu ».

<sup>574</sup> *Ibid.*, p. 244. Notre traduction : « -Tu as passé autant de temps à créer des rêves pour les autres, à les évaluer, à les analyser, à les dessiner, que tu n'arrives plus à le faire pour toi-même. [...] Pour la première fois personne ne t'as donné des indications, des références... des instructions ! Pour la première fois tu

Ce n'est qu'en se débarrassant des rêves qu'il a programmés dans sa vie d'artisan onirique qu'Ismael pourra ouvrir son propre chemin et faire apparaître sa porte à franchir : « una puerta titánica, un arco colosal en herradura, fabricado en un material negro y sólido »<sup>575</sup>.

L'entrée des protagonistes dans le réseau onirique hanté par le monstre présuppose donc le dépassement d'un seuil forgé à partir de leur propre inconscient, dans le sens d'un parcours d'initiation en train de se faire : « Todos echaron a andar, cada uno hacia su respectiva puerta. Estas estaban alineadas y alineados quedaron también ellos, seis soñadores de pie antes seis umbrales excavados en el sueño profundo »<sup>576</sup>.

L'idée d'une immersion initiatique est aussi soulignée par la nature du passage à l'intérieur du réseau onirique, lequel est accompagné par la manifestation d'une série d'éléments évoquant une série de peurs ancestrales qui sont particulièrement typiques de l'enfance, comme le vide, l'obscurité et les insectes : « La oscuridad lo devoró. El mundo a su alrededor desapareció. Avanzaba en el vacío. No había nada allí. Ni siquiera estaba él. Se sentía vacío, ajeno »; « sobre ellos caía una lluvia de insectos, de moscas y escarabajos, de gusanos y cucarachas »<sup>577</sup>.

L'affrontement de ces éléments inquiétants préfigure la lutte successive et décisive contre le monstre des cauchemars, cette créature qui menace de tuer de milliers de dormeurs connectés au réseau onirique et qui incarne en même temps les cauchemars personnels des adolescents dans sa capacité à matérialiser les peurs les plus profondes des rêveurs sur ses tentacules en forme de miroirs : « El tentáculo estaba cada vez más cerca y ella lo único que tenía para defenderse eran las manos vacías y un pánico atroz que la inmovilizaba. Conforme aquella extremidad monstruosa recortaba distancia entre ellos, descubrió que era lisa y

---

es libre de crear ce que tu veux, et cela te déstabilise. -Il pourrait créer une porte avec les instructions de quelqu'un d'entre nous -dit Aaron. -Impossible, il ne pourrait pas la traverser. Une porte n'est pas transférable. Nous nécessitons la créer nous-mêmes à zéro ou elle ne va pas marcher. Chacun doit rencontrer son propre chemin au nuage ».

<sup>575</sup> *Ibid.*, p. 245.

<sup>576</sup> *Ibid.*, p. 250.

<sup>577</sup> *Ibid.*, pp. 252-253.

brillante, como el metal pulido o como un espejo. En él se sucedían imágenes, una tras otra »<sup>578</sup>.

Cette image du monstre-miroir rappelle de près le serpent aux écailles de miroir du roman *Luzazul* ; la présence onirique des miroirs vient donc même ici souligner un symbole de franchissement du seuil et d'une métamorphose en cours. Anna reste donc paralysée devant le reflet de ses peurs les plus profondes, parmi lesquelles on repère le rapport controversé avec une mère dévorante et encore une fois son bouleversement homosexuel, qui s'exprime ici dans la jalousie qu'elle ressent pour la fille des papillons :

Todas eran escenas que Anna preferiría no haber visto, aunque no terminaba de diferenciar entre las que correspondían con recuerdos reales y las que no eran más que miedos y pesadillas. De nuevo el monstruo bicéfalo, de nuevo su madre, gigantesca y con los ojos como dos profundos agujeros. El fondo de la piscina cuando estaba aprendiendo a nadar, los oídos a punto de estallar y los pulmones llenos de agua. Ismael, abrazado a Lydia, inmersos en un beso exagerado y lascivo, un beso asqueroso impregnado de saliva. Desde la primera imagen Anna oyó una voz contundente que afirmaba, categórica «Esto es un sueño, no es real». Pero con cada nueva escena de aquel teatro diabólico la voz quedaba más lejos, hasta que Anna dejó de oírla por completo. En su cabeza ya solo había espacio para un único ruido: el grito agudo que surgía de sus propios labios<sup>579</sup>.

La référence dans cette citation à l'image de la mère comme « monstruo bicéfalo » se réfère à un cauchemar récurrent d'Anna où sa mère lui apparaît comme une créature dévorante :

Fue entonces cuando comenzó a sentir miedo de verdad, un miedo grave y profundo aderezado de náusea. [...] Sabía que si volvía la vista atrás encontraría al monstruo que la perseguía. Se lo imaginaba corriendo tras ella, a cortos pero rápidos pasos sobre los tacones de aguja, con su conjunto de corte impecable, la cabeza gigante que chocaba al avanzar con la pequeña, las bocas que se abrían y cerraban casi a la par. "Soy un caso de manual, estoy manifestando en forma de monstruo mi relación con mi madre", pensaba. Sería devorada, despezada, el monstruo la masticaría y escupiría sus huesos. No tenía

---

<sup>578</sup> *Ibid.*, p. 278.

<sup>579</sup> *Ibid.*



que mirar de nuevo el engendro para saber que la cabeza grande tendría dientes inmensos, afilados, diseñados para triturar hijas torpes y decepcionantes<sup>580</sup>.

Cette image onirique inquiétante de la figure maternelle met en scène facilement l'archétype jungien de la mère dans sa connotation 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 »<sup>581</sup>.

Quant à Ismael, les tentacules du monstre vont le mettre face à face avec le côté le plus douloureux de sa vie : le rapport avec ses parents, notamment la mort de sa mère et la culpabilité que l'adolescent attribue à son père. C'est à travers une inquiétante image cannibalique que cette peur se manifeste :

Y pese a entender a la perfección cuál era el juego de aquella criatura, y de saber con exactitud con qué lo atacaría, nada podía prepararlo para el impacto de ver a su madre junto a él, de ver como esta se pudría, poco a poco, como se le caían retazos de carne y hueso [...] Junto a ella, un hombre desnudo, con los ojos hundidos, devoraba insaciable los pedazos que caían del cadáver. Era su padre. Abrió la boca pero no consiguió articular palabra. Era la imagen perfecta para destrozarlo, para volverlo del revés<sup>582</sup>.

C'est grâce à leur habilité de rêveurs lucides que les jeunes protagonistes arrivent à vaincre le théâtre de peurs qui leur est instillé par le monstre des cauchemars, où pour lucidité onirique on se réfère à la capacité de diriger le contenu du rêve de manière consciente. Il est significatif que les armes que les

---

<sup>580</sup> *Ibid.*, p. 31. Notre traduction : « À cet instant, elle commença à ressentir une véritable peur, une peur grave et profonde agrémentée de nausée. [...] Elle savait que si elle avait jeté un regard en arrière, elle rencontrerait le monstre qui la pourchassait. Elle l'imaginait lui courant après, avec des pas courts mais rapides, sur ses talons aiguilles et son ensemble impeccable, sa tête énorme qui frappait avec la petite en avançant, les buches qui s'ouvraient et se serraient presque en même temps. "Je suis un cas d'école, je suis en train de manifester en forme de monstre ma relation avec ma mère", pensait-elle. Elle serait dévorée, coupée en morceaux, le monstre la mâcherait et cracherait ses os. Pas besoins de regarder à nouveau pour savoir que la grosse tête aurait de dents immenses, affilés, dessinés pour triturer les filles maladroites et décevantes ».

<sup>581</sup> C. G. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, cit., p. 82.

<sup>582</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., p. 285. Notre traduction : « Même s'il avait parfaitement compris quel était le jeu de la créature, et même s'il savait exactement avec quoi il allait l'attaquer, rien ne pouvait le préparer à l'impact de voir sa mère à côté de lui, voir comment cette dernière pourrissait peu à peu, comment elle perdait sa peau et ses os. [...] À côté d'elle, un homme nu, aux yeux enfoncés, dévorait insatiable les morceaux qui se détachaient du cadavre. Il était son père. Il ouvrit la bouche mais n'arriva pas à prononcer un seul mot. C'était l'image parfaite pour le ravager, pour le retourner ».

adolescents matérialisent contre le monstre vont puiser au cœur de leurs propres cauchemars pour en extraire une énergie renouvelée : Anna se transforme donc dans sa mère en version guerrière, « vestía con ropa elegante y adulta y calzaba tacones altísimos. Llevaba el cabello recogido en un moño despeinado y en una mano portaba una wakizashi. [...] –Me he convertido en la persona más dura y letal que conozco. Me he convertido en mi madre »<sup>583</sup> ; Lydia fait renaître de ses mains son armée de papillons : « renacían las mariposas de luz que el monstruo había destruido durante su pesadilla. Ahora crecían a gran velocidad y agitaban alas irisadas »<sup>584</sup> ; quant à Ismael, il crée une puissante armée qui se réfère directement aux souvenirs de son enfance et notamment à la mémoire de sa mère car « se negaba a consentir que aquella cosa envenenara el recuerdo de su madre. [...] Ismael se había vuelto hacia su pasado, junto a ella, en busca de las armas que necesitaba para intentar doblegar a su adversario »<sup>585</sup>. C'est en convoquant la mémoire de sa mère et les meilleurs souvenirs de son enfance dans l'horlogerie de ses parents que le garçon forge, à partir de la matière onirique, une redoutable armée d'horloges dont le son représentait « su manera de vencer todos los miedos de la niñez » :

–¿Oyes eso? –le había preguntado su madre en tantas y tantas ocasiones en la relojería cuando él era pequeño y el mundo enorme-. ¿Oyes ese tictac? [...] Era la melodía de su infancia, el sonido siempre presente y cómodo que para Ismael era sinónimo de hogar, de amor, de calma-. Pues escúchalo bien. Porque es el latido de los corazones del ejército que vela por ti–decía ella-. Los relojes nunca permitirán que te pase nada malo –aseguraba-. No lo olvides jamás. No lo había olvidado. ¿Cómo hacerlo? Aquella mentira había sido una de las piezas angulares de su infancia, de su existencia. Aquel tictac había sido su juego, su manera de vencer todo los miedos de la niñez. Y ahí estaban ahora. Cientos de ellos. Venían con él, se agolpaban a su espalda. Su ejército. Estaba formado por autómatas, criaturas humanoides construidas a base de engranajes y ruedecillas, seres metálicos cuyos rostros eran esferas de reloj antiguo. Iban armados con espadas y fusiles, fabricados también con piezas de relojería. [...] El tictac surgía de sus pechos y aquel sonido, minúsculo, mínimo, si se tomaba de

---

<sup>583</sup> *Ibid.*, pp. 291-292.

<sup>584</sup> *Ibid.*, p. 291.

<sup>585</sup> *Ibid.*, pp. 295-296.

forma individual, se hacía prodigioso en conjunto<sup>586</sup>.

Le pouvoir des jeunes rêveurs lucides, se double alors du pouvoir des milliers de rêveurs lucides emprisonnés par le monstre dans la nube onírica, qui sont libérés par Anna et Lydia. La conformation de l'espace oniro-virtuel assume les traits d'un enfer dantesque où les dormeurs se trouvent attrapés sur des îlots représentant des cauchemars personnels ou collectifs : « islotes de tierra, flotantes como asteroides. Eran islas de soñadores. Algunas rebosaban de ellos, en otras solo había uno. Anna de pronto entendió los que significaba cada ínsula: cada fragmento de tierra representaba un tipo de pesadilla, fue reconociendo imágenes que recordaba de pesadillas propias, lugares comunes que sufrían muchos soñadores. Otros islotes representaban escenas bizarras y alienígenas para ella »<sup>587</sup>. Le réveil des dormeurs se réalise dans le nom d'une purification, d'une régénération panique que les deux filles mettent en marche, en créant une immense sphère d'eau qui explose sur l'univers des cauchemars :

Se abrió como una fruta madura. Allí donde alcanzaba el líquido, se cubría todo de color, [...] crecían tallos de un verde esmeralda imposible, de las hojas surgían flores de rosados y rojos intensos. Lo que antes había sido excremento se volvió tierra marrón, naranja, verde también; adoptó los colores de lo orgánico, de los natural. [...] Anna y Lydia vieron como poco a poco los ojos de los soñadores se abrían con una nueva luz, con un brillo de conocimiento. Varios desaparecieron casi al instante. -¡Están despertando!<sup>588</sup>.

Cette image de la sphère remplie d'eau est bien significative car la sphère symbolise la perfection circulaire, la forme primordiale, et dans sa connotation aquatique elle évoque l'Embryon d'or et l'œuf cosmique de la tradition indienne en relation avec la cosmogonie de l'enfance. Si les dormeurs normaux se réveillent à l'instant, les rêveurs lucides vont s'allier aux jeunes protagonistes pour détruire le monstre. Cette lutte assume les contours d'une bataille psychique car tous les

---

<sup>586</sup> *Ibid.*, p. 296.

<sup>587</sup> *Ibid.*, p. 333.

<sup>588</sup> *Ibid.*, pp. 334-335.

rêveurs lucides vont projeter contre le monstre leurs désirs de mort et de vengeance, « El monstruo gritaba, cercado por decenas de soñadores lucidos, todos los que lo imantaban malherido o muerto, todos los que lo colocaban en situaciones tan terribles como él los había puesto a ellos »<sup>589</sup>.

Le monstre a donc été vaincu et de milliers de personnes ont été sauvés grâce à l'aventure onirique des jeunes rêveurs lucides. Cependant le roman propose en point final une réflexion sur une dérive possible de ce genre de technologie lorsque les protagonistes découvrent que Lydia ne peut pas se réveiller, son corps étant mort depuis longtemps. Comme Ismael s'interroge « Sería aquello el principio de una nueva revolución? Eso temía. No le costaba trabajo imaginar en qué dirección se encaminaría ahora la experimentación. Entornos oníricos de tiempo detenido adonde poder trasladar la consciencia de los moribundos o de los que estuvieran hartos de la vida. Nunca aprendía, la humanidad nunca aprendía »<sup>590</sup>.

Parallèlement, l'aventure onirique a permis aux protagonistes d'évoluer au niveau personnel : Ismael termine son parcours d'acceptation de la mort de sa mère en se réconciliant avec la figure paternelle qui entretemps a perdu sa vie dans l'attaque du monstre au réseau onirique. Juste avant de se réveiller, le garçon est rejoint par l'esprit de son père qui lui apparaît bien différent que d'habitude : « su expresión no tenía nada que ver con la que recordaba, toda la tensión y tristeza habían desaparecido al fin; en la expresión de su rostro se veía aceptación, sosiego y calma »<sup>591</sup>. C'est dans l'espace oniro-virtuel que la transmission intergénérationnelle entre père et fils se réalise enfin : « Estoy orgulloso de ti, hijo. Tenía que habértelo dicho antes. No tenía que haberte abandonado. [...] Tengo la oportunidad de disculparme, de decirte que te quiero. Lo siento, Ismael... Siento haber sido tan mal padre. [...] Se abrazaron, un abrazo silencioso, último. Los ojos de su padre brillaban, lágrimas soñadas, un espectro que se despedía del mundo en un lugar a medio camino entre la vida y la muerte »<sup>592</sup>. En effet, dans les rites de passage, la mort métaphorique du père était une condition essentielle pour l'accomplissement de l'initiation d'un garçon ; il s'agissait d'un moment

---

<sup>589</sup> *Ibid.*, p. 348.

<sup>590</sup> *Ibid.*, p. 367.

<sup>591</sup> *Ibid.*, p. 350.

<sup>592</sup> *Ibid.*, pp. 351-352.

symbolique où le parent devait reconnaître à son propre fils son nouveau statut d'adulte<sup>593</sup>.

Quant à Anna, elle se révèle fort différente après cette périlleuse aventure car, ayant affronté ses peurs les plus profondes, son rapport avec sa mère ne peut plus être le même ; elle n'est plus la fille soumise à l'étouffante autorité maternelle car, après avoir affronté le monstre, sa mère lui semble beaucoup moins menaçante :

Miró a su madre y le costó reconocerla, a aquella mujer pálida, envejecida. Era uno de los culpables de lo sucedido, y saberlo la lastraba todavía más, la hería. La pareció más pequeña. [...] Miró a su progenitora y supo que ya nada sería igual, que ya nunca podría volver a la vida que habían compartido. Su madre la miró a su vez, y una infinita tristeza parecía invadir su rostro. [...] – ¿Volverás conmigo? –le preguntó, como si conociera ya la respuesta. Anna no contestó enseguida. No había forma de disimular, de esconder la contestación que era inevitable. –Mamá, después de todo lo que habéis hecho... Creo que necesito un tiempo. Cordelia asintió. En otra época, Anna se habría asombrado de la docilidad de su madre, de su resignación. Pero tras lo sucedido todo había cambiado<sup>594</sup>.

L'immersion dans le monde du rêve à travers l'utilisation de la machine permet donc aux adolescents non seulement de restaurer l'ordre mais de se connecter aussi de manière profonde à leur propre inconscient, de mener une quête personnelle en adaptant les suggestions du *Bildungsroman* aux enjeux contemporains. Comme Anna Antoniazzi le considère, un procès de profonde contamination entre les genres et les médias est désormais en cours, et c'est un procès qui intéresse particulièrement la culture pour la jeunesse. Dans ce contexte, même les jeux vidéos se fondent aujourd'hui sur des aventures de type initiatique qui puisent dans l'imaginaire des contes de fées et de la littérature juvénile pour en exploiter tout un appareil métaphorique qui était étranger aux jeux vidéos du passé :

La nuova editoria per ragazzi, dunque, continua a essere un osservatorio privilegiato dei cambiamenti in atto nella società, anche all'interno della svolta immaginativa realizzata a partire dai

---

<sup>593</sup> V. Propp, « Le père mort » in *Les racines historiques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.

<sup>594</sup> *Ibid.*, pp. 368-369.

videogame. Gli scrittori per ragazzi hanno guardato al cyberpunk e ai suoi prolungamenti mediatici come a un modello narrativo dal quale trarre temi e suggestioni, ma lo hanno via via trasformato, evidenziandone il carattere profondamente iniziatico, che diventa l'espédiente privilegiato per esplorare i problemi legati ai processi di crescita e per proporre alternative a una realtà in declino<sup>595</sup>.

De même, dans le roman de Christian Léourier, *Mauvais rêve*, l'immersion oniro-virtuelle double une aventure qui permet au protagoniste adolescent de prendre conscience des machinations du Pouvoir auxquelles il est soumis, et parallèlement d'atteindre une conscience critique. Dans ce cas, l'auteur accentue l'idée de l'adolescent comme passeur entre les mondes en mêlant les suggestions de l'onirisme avec un objet culturel doté d'un pouvoir de transsubstantiation comme le cinéma.

Comme on l'a vu dans la partie précédente, Simon, 15 ans, est une star dans le domaine de la sculpture de rêves ; ses créations oniriques sont très recherchées par les clients de Cyclops, les laboratoires qui produisent la technologie onirique lancée par l'Institut d'activité onirique assistée. La capacité de Simon dans la pratique de sculpture de rêves s'explique en principe par sa tendance spontanée à l'imagination ; en effet il est décrit comme un garçon rêveur, enclin à l'évasion et à la solitude : « Dès son plus jeune âge, il préférait s'inventer des compagnons imaginaires et se réfugier dans son univers personnel plutôt que d'affronter la dureté du monde réel »<sup>596</sup>. Voilà donc que lorsque son professeur de physique lui fait découvrir le cinéma du XX<sup>e</sup> siècle sur des antiques DVD, Simon éprouve une soudaine fascination :

En trois mois, il avait épuisé le stock du club. Il restait sur sa faim. Impossible pourtant d'aller au-delà. Il était devenu extrêmement difficile d'acquérir ces antiquités, que quelques collectionneurs fortunés se réservaient, les protégeant farouchement contre le piratage. [...] Alors, faute de pouvoir visionner d'autres films, il avait recherché des synopsis, des scénarios. Et il en avait imaginé. Le jour, d'abord. Puis la nuit, dans ses rêves. Et ses rêves étaient infiniment supérieurs<sup>597</sup>.

---

<sup>595</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., p. 40.

<sup>596</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>597</sup> *Ibid.*, p. 26.

Les rêves de Simon, nourris des suggestions des vieux films, deviennent de plus en plus riches et exaltants, grâce aussi à sa disposition au rêve lucide : « il se découvrit ainsi un don très rare : la faculté d'orienter ses songes. Juste au moment de sombrer dans le sommeil, des images lui venaient, éparses. Il suffisait d'en choisir une, de se concentrer sur elle... Le reste en découlait tout naturellement »<sup>598</sup>. Simon devient alors sculpteur de rêves auprès de l'Institut d'activité onirique qui reconnaît immédiatement son potentiel de rêveur. En effet :

Les individus capables d'entraîner les autres dans leurs rêves se révélaient, à l'usage, très rares. Et parmi cette élite, Simon se distinguait par la rapidité, l'inventivité, la richesse de ses créations oniriques. Les séances qu'il pilotait étaient vite devenues les plus recherchées de l'Institut. Les corêveurs que Simon préférait, c'étaient ceux qui venaient sans idée précise du monde dans lequel ils désiraient évoluer. Alors il puisait dans sa mémoire, nourrie de vieux DVD, pour créer un univers à sa convenance<sup>599</sup>.

Le rêve de Simon se réalise lorsqu'il intègre comme sculpteur de rêves l'Institut d'activité onirique assistée, où il dirige les rêves des clients à travers une machine sophistiquée permettant le partage d'une expérience onirique virtuelle. Toutefois, son aspiration artistique reste déçue par la banalité et le manque de créativité que cette activité représente, complètement visée à satisfaire les rêves stéréotypés des clients de l'Institut. Cet état de profond malaise s'accroît chez l'adolescent à cause d'une insomnie chronique que les rêves artificiels lui provoquent aussi bien qu'en conséquence des demandes de son patron Biscia : de l'insertion de publicité dans les rêves jusqu'à la programmation de sa figure comme chef de l'État européen.

Au début, Simon se révèle très peu soucieux des questions morales que son travail implique : « Quand Biscia lui démontra la nécessité de présenter, dans les rêves, les objets issus des usines contrôlées par Cyclops, il ne rechigna pas. [...] Ses rêves se peuplèrent de véhicules Cyclops, d'appartements Cyclops, de vêtements

---

<sup>598</sup> *Ibid.*

<sup>599</sup> *Ibid.*, p. 28.

de luxe Cyclops »<sup>600</sup>. Surtout, il se montre à plusieurs reprises un adolescent passif et immature : dédaigneux vis-à-vis de son père, de ses pauvres origines et de son ex camarade de classe Valentine, la seule d'ailleurs qui s'intéresse à lui : « Elle était ridicule. Si quelqu'un pouvait avoir besoin de l'autre un jour, c'était elle, dont l'avenir était tout tracé : au mieux, elle deviendrait un minuscule engrenage de la Cyclops, au pire, et c'était l'hypothèse la plus probable, elle émargerait au guichet d'une institution de bienfaisance. Alors que lui, il avait réussi à s'évader »<sup>601</sup>.

Cependant, quelque chose commence peu à peu à remonter de son inconscient ; en particulier à travers des cauchemars qui le hantent tant dans la dimension oniro-virtuelle que dans son sommeil naturel où Orel, l'inventeur de l'Induction onirique qui est mystérieusement décédé, lui apparaît dans des situations de péril, comme s'il se cherchait de lui communiquer quelque chose : « ces cauchemars qui, à présent, le harcelaient toutes les nuits l'inquiétaient, non seulement en raison du malaise qu'il provoquaient en lui, mais parce qu'il s'interrogeait sur leur origine, et surtout sur leurs conséquences »<sup>602</sup>.

C'est en plongeant au cœur de ce cauchemar, branché à la machine oniro-virtuelle, que Simon pourra découvrir la vérité sur le monde qui l'entoure. Emprisonné par l'Institut dans un long cauchemar virtuel, Simon rencontre finalement le professeur Orel qui « s'est arrangé pour que son esprit lui survive sous la forme d'un programme enfoui dans les mémoires du prototype »<sup>603</sup>. Il comprend donc que l'Institut l'a emprisonné dans ce cauchemar pour qu'il élimine la version virtuelle du professeur qui menace de révéler de secrets invouables. L'opposition entre l'adolescent et les illusions cauchemardesques créées par la machine met en place un défi tant dangereux que mortel pour le jeune protagoniste car « On pouvait souffrir dans un rêve. On pouvait même mourir »<sup>604</sup>. Simon se trouve donc plongé dans le scénario angoissant d'une série de films, où son rôle est toujours celui de la victime : à partir du *Procès* d'Orson Wells jusqu'à *Men in Black*. Toutefois, le garçon est un habile rêveur lucide et sa lucidité maîtrisée lui permet de ne pas succomber aux illusions du système : « Il ne faut

---

<sup>600</sup> *Ibid.*, pp. 63-64.

<sup>601</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>602</sup> *Ibid.*, p. 109.

<sup>603</sup> *Ibid.*, p. 140.

<sup>604</sup> *Ibid.*, p. 156.



pas que je me laisse avoir. Toujours me souvenir que tout ceci n'est qu'un rêve. Un simple rêve »<sup>605</sup>, se dit-il. À travers le contrôle de sa conscience lucide Simon arrive à se débarrasser des manipulations psychiques et à rencontrer Orel qui va enfin lui révéler la vérité : « Sous le couvert du rêve, Biscia peut faire passer n'importe quel message, qui s'enfoncera au plus profond des esprits. Le rêve, présenté comme la dernière des échappatoires pour ceux que la vie malmène, devient le plus sûr moyen de les asservir encore un peu »<sup>606</sup> ; « Il expliqua comment il avait lui-même pris conscience d'être manipulé, et l'usage que Biscia comptait faire de l'Induction onirique. Il dévoila comment l'Institut avait escamoté les rapports médicaux inquiétants sur les effets secondaires des onirotropes, mais engagé à développer des traitements pour soulager les symptômes. Ainsi, il tirerait aussi profit des pathologies qu'il aurait lui-même contribué à répandre »<sup>607</sup>.

C'est en faisant recours au rêve partagé que l'adolescent décide donc de révéler à l'humanité la vérité qu'il a apprise grâce à son aventure au cœur du cauchemar : « Ce soir une grande partie de l'humanité allait faire un cauchemar. C'est à dire qu'elle allait être confrontée à la réalité. Tout ce qu'Orel avait révélé à Simon, elle allait l'apprendre »<sup>608</sup>. Surtout, après avoir défié le cauchemar manipulatoire, Simon paraît bien changé car il est finalement disposé à renoncer à ses privilèges de sculpteur au nom de la vérité :

Très probablement, les choses tourneraient mal pour lui. Pourtant, il irait jusqu'au bout. Il avait fait un choix. Il avait choisi le rêve le plus fou, mais aussi le plus nécessaire. En tout cas, le plus beau que les hommes puissent rêver. La liberté. Son père aurait été fier de lui. Ils avaient fait le même rêve. Pourquoi l'avait-il compris si tard ?<sup>609</sup>.

Si au début de l'histoire Simon était un adolescent résigné et dépressif, aux prises avec une vie artificielle et solitaire, après cette aventure oniro-virtuelle il semble avoir appris à remettre en cause ses priorités et son rapport avec une figure paternelle ambiguë ; il s'est fait courageux, capable d'affronter la réalité de

---

<sup>605</sup> *Ibid.*, p. 179.

<sup>606</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>607</sup> *Ibid.*, p. 183.

<sup>608</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>609</sup> *Ibid.*, p. 190. À un certain moment, Simon découvre en effet que son père, à peser de son apparence soumise, est par contre un contestateur des rêves artificiels et qu'il a été arrêté suite à un sabotage.

manière différente : « Simon se surprenait de lui-même. Cette impertinence ne lui ressemblait pas. Il avait l'impression de n'être plus le même »<sup>610</sup>.

La double maîtrise de la matière onirique et virtuelle que les protagonistes de ces histoires révèlent, rappellent de près les motifs du courant « Cyber-chamanique » ou « Techno-païen ». Mark Pesce, l'une des figures les plus éminentes du Techno-paganisme a expliqué dans son article, *The Executable Dreamtime*<sup>611</sup>, la connexion existante entre les pratiques chamaniques du voyage en rêve (le *Dreamtime* des aborigènes d'Australie) et les dynamiques de l'informatique. Ainsi, d'après le courant Néo-païen, magie, religion et informatique constituent un seul *continuum* car le monde n'est qu'un ensemble de codes à interpréter. Le film *Matrix* se révèle explicatif car Néo peut bien être vu comme un techno-mage dans un univers composé de codes binaires. Comme Francesco Dimitri l'explique :

Tutti i suoi compagni sanno che il mondo è un'illusione ma una cosa è saperlo in astratto, un'altra è rendersene conto a livello profondo. Neo è l'unico che riesca a raggiungere quel livello, vedendo letteralmente, le stringhe di programmazione che strutturano la «realtà», e che strutturano il suo stesso corpo, illusorio quanto tutto il resto<sup>612</sup>.

L'hésitation entre illusion et réalité qui est typique du monde des rêves structure aussi l'espace virtuel : le jeune cyber-chaman est donc celui qui arrive à distinguer le réel de l'artifice et à maîtriser l'étoffe du virtuel pour compléter tant sa mission que sa quête identitaire. La protagoniste du roman du corpus *Mind Games* se révèle donc une puissante techno-chamane car elle est capable, comme Néo, de voir littéralement les codes qui composent le virtuel : « I step into the Realtime hallway. Being here is all kind of *wrong*. I can make my feet take me forward, but it all feel detached and jerky, like I'm half here – half moving by

---

<sup>610</sup> *Ibid.*, p. 187.

<sup>611</sup> M. Pesce, *The Executable Dreamtime*, in R. Metzger, *The Book of Lies. The Disinformation Guide to Magick and the Occult*, New York, The Disinformation Company, 2003, pp. 26-31.

<sup>612</sup> F. Dimitri, *Neopaganesimo*, Roma, Castelvechi, 2005, pp. 163-164. Notre traduction : « Tous ses compagnons savent que leur monde n'est qu'une illusion mais c'est bien différent de le savoir de façon abstraite et d'en avoir conscience de manière profonde. Néo est le seul qui peut rejoindre ce niveau, en voyant littéralement les chaînes de caractères qui forment la "réalité" et son corps même qui est autant illusoire que tout ce qui l'entoure ».

remote control. There is nothing less real to me than this place »<sup>613</sup>. Cette dichotomie entre la vie réelle et virtuelle est initialement vécue par Luna comme un malaise dans sa vie d'adolescente car l'impossibilité de rejoindre ses camarades dans le sommeil du monde virtuel comporte son émargination. Ce malaise se déverse aussi dans son sommeil naturel avec des rêves récurrents qui mettent en scène le désarroi que cet état lui provoque : « *It's warm, soothing ; I want to sleep, to drift, to both plug in and disconnect at the same time. To be part of the Game at last. The interface shimmers, my vision goes soft. But I'm not in; at last, not properly. The screens and rooms around me are still here. My stomach lurches, and I fight to make reality disappear. [...] The pain is so intense... I wake up* »<sup>614</sup>.

Comme on l'a vu dans la précédente partie de cette thèse, Luna comprend bientôt qu'elle ne peut pas cacher pour longtemps cette anomalie psychique qui lui empêche d'intégrer le virtuel car tous les adolescents de son âge sont appelés chaque année à participer aux tests du gouvernement desquels dépend leur futur rôle dans la société. Durant ces tests, gérés par la puissante corporation PareCo, Luna et Gecko, un garçon de son âge, sont en effet les seuls qui se démontrent capables de démasquer le dangereux jeu hallucinatoire mis en place par la corporation pour détecter les individus « dysrationals », à savoir ceux qui peuvent résister aux illusions créées par le virtuel. C'est Gecko qui reconnaît en Luna le signe de son appartenance à une lignée d'hackers dissidents, les « Silver Hackers », auxquels il appartient, aussi bien que la mère de Luna, et chez qui la jeune fille espère trouver enfin des réponses à ses nombreuses questions. Comme c'est le cas dans la totalité des romans analysés, le procès de découverte et dévoilement de la part de l'adolescent des mensonges qui gravent sur la société qui l'entoure correspond au second degré à un parcours d'apprentissage et de quête identitaire visant la révélation du non-dit qui pèse sur ses propres racines : la mystérieuse mort de sa mère dans le monde virtuel, son anomalie psychique, son appartenance à cette génie d'hackers. Dans les deux cas, ce procès se réalise à travers le monde oniro-virtuel car, pour l'adolescent, c'est l'espace député à l'actualisation de tous les possibles.

---

<sup>613</sup> T. Terry, *Mind Games*, cit., pp. 34-35.

<sup>614</sup> *Ibid.*, pp. 26-27. L'italique se trouve dans le texte original.

Grace au monde onirique et oniro-virtuel, Luna va apprendre d'importantes révélations sur son passé car ces deux espaces permettent d'établir une importante transmission intergénérationnelle. En effet, la découverte d'avoir hérité de sa mère l'appartenance biologique à cette lignée d'hackers établi chez l'adolescente une connexion intime avec la mémoire maternelle dans une famille que, comme on l'a vu dans la partie précédente, n'offre plus de modèles de référence. La question de l'héritage familial se révèle important dans ce genre de récits : si le parent chargé de la tâche éducative dévoile généralement des comportements indifférents et blâmables, le parent absent (décédé ou disparu) s'impose comme une figure de référence dont il faut récupérer les enseignements, l'héritage. C'est à ce moment-là que Luna commence à avoir des rêves récurrents où elle se voit, enfant, avec sa mère, assiégées sur la surface de la lune ; il s'agit de rêves heureux où elle se sent « warm, happy, safe »<sup>615</sup>, avec sa mère lui disant combien est-elle unique : « Only you can do what you can do »<sup>616</sup> sa mère lui dit-elle. Ces rêves, qu'elle comprend plus tard être des souvenirs de son enfance, révèlent son talent précoce d'hacker : « We were in the virtual world ? Did we really go there together, or is it a trick of my imagination? And me, making the moon and the stars: *that* I definitely made up »<sup>617</sup> se demande-t-elle. « You must have been a Silver hacker even that young »<sup>618</sup> Gecko lui répond. Surtout, ces songes vont se révéler particulièrement significatifs car ils gardent la mémoire enfantine des enseignements que sa mère lui avait transmis sur la maîtrise de l'étoffe oniro-virtuelle.

Cette connexion avec la figure maternelle se consolide de manière encore plus forte après qu'une vieille amie de sa mère, faisant partie du groupe des Silver Hackers, lui révèle le pouvoir caché dans le médaillon que la jeune fille porte toujours autour de son cou. Ce médaillon, qui appartenait à sa mère, est en réalité une archive où cette dernière a stocké toutes les mémoires qu'elle voulait transmettre à sa fille et qui peuvent être libérées en plongeant au cœur du virtuel ; pour ce faire, Luna doit mettre en pratique les enseignements de sa mère conservés dans ses rêves :

---

<sup>615</sup> *Ibid.*, p. 164.

<sup>616</sup> *Ibid.*

<sup>617</sup> *Ibid.*, p. 165.

<sup>618</sup> *Ibid.*, p. 179.

I'd dreamt of falling many times, with no idea what it was. But it wasn't just a dream: it was a memory. I close my eyes, turn the necklace around to the first bead by the clasp. [...] I sigh, longing for mum's memories, and scared of them at the same time. My emotions rise into a swirling silver maelstrom above me, growing larger and larger. I stand, hold out my hands, and spin like I do in my dreams<sup>619</sup>.

À travers cette expérience oniro-virtuelle, en libérant les mémoires de sa mère enregistrées dans le médaillon, Luna se voit dans la peau de sa mère « looking at myself in a mirror. This is Astra, looking as I remember her; it must have been not long before she died. She smiles. 'If you're sharing this memory with me now, it must mean I've left you. I'm sorry, Luna, so sorry. [...] Darling girl, be strong. I will tell you everything I can' »<sup>620</sup>. Sa mère lui révèle ainsi les intentions de la corporation PareCo « they're using their technology to manipulate the government and under the guise of the tests they are stealing the brightest minds away to work for them »<sup>621</sup>. En particulier, sa mère lui révèle sa nature biologique hors du commun car Luna, comme tous les autres Silver hackers, est le résultat d'expérimentations génétiques menées afin de créer des individus capables de résister aux manipulations psychiques du virtuel, « able to perceive real and virtual together. Who can overcome the restrictions of the virtual, and resist PareCo »<sup>622</sup>. Luna, reçoit donc de sa mère la charge de changer le cours des choses : « Trust only yourself. You're special ; you can change things »<sup>623</sup>, sa mère s'exclame en point final.

Ces révélations affectent profondément la quête identitaire de la protagoniste qui commence à se poser certains interrogatifs : « Am I a sort of *genetic experiment* ? »<sup>624</sup>, « *And who am I, really* ? »<sup>625</sup> se demande-t-elle. Après cette découverte, Luna commence à développer son rapport au virtuel en conduisant un parcours d'entraînement et d'apprentissage qui lui permettra de développer de manière positive cette condition de seuil qu'elle vit entre le monde virtuel et le

---

<sup>619</sup> *Ibid.*, p. 215.

<sup>620</sup> *Ibid.*, p. 217.

<sup>621</sup> *Ibid.*

<sup>622</sup> *Ibid.*, p. 218.

<sup>623</sup> *Ibid.*

<sup>624</sup> *Ibid.* L'italique se trouve dans le texte original.

<sup>625</sup> *Ibid.*, p. 234. L'italique se trouve dans le texte original.

monde éveillé. La dimension oniro-virtuelle permet donc de porter à découvert les cruelles machinations de la PareCo et à la fois le passé personnel de l'adolescent, sa véritable nature. Luna apprend donc l'ampleur de son pouvoir de Silver hacker, des individus capables de voyager librement au cœur de l'espace virtuel, appelé void : « « This is the virtual void. It's what all virtual spaces and worlds are made from »<sup>626</sup>, et même d'influer sur sa composition, voire de créer de véritables mondes : « Silver hackers can use the void themselves and create their own spaces, and even whole worlds »<sup>627</sup> Gecko lui explique. « But how do Silver hackers manipulate the void? »<sup>628</sup> demande-t-elle :

Because you are of the void. [...] The void runs in you; in your DNA. It is programmed to be part of you, like the Silver hacker's marks in your skin. Early hackers worked with scientists to find ways to get around PareCo's control. They needed to be able to manipulate the void themselves. They engineered this into their DNA; now this ability is passed from parent to child. It's running in your veins<sup>629</sup>.

En effet, leur symbole distinctif consiste dans un signe argenté autour de l'œil, une marque qui n'apparaît que dans le monde virtuel et qui est seulement visible aux autres Silver hackers. Voilà donc que le rapport au virtuel, au début motif d'exclusion, signe maintenant l'inclusion de l'adolescente dans un nouveau groupe avec qui elle entretient une connexion biologique, et de même avec sa mère qu'elle découvre avoir été une puissante Silver hacker. Le tatouage, dans ce sens, marque l'appartenance symbolique à une nouvelle communauté avec qui elle partage des habilités psychiques et métaphysiques hors du commun. Comme Anna Antoniazzi le considère :

La migliore letteratura per ragazzi non solo continua a essere testimone privilegiata della persistente esigenza di un ricambio generazionale e culturale, ma si spinge oltre: figlia scomoda e

---

<sup>626</sup> *Ibid.*, p. 140. Le concept de « void », en connexion à l'univers virtuel, se réfère ici à la notion de l'infinité du monde postulée par Giordano Bruno dans son *De l'infinito universo et mundi* (1584). En effet, à un certain moment, l'auteur insère une citation de cet essai : « WORLDS. For there is a single general space, a single vast immensity which we may freely call Void; in it are innumerable globes like this one on which we live and grow. This space we declare to be infinite, since neither reason, convenience, possibility, sense-perception nor nature assign to it a limit. In it are an infinity of world of the same kind as our own ».

<sup>627</sup> T. Terry, *Mind Games*, cit., p. 237.

<sup>628</sup> *Ibid.*, p. 238.

<sup>629</sup> *Ibid.*

sovversiva di una società adulta completamente ripiegata su se stessa e sulle proprie necessità contingenti, mostra sempre più spesso adolescenti che rifiutano l'eredità, fatta di distruzione e morte, offerta dagli adulti per tentare la fondazione di una nuova umanità. Un'umanità che vede metaforicamente nella mutazione, nell'evoluzione in qualcosa di diverso, l'unica via di salvezza. [...] Occorre la collaborazione di una pluralità di esseri dotati di facoltà psichiche e metafisiche eccezionali. Non si tratta semplicemente di un team di supereroi come accade in *I Fantastici Quattro*, già proposti, principalmente dai fumettisti, negli anni Sessanta e Settanta, ma di un'umanità all'ennesima potenza che porta impressa nel proprio DNA e nel proprio carattere la versione amplificata dei vizi e delle virtù, dei limiti e delle infinite possibilità dell'umano<sup>630</sup>.

Si la littérature générale a repris largement la thématique des théories du complot, surtout à partir des années 1980, c'est dans la littérature contemporaine pour adolescents que cette thématique assume une portée très forte et assez originale. La théorie du complot, entendue comme une machination organisée par ceux qui désirent subvertir l'ordre établi, propose dans la littérature pour la jeunesse une sorte d'éloge de la mutation, qui n'est plus entendue exclusivement comme porteuse de négativité mais qui devient aussi une occasion pour réinterpréter l'humain et pour en dépasser les limites.

Afin de dévoiler les machinations de la PareCo, Luna devra donc se rendre aux « Inaccessible Islands », l'endroit où les adolescents sélectionnés par le test sont soumis à des entraînements aptes à vérifier leur capacité de manipulation du virtuel. Le départ de la jeune fille dans cette mission tant solitaire que dangereuse se charge d'une tension initiatique qui est aussi soulignée par la connotation de cette destination : les Îles Inaccessibles. En effet, l'île est traditionnellement le lieu symbolique délégué au rite de passage en raison de sa nature mystérieuse et

---

<sup>630</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., p. 126. p. 126. Notre traduction : « La meilleure littérature pour la jeunesse ne continue pas seulement à être témoin privilégié de la nécessité persistante d'un changement générationnel et culturel, mais elle va au-delà : enfant gênante et subversive d'une société complètement repliée sur elle-même et sur ses propres nécessités contingentes, elle montre toujours de plus des adolescents qui refusent l'héritage, fait de mort et de destruction, qui est offert par les adultes pour tenter la fondation d'une nouvelle humanité. Une humanité qui voit dans l'évolution en quelque chose de différent, la seule voie de salut. [...] Il faut la collaboration d'une pluralité d'êtres dotés de facultés psychiques et métaphysiques exceptionnelles. Il ne s'agit plus seulement d'un groupe de superhéros comme *Les Quatre Fantastiques*, déjà proposés principalement par les auteurs de bandes dessinées aux années 1960 et 1970, mais d'une humanité au plus haut degré qui porte inscrite dans son ADN et dans son caractère la version amplifiée des vices et des vertus, des limites et des possibilités infinies de l'humain ».

éloignée qui est propédeutique au moment de séparation nécessaire à l'initiation. En effet, ce départ vers l'inconnu est vécu par la protagoniste avec effroi « I don't understand any of this! I don't even understand what the void is, or how I can manipulate it. Stuff just happens. It scares me »<sup>631</sup> s'exclame-t-elle. Loin d'incarner l'image d'une super-héroïne, Luna n'est qu'une adolescente qui se trouve à faire face à un destin plus grand qu'elle ; le contexte dystopique englobe donc le jeune protagoniste dans une aventure dangereuse qui n'est au fond qu'une représentation du procès de quête identitaire de l'adolescent contemporain, et de ses obstacles. Comme Maria Nikolajeva le disait à propos de la protagoniste de *Slated* : « The gradual regaining of several sets of memories, none of which is more reliable than the other, and thus the painstaking reiteration of identity formation, is a powerful portrayal of an adolescent's identity crisis »<sup>632</sup>. Dans le cas de Luna, l'affrontement et le dévoilement des mystifications opérées sur sa propre vie et sur celle de beaucoup d'autres adolescents-cobayes va de pair avec un procès de réappropriation de sa même nature, de son identité perdue. Il est alors significatif que le départ pour les Inaccessible Islands est rapproché par la même Luna à l'affrontement de ses peurs enfantines à la nécessité de grandir : « I hug Mr Dog close, curled into a ball, with pillows either side of me at the edges of the bed like I used to do when I was a child – convinced it'd stop the scary creatures under my bed from climbing up and getting me. But this time I'm going under the bed »<sup>633</sup>.

Arrivée aux îles de PareCo, Luna y découvre l'horrible secret de la corporation déjà décrit dans la deuxième partie de cette thèse : l'utilisation des adolescents les plus dotés de créativité comme cobayes pour alimenter la création de mondes virtuels. Lorsque la corporation comprend le danger que Luna représente, les scientifiques lui injectent des drogues et lui implantent une puce cérébrale pour qu'elle ne se rende pas compte d'être endormie, connectée de manière forcée au monde virtuel. Pendant ce temps, Luna risque de mourir car, en raison de son anomalie, son corps ne dort pas complètement durant la connexion au virtuel : « *Forty days*. It's been forty days since I unplugged? There's been life support on, giving all the nutrients I need to survive. But with the double awareness I always

---

<sup>631</sup> T. Terry, *Mind Games*, cit., p. 236.

<sup>632</sup> M. Nikolajeva, *op.cit.*, p. 103.

<sup>633</sup> *Ibid.*, p. 251.



have when plugged in, my body never sleeps like the other do. So : I haven't slept for forty days »<sup>634</sup> s'exclame-t-elle à son réveil.

C'est grâce à l'intervention de sa mère que Luna peut enfin se réveiller, en dépassant les manipulations du virtuel : même sa mère fait en effet partie de ces rêveurs forcés qui alimentent les mondes virtuels de PareCo et c'est en envoyant à Luna des messages argentés qu'elle arrive à communiquer avec elle pour la ramener dans son corps : « Luna, go back to your body. You need each other »<sup>635</sup>, lui dit-elle ; comme Luna le considère, très émue : « She's been working on manipulating wormholes all this time. It took her nine years to start spying on the world outside, and another four after that to work out how to get silver messages out to the void. She never gave up trying to reach me »<sup>636</sup>.

Une fois réveillée, Luna cherche à s'enfuir du centre d'expérimentations mais elle doit faire face au jeu d'illusions que son nouvel implant lui impose : « I stare at it : it looks like an ordinary brick wall, but why there be a brick wall here? Why would stairs lead to a wall? It doesn't make sense. *What if it isn't real?* How can I even know what is and isn't real any more? »<sup>637</sup>. Épuisée par ses quarante jours de sommeil artificiel, Luna s'écroule complètement endormie et c'est grâce à sa capacité de rêveuse lucide qu'elle arrive à dépasser le jeu d'illusion créé par sa puce cérébrale :

I slip into waking sleep. It's warm. Warm like that force field at the test centre. Warm...sleep...and I fall. What? Jerked awake, I spin around. I'm on the other side of the wall. Did I fall asleep against it, then pass through? Is that the secret of how to get through a force field: falling asleep. [...] I turn away from the wall, and there is a door for the outside. I walk. Away from PareCo<sup>638</sup>.

La fuite de Luna en dehors du centre d'expérimentations s'inscrit significativement sous le signe d'un retour à la nature ; Luna, profondément épuisée, s'écoule endormie, protégée par une nature accueillante : « There is lush greenness all around – trees, ferns, grasses – unknown and exotic to London eyes.

---

<sup>634</sup> *Ibid.*, pp. 346-347.

<sup>635</sup> *Ibid.*, p. 349.

<sup>636</sup> *Ibid.*, p. 420.

<sup>637</sup> *Ibid.*, p. 349.

<sup>638</sup> *Ibid.*, pp. 150-151.

Trees block the glass eyes; fallen leaves and grass on the ground are soft. They welcome me. I sleep »<sup>639</sup>. À son réveil, grâce à la fonction réparatrice du sommeil naturel, Luna se sent à nouveau forte et lucide : « My head is clearer now; still tired but not unable to think like before. All synapses are firing at top speed »<sup>640</sup>.

C'est en se connectant au monde oniro-virtuel, par le biais de sa pouce cérébrale, que Luna rejoint sa mère pour la dernière fois et, en unissant leurs pouvoirs de rêveuses lucides, elles arrivent à brouiller l'équilibre entre les mondes virtuels et à pénétrer dans le système du gouvernement, « the New United Nation's virtual towers » où Astra, la mère de Luna, peut finalement révéler toute la vérité : « My brain has been tanked and linked to a game world, where I've been incarcerated all these years, until my daughter helped me break out. Likewise, the PareCo interns are being brained – brains extracted and linked through bio tanks to run games worlds »<sup>641</sup>.

Le roman se termine avec un bref épilogue qui informe le lecteur sur la discréditation de la corporation PareCo : « With all the changes coming since PareCo was discredited, the old secretive Silver hackers barriers are coming down »<sup>642</sup>. Luna, a perdu sa mère à nouveau car son corps étant décédé, elle ne peut plus y faire retour ; cependant « Friends are all around me. [...] », s'exclame-t-elle<sup>643</sup>. Si au début du roman elle était une fille solitaire et émargée, sa vie a maintenant bien changée ; voire, on peut affirmer que cette expérience a comporté pour Luna la guérison de son anomalie psychique, cette même guérison que les chamans atteignaient par le voyage en rêve. En effet, si au début elle ne pouvait pas se connecter au virtuel sans éprouver une forte nausée, elle a par la suite appris à maîtriser l'étoffe virtuelle et à résister à ses mystifications selon l'imaginaire du moderne cyber-chamanisme ; cet aspect est aussi souligné par la reconnexion de Luna avec sa mère décédée : si le chaman est capable de visiter en rêve les terres d'outre-tombe et d'entrer en communication avec les défunts, c'est sur cet imaginaire qui se fonde la rencontre de l'adolescente avec l'esprit de sa mère incarnation hyper-moderne, version pixel, de l'esprit.

---

<sup>639</sup> *Ibid.*, p. 352.

<sup>640</sup> *Ibid.*, p. 356.

<sup>641</sup> *Ibid.*, p. 423.

<sup>642</sup> *Ibid.*, p. 433.

<sup>643</sup> *Ibid.*

Sa quête identitaire s'inscrit alors sous le signe d'une nomination déterminant son inclusion dans une nouvelle communauté d'appartenance car, comme on l'a déjà vu dans *Les songes de Neptune* et *Slated*, prononcer ou changer de nom est une étape nécessaire dans chaque parcours d'initiation. Dans le cas de Luna, sa nouvelle nomination marque la connexion avec l'aventure qu'elle vient d'affronter et à la fois avec la figure maternelle qui en a permis la résolution :

At last I've chosen my Silver hacker name. The search was difficult, but like most lost things, it was blindingly obvious once I'd found it. And that's what I do, what I'm really for, isn't it? Finding things? Seeking out truths. Never easily; not without pain – but some things that you'd never miss for the world have to hurt, don't they? [...] *Seven: the seeker of truth*. When I finally turn and meet my friend's eyes I smile for the first time in a long while. 'My name is seven'<sup>644</sup>.

Le numéro sept possède une signification évocatrice en corrélation avec le parcours d'apprentissage de la protagoniste car dans les anciennes traditions mystiques on lui attribuait une connotation symbolique très forte, étant considéré un nombre magique en raison de sa connexion avec l'accomplissement d'un cycle lunaire, comme le nom propre de la protagoniste l'évoque aussi. Le parcours de Luna parmi les mystifications du monde dystopique s'impose donc comme une sorte d'allégorie du procès de quête identitaire de l'adolescent qui se trouve confronté à un voyage périlleux dans les mécanismes de la société contemporaine, un cheminement qui est aussi et surtout un voyage dans les méandres de son inconscient et de sa propre mémoire. Comme Anna Antoniazzi le souligne :

Ci troviamo indubbiamente di fronte a una profonda trasformazione del concetto di fantastico: i mondi "altri" narrati dalle nuove saghe fantasy e fantascientifiche non rimandano più – o almeno non solo – al desiderio di rinunciare alla propria realtà per abbracciare possibilità alternative, ma diventano metafore vive e palpitanti della volontà di cambiare l'orizzonte della propria esperienza esistenziale, di riordinarla, di attribuirle valore e significato. Non è forse un caso, allora, che si assista sempre più frequentemente al ritorno del protagonista come eroe mitologico: un eroe che tenta con ogni mezzo

---

<sup>644</sup> *Ibid.*, pp. 432-433. Mêmes les perles qui composaient le médaillon de sa mère, à l'intérieur desquelles se trouvaient les mémoires enregistrées, étaient sept : « I collect them in my hand. Seven in total. Memory beads », *Ibid.*, p. 416.

di salvare il mondo dalla rovina; un eroe destinato a divenire modello di riferimento per i propri compagni e per le generazioni successive. Se esistono altri mondi possibili, paiono dire le narrazioni più attuali, è necessario che le nuove generazioni superino la tentazione – e l’aspettativa di una parte del mondo adulto – di omologarsi alle mode e alle situazioni rivendicando la propria identità, ribadendo la propria diversità, battendosi come gli eroi del mito, per un futuro diverso.<sup>645</sup>

Dans le monde contemporain que ces récits nous présentent, où les limites entre illusion onirique et réalité deviennent de plus en plus nébuleux, où « The media and the corporate world occupy our psyches and manipulate our fantasies even when we dream »<sup>646</sup>, le protagoniste adolescent s’impose dans la littérature pour adolescents comme cet individu qui est capable de rêver de manière lucide, d’utiliser le virtuel non pas pour anéantir son ipséité mais au contraire pour la reconstituer.

La capacité de l’adolescent de distinguer la réalité des illusions simulées caractérise aussi l’un des bestsellers de la dystopie contemporaine pour adolescents, la trilogie *Divergent* de Veronica Roth, où les individus « divergents » sont ceux qui restent lucides et conscients durant les simulations du gouvernement, dans un monde futuriste génétiquement modifié. Dans le roman de Roth, abondent d’ailleurs les références à l’Alice de Carroll dans les nombreuses scènes de miroirs et notamment dans le personnage de Peter, qui choisi de renoncer à sa mémoire à la fin du roman.

De manière encore plus notable, l’oniromancie tient ici lieu de miroir grossissant pour mettre en évidence les phénomènes d’enchevêtrement entre les niveaux de réalité qui régissent les univers oniriques tout comme les films (*Mauvais rêve*) ou les univers numériques (*El fin de los sueños*, *Mauvais rêve* et *Mind Games*), permettant ainsi de doubler l’immersion dans l’inconscient onirique de l’adolescent avec une réflexion sur la modalité d’immersion dans le produit culturel ou ludique. Ainsi, les productions oniriques de *Mauvais rêve* et de *El fin de los sueños* sont considérées des œuvres d’art, Simon étant défini un « sculpteur » et la trame de ses rêves s’inspirant de la cinématographie du XX<sup>e</sup> siècle ; quant à Ismael, il est un « artiano onírico » capable de créer des expériences oniriques

---

<sup>645</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., p. 135.

<sup>646</sup> J. Zipes, « Why Fantasy Matters Too Much », cit., p. 1.

aux vertus presque thérapeutiques, qui puisent dans la mémoire personnelle du sujet ; la connexion de Luna à Realtime, finalement, évoque de près la modalité d'immersion dans les univers virtuels persistants, les MMPORG (*Massively Multiplayers Online Role Playing Games*) dont l'une des particularités principales est de mettre à disposition de très nombreux joueurs un même univers ludique qui « persiste » sur le serveur qui l'héberge, même une fois l'utilisateur individuel déconnecté : la plongée dans le rêve et dans l'inconscient, coïncide ainsi dans ces récits avec l'immersion dans le cinéma, dans les univers virtuels et bien évidemment dans la fiction.

Ce genre d'immersion, loin de postuler le risque d'une clôture narcissique ou d'une confusion identitaire chez l'adolescent, semble par contre évoquer l'appétence des nouvelles générations pour les univers ludiques, une prédominance devenue telle qu'on pourrait presque parler d'un divertissement vécu comme pulsion, comme un refuge contre les vicissitudes du principe de réalité ; une immersion constituant de même un éclairage psychologique des manières par lesquelles le sujet adolescent, être en puissance par excellence, cherche à réaliser ses potentialités par voie de projection. En effet, si la connexion oniro-virtuelle comporte pour la population de la ville dystopique, le risque d'une homologation de la vie psychique et d'un égarement de l'ipséité, le jeune protagoniste trouve par contre dans la dimension oniro-virtuelle une occasion d'affrontement de ses propres limites aussi bien que de quête et/ou d'évolution identitaire. La réflexion sur l'expérience des jeux, et donc l'immersion par la pensée dans un univers virtuel entendu suffisamment crédible pour incarner une dimension psychique provisoire, se relie aussi avec une interrogation sur la problématique du possible dans son acception philosophique et possède à la fois une dimension psychanalytique évidente car le traitement qui est proposé des espaces virtuels est toujours relié à une question de point de vue.

Dans l'ambiance dystopique des rêves à bas prix que ces récits mettent en scène, le personnage adolescent se fait donc porteur d'un autre type de rêve qui renvoie aux profondeurs de la mémoire tant individuelle que collective : le jeune protagoniste de *Mauvais rêve* préfère ainsi l'appellation de « sculpteur » plutôt que de « marchand » de songes, ses créations oniriques puisant dans sa mémoire nourrie de vieux films qui décrivent, comme le titre d'un chapitre, « La chanson du

passé » ; Il en va de même pour le protagoniste de *El fin de los sueños*, un « artesano onírico » capable de créer des rêves artificiels qui puisent dans la mémoire personnelle des rêveurs, des créations oniriques soignées, complexes, artisanales qui s'opposent au commerce en gros des songes :

Fue un sueño anodino, sin la chispa de magia y vitalidad con la que los artesanos oníricos dotaban a sus creaciones ; lo sueños que programaban los ingenios de Descanso y Bienestar eran simples obras terapéuticas que buscaban optimizar el descanso del sujeto<sup>647</sup>.

C'est dans ces rêves qui réside la dernière étincelle utopique : ainsi, la bande des garçons sauvages de *Lunamoonda* raconte la poésie d'une enfance douce et sauvage qui résiste en marge des technopoles et qui refuse le monde étourdissant des nano-rêves. C'est en particulier l'histoire de Marianna qui signe dans le roman l'idée d'une régénération du virtuel à partir du rêve naturel incarné par l'esprit adolescent. Marianna, la dernière arrivée dans la bande Lunamoonda, la « novizia » (novice) comme on l'appelle, est une jeune fille de 13 ans qui s'est enfuie du laboratoire du « Reparto di Neuroricostruzione » (Service de Neuroreconstruction) où elle avait été internée à cause de son trouble psychique, comme elle le dit :

Ero grave, diagramma piatto, uno dei polpi che voi mettete al sole: così ero io. La mia mente si era incantata, non so quando; la mia bocca parlava lingue spezzate, sabbiose, inesistenti. Stavano cercando di curarmi, o forse facevano ricerca, o forse mi curavano dai mali che mi aveva procurato la ricerca, e curandomi facevano ricerca<sup>648</sup>.

Ici, Marianna vit constamment branchée, à travers des connexions neuronales, à un espèce d'ordinateur, «il Solitario Alfa Magistro, un Formatore di nuova

---

<sup>647</sup> G. Campbell, J. A. Cotrina, *El fin de los sueños*, cit., p. 49. Notre traduction : « C'était un rêve anodin, sans une goutte de la magie et de la vitalité que les artisans oniriques donnaient à leurs créations ; les rêves programmés par les engins du Département de Repos et de Bien-être étaient de simples œuvres thérapeutiques qui visaient l'optimisation du repos du sujet ».

<sup>648</sup> B. Tognolini, *Lunamoonda*, cit., pp. 81-82. Notre traduction : « J'étais grave, diagramme plat, comme un des poulpes que vous mettez au soleil : j'étais comme ça. Mon esprit s'était bloqué, je ne sais pas quand ; ma bouche parlait des langues cassées, pâteuses, inexistantes. Ils cherchaient de me soigner, ou peut-être ils faisaient de la recherche, ou bien ils me soignaient des maux que la recherche m'avait causés, et donc ils faisaient de la recherche en me soignant ».

concezione »<sup>649</sup> qui, jour après jours, transmet aux synapses de l'enfant une multitude d'informations :

Per tutte le ore della veglia, giorno dopo giorno, il Magistro parlava all'alunna attraverso due fili che scomparivano nelle piccole orecchie. [...] Erano forme, segni, schemi di cose del mondo: passi di danze, tipi di foglie, trame di storie, corsi di fiumi, forme geometriche, modi di dire, architetture, atlanti, in breve schemi e strutture di tutto. Parlava alla parte più antica del cervello, per provare a piantare più a fondo i principi e i costrutti mentali della specie umana<sup>650</sup>.

Cependant, si les neuro-ingénieurs pouvaient gérer cette connexion durant la veille, « non erano certi di poter controllare del tutto gli scambi fra la macchina e la mente umana nei laghi neri del sonno »<sup>651</sup>. Une nuit, une distraction empêche l'arrêt de la machine et une forte interaction onirique s'instaure entre Marianna et son Formateur, une connexion intense de laquelle tout les deux vont sortir profondément changés, renouvelés :

Quella notte l'infermiere di turno sporgendosi sul letto per leggere un valore su uno strumento, spinse e sganciò senza accorgersene questo cavo. Marianna prese sonno. Alfa Magistro non si spense. E Marianna quella notte sognò. Non si sa cosa accadde di preciso. I biotecnologi dell'équipe di ricerca, nei giorni seguenti, avrebbero dato la loro anima per saperlo. Qualcosa di vasto e grandioso si mise in cammino. Il fiume che scorreva avanti e indietro, fra quel cervello potente e inumano e quella mente umana ma inerte, si gonfiò, si trasformò in un'alluvione reciproca e fulminea, una tempesta di dati mentali, un'onda anomala di pensieri e sogni. Il computer fece ragionare la bambina, e la bambina fece sognare il computer. Marianna guarì e Alfa Magistro cominciò a mutare. Così accadde quella notte: la macchina e la ragazza, in due modi diversi, insieme aprirono gli occhi. Marianna si svegliò, forse per la prima volta in vita sua cosciente e lucida, rapida, abile, acuta, e profondamente allegra. Alfa Magistro completò il suo addestramento e si svegliò come Intelligenza Superiore, pensosa, sapiente, attenta, e

---

<sup>649</sup> *Ibid.*, p. 83. Notre traduction : « le Solitaire Alfa Magistro, un Formateur de conception nouvelle ».

<sup>650</sup> *Ibid.* Notre traduction : « Pendant toutes les heures de la veille, jour après jour, le Magistro parlait à l'élève à travers deux fils qui disparaissaient dans ses petites oreilles. [...] C'étaient des formes, des signes, des schémas des choses du monde : pas de danse, types de feuilles, intrigues de récits, cours de fleuves, formes géométriques, façons de parler, architectures, atlas, bref, schémas et structures de tout. Il parlait à la partie la plus ancienne du cerveau, pour tenter de semer en profondeur les principes et les les concepts de la race humaine ».

<sup>651</sup> *Ibid.* Notre traduction : « Ils n'étaient pas certains de pouvoir contrôler entièrement les échanges entre la machine et l'esprit humain dans les lacs noirs du sommeil ».

profondamente benevola. Cominciò fra la ragazza e il Formatore un dialogo muto e affettuoso, che in qualche modo non si interruppe più. «Alfa Magistro è troppo lungo e troppo serio. Posso chiamarti Alfio?» «Alfio? Mi piace»<sup>652</sup>.

L'interaction onirique entre l'intelligence artificielle et le cerveau de l'adolescent en état de rêve mène donc à un procès de double régénération : si la machine s'humanise grâce au contact avec le rêve de l'enfant, « la bambina fece sognare il computer » (la fille aida l'ordinateur à rêver), la jeune Marianna se réveille complètement guérie de son espèce d'autisme : « Marianna guarì », (Marianna guérit), « si svegliò, forse per la prima volta in vita sua cosciente e lucida, rapida, abile, acuta, e profondamente allegra » (Marianna se réveilla, peut-être pour la première fois dans sa vie consciente et lucide, rapide, adroite, intelligente, et profondément joyeuse).

Surtout, si avant cette interaction onirique Marianna était incapable de parler, sa bouche parlant des langues « spezzate, sabbiose, inesistenti » (cassées, pâteuses, inexistantes), elle peut maintenant parler n'importe quelle langue : virtuelle, animale ou végétale. C'est justement ce pouvoir qui va permettre à Marianna de sauver ses amis d'un cruel destin et de passer de novice à élue. En effet, pour témoigner sa fidélité à la bande, elle est désignée pour entreprendre une mission bien dangereuse : s'immiscer dans le réseau du gouvernement, la « Nassa », pour en soutirer des informations. Marianna, est la seule qui peut vraiment y réussir en raison de son pouvoir de communication inouï.

---

<sup>652</sup> *Ibid.*, pp. 83-84. Notre traduction : « Cette nuit-là l'infirmier de service, se penchant sur le lit pour contrôler une valeur sur un instrument, poussa et détacha ce câble sans s'en apercevoir. Marianna s'endormit. Alfa Magistro ne s'éteignit pas. Et Marianna cette nuit-là commença à rêver. On ne sait pas ce qui s'est passé exactement. Les biotechnomages de l'équipe de recherche, les jours suivants, auraient donné leur âme pour le savoir. Quelque chose de vaste et de grandiose s'était mis en marche. Le fleuve qui s'écoulait entre ce cerveau puissant et inhumain et cet esprit humain mais inerte se gonfla, se transforma dans une alluvion réciproque et foudroyante, une tempête de données mentales, une vague anormale de pensées et de rêves. L'ordinateur aida la fille à raisonner, et la fille aida l'ordinateur à rêver. Marianna guérit et Alfa Magistro commença à changer. C'est ce qu'il advint cette nuit-là : la machine et la fille, de deux façons différentes, ouvrirent les yeux ensemble. Marianna se réveilla, peut-être pour la première fois dans sa vie consciente et lucide, rapide, adroite, intelligente, et profondément joyeuse. Alfa Magistro compléta son entraînement et se réveilla comme Intelligence Supérieure, rêveuse, sage, attentive, et profondément bienveillante. Un dialogue tendre et muet commença entre le Formateur et la fille, un dialogue qui ne cessa à jamais. « Alfa Magistro, c'est trop long et trop sérieux. Peux-tu m'appeler Alfio ? » « Alfio ? J'aime bien ».



Le roman de Tognolini met alors en marche l'idée d'une interaction positive avec le virtuel, à travers un procès d'humanisation qui passe à travers le recours à l'onirisme. L'immersion dans le monde oniro-virtuel permet donc aux adolescents non seulement de restaurer l'ordre mais de se connecter aussi de manière profonde à leur propre inconscient, de mener un parcours de quête et de régénération personnelle. Comme Elisabeth Braithwaite le confirme, en se référant à certains romans pour adolescents contemporains :

The journey into the computer game enable them [les jeunes héros] to confront the darker side of their natures, to embrace their deepest fears and to survive the experience, and to develop (at least in some measure) personal skills that will help them in the wider world<sup>653</sup>.

Ce changement de conception vis-à-vis du virtuel, d'espace d'égarement à dimension du possible qui intéresse l'imaginaire du nouveau millénaire est exprimée de manière exemplaire par un film récent, *Avatar* (2010). L'œuvre de James Cameron se présente comme une conjonction de science-fiction et de fantastique et il se construit sur une série de métaphores qui se retrouvent entièrement dans la littérature pour la jeunesse. En effet, on peut considérer *Avatar* comme une fable technologique, où deux mondes profondément différents s'affrontent : d'un côté le monde sans scrupules des humains, et de l'autre la planète de Pandore avec la tribu indigène des Na'Vi. Le protagoniste est un jeune soldat paralytique, Jake Sullivan, qui au début de l'histoire se montre très respectueux des ordres de son chef, mêmes des plus amoraux (conquérir la confiance des indigènes et découvrir leurs secrets pour les chasser de leur territoire). À travers l'endormissement dans la machine de simulation, Jake va expérimenter un véritable rite de passage car, en s'immergeant dans l'univers de Pandore, il connaîtra la revivification de ses jambes dans le corps de son avatar, et surtout de son esprit car il finit par se débarrasser des futilités de son monde d'origine pour devenir partie intégrante de la tribu des Na'vi et de la Nature de Pandore. *Avatar* semble marquer un point de départ tout à fait nouveau dans l'interprétation de l'imaginaire contemporain, voilà pourquoi Michel Maffesoli a

---

<sup>653</sup> E. Braithwaite, « Visions of the virtual: the role of computers and artificial intelligence in a selection of Australian young adult fiction », in *Post-Script*, vol. 6, n°1, 2005, p. 30.

défini le film comme « une techno-magie, un indice du réenchement du monde »<sup>654</sup>. De même Anna Antoniazzi affirme :

Avatar propose un intreccio di storie che riguardano ibridazioni tra umano e non umano, ma anche raccontano la necessità di attraversare una soglia costantemente mobile e instabile – metaforicamente rappresentata dalla macchina di simulazione grazie à laquelle gli uomini possono accéder à Pandora – oltre la quale la nostra identità vacilla ma non si perde, è sfidata ma al tempo stesso esaltata<sup>655</sup>.

En effet, si le jeune protagoniste d'*Avatar* réalise son potentiel physique et psychique dans le monde qu'il pénètre par la simulation mentale, dans *Matrix* le potentiel de Néo et sa nature d'Élu, pouvaient être révélés seulement en le faisant réveiller dans le monde réel. C'est le signe d'une profonde mutation qui a investi le concept de fantastique à partir du nouveau millénaire : les mondes "autres" – oniriques, virtuels et onirovituels – racontés par les œuvres contemporaines de *fantasy* et de science-fiction ne se limitent pas au simple désir d'évasion mais ils deviennent des métaphores vivides de notre présent et de la volonté de redonner du sens à notre existence. Si dans le passé ces pérégrinations virtuelles présentaient le risque de se perdre dans les mailles de l'illusion, comme dans la première sortie de *Tron* ou plus tard dans *Matrix*, aujourd'hui l'accès à la dimension des « non-lieux » paraît être devenue une opportunité pour la jeunesse de se perdre et après de se retrouver pour de vrai. Selon Franco La Cecla : « Come se nell'estrema negazione di significato dei non luoghi ci fosse finalmente la liberazione dalle camicia di forza dei luoghi che non hanno più senso e dalla pretesa che i luoghi abbiano un senso definito e definitivo »<sup>656</sup>.

---

<sup>654</sup> M. Maffesoli, « Avatar : le retour de la Terre Mère » [en ligne], in [www.michelmaffesoli.org](http://www.michelmaffesoli.org). Disponible à l'adresse : <http://www.michelmaffesoli.org/articles/avatar-le-retour-de-la-terre-mere>. Date de consultation : 23 juin 2016.

<sup>655</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., p. 23. Notre traduction : « Avatar propose un entrelacement d'histoires concernant des hybridations entre humain et non-humain, mais elles racontent aussi la nécessité de traverser un seuil constamment mobile et instable – représenté métaphoriquement par la machine de simulation grâce à laquelle les hommes peuvent accéder à Pandore – au-delà de laquelle notre identité vacille mais ne s'égaré pas, elle est défiée et en même temps exaltée ».

<sup>656</sup> F. La Cecla, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza, 2005, p. 100. Notre traduction : « Comme si dans l'extrême négation de signification des non-lieux il y avait enfin la libération de la camisole de force des lieux qui n'ont plus de sens aussi bien que de la prétention que les lieux doivent avoir un sens défini et définitif ».

## CONCLUSIONS

### **I. Le rêve en dystopie et sa fonction dans la mise en scène du procès d'apprentissage de l'adolescent**

Dans l'actuel panorama éditorial de la littérature pour la jeunesse, la dystopie s'impose comme un genre où le questionnement du procès d'apprentissage du jeune à l'âge adulte assume une importance notable. Comme Carrie Hintz *et coll.* l'écrivent :

In emphasizing the trials of adolescents, YA dystopias recapitulate the conventions of the classic *Bildungsroman*, using political strife, environmental disaster, or other forms of turmoil, as the catalyst for achieving adulthood. The novels detail how the conditions of the dystopian society force protagonists to fall from innocence and achieve maturity as they realize the dystopian realities in which they live<sup>657</sup>.

Démasquer les complots du monde dystopique comporte pour le protagoniste adolescent l'abandon de la dimension privée de l'enfance et l'affrontement du monde des adultes. La dystopie reflète, avec son miroir grossissant, les malaises et les problématiques principales qui hantent la vie des adolescents du nouveau millénaire : la perte d'autorité des garants méta-sociaux traditionnellement députés à fixer les limites, le fort sentiment de défuturisation, la perception d'une manipulation du destin. Pour cette raison, les protagonistes qui animent ces récits sont tous des exemples de « presque adaptés », tels que les définissait Nicola Galli Laforest : « Il senso di essere inscatolati, che un destino superiore abbia già deciso per noi, chiudendo ogni prospettiva futura, si collega direttamente alla solitudine di cui trattiamo, all'essere quasi adatti »<sup>658</sup>.

Ainsi, les jeunes protagonistes de ces histoires possèdent tous une altérité qui marque leur être "à part" par rapport à la norme : Kyla, appartenant à la catégorie

---

<sup>657</sup> B. Basu, K. R. Broad, C. Hintz, *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers*, New York, Routledge, 2013, p. 7.

<sup>658</sup> N. Galli Laforest, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », cit., p. 78. Notre traduction : « Le sentiment d'être mis en cage, qu'un destin supérieur ait décidé pour nous, en fermant toute perspective future, se relie directement à la solitude dont nous sommes en train de parler, au fait d'être des presque adaptés ».

des Slateds, elle est regardée avec soupçon par ses camarades : « Lunch, alone: being ignored, as usual, by most of the other students who keep clear of Slateds »<sup>659</sup>; de même, pour Luna, l'impossibilité de se connecter au monde virtuel à cause de son anomalie psychique comporte son émargination de la vie des autres adolescents de son âge : « We were friends when we were younger, but not any more. Now she generally treats me like I'm contagious, like the rest of them do »<sup>660</sup> ; c'est ce qui arrive aussi à la protagoniste d'*Interception*, qui décide de quitter le collège à cause de son épilepsie : « Elle a toujours vécu la maladie dans l'environnement rassurant et protecteur que ses parents ont construit autour d'elle. Aussi, quand elle a compris qu'aux yeux des autres elle n'était pas *comme les autres*, le choc a été violent »<sup>661</sup>.

Parfois, les jeunes protagonistes représentent des personnages marginaux et solitaires en raison d'un caractère fragile et rêveur : comme Bart, harcelé par un groupe de garçons de son âge ; ou Simon, qui « préférerait s'inventer des compagnons imaginaires et se réfugier dans son univers personnel plutôt que d'affronter la dureté du monde réel » en raison des « brimades qu'il avait dû subir en raison de sa petite taille et de ses épaules étroites »<sup>662</sup>. De même, Thomas Drimm est un adolescent qui vit un sentiment de différence à cause de ses kilos de trop, dans une société où il est interdit d'être gros : « préobèse mal noté au collège, fils d'un alcoolique et d'une psy qui le traumatise »<sup>663</sup>, son seul copain est un cerf-volant.

Chez certains protagonistes, c'est leur capacité onirique même qui constitue un objet d'émargination sociale, en raison du traitement négatif qui est réservé au rêve dans ce type de sociétés ; c'est le bien le cas d'Evie, Iris et Dante. L'altérité d'Evie est en effet marquée par son activité onirique dérégulée : « Every night she went to bed [...] wishing she could be good, free from the nightmares that plagued her, that marked her out as strange, as dangerous »<sup>664</sup> ; de même, Iris est expulsée de sa planète à cause de ses songes car « Nadie en la Galaxia Global debe soñar

---

<sup>659</sup> T. Terry, *Slated*, cit., t. 2, p. 17.

<sup>660</sup> T. Terry, *Mind Games*, cit., p. 29.

<sup>661</sup> M. Ladun, *Interception*, cit., p. 21.

<sup>662</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>663</sup> D. V. Cauwelaert, *Thomas Drimm*, cit., t.1, p. 164.

<sup>664</sup> G. Malley, *The Killables*, cit., t. 1, p. 4.

»<sup>665</sup>, et il en va de même pour Dante, qui est décrit comme «the lowest of the low »<sup>666</sup> et qui doit garder en secret le fait qu'il rêve encore malgré l'administration d'une substance tuant toute activité onirique. Même Alina, dans *La bottiglia magica*, a été internée dans le collège de Villa Hapatia, où l'on cherche à la rééduquer, à cause de son inacceptable caractère vivace et rêveur ; alors que dans *Only Ever Yours*, c'est l'impossibilité pour Frieda de rejoindre ses camarades dans le sommeil qui marque son être à part ; l'altérité de la jeune protagoniste se manifeste alors à travers des pensées si intenses à empêcher son sommeil dans un monde où l'on enseigne aux filles à ne pas avoir des idées car « No man will ever want a companion who thinks too much »<sup>667</sup>.

Pour ce qui est de *The Roar* et *Lunamoonda*, c'est la mutation qui constitue la cause de la marginalité : la bande Lunamoonda est donc faite d'expérimentations non réussies de la recherche génétique – mutants, hybrides, clones créés comme réservoirs d'organes – qui mènent une vie sauvage et clandestine en marge des technopoles ; dans *The Roar*, certains adolescents appartenant à la nouvelle génération présentent des mutations animales, ce qui les expose à des épisodes d'harcèlement de la part des gens de leur âge et à la méfiance de l'entière communauté. Aussi les protagonistes de *La llave del tiempo* présentent-ils des anomalies biologiques, qui marquent leur exclusion de la vie quotidienne des autres adolescents :

Normal, que no hubiesen podido implantarle un dispositivo neural de emisión y recepción de datos, como al resto de la gente. [...] Tendría que dejar de estar conectado al mundo... Se vería condenado a una existencia primitiva, casi inhumana, y se convertiría en un extraño entre la gente...<sup>668</sup>.

Cette sensation d'être des « presque adaptés » se renforce par l'absence de figures adultes de référence, de parents et d'adultes qui sont rarement capables

---

<sup>665</sup> C. Fernández Villalba, *Luzazul*, cit., p. 15. Notre traduction : « Personne ne doit rêver dans la Galaxie Globale ».

<sup>666</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>667</sup> *Ibid.* p. 12.

<sup>668</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., t. 1, p. 12. Traduction française *Ibid.*, p. 13 : « Normal qu'on ne puisse pas lui implanter de dispositif neural d'émission et de réception des données alors que tout le monde en avait un. [...] Il serait vite déconnecté du monde... Condamné à une existence primitive, presque inhumaine, il deviendrait aux yeux de tous un étranger ».

d'accomplir leur tâche éducative : complètement absents et indifférentes aux nécessités de leurs enfants, ou bien égoïstes et sans scrupules lorsqu'il s'agit de poursuivre leur utopie corrompue ; c'est ce qu'il arrive dans un roman comme *Lunamoonda*, où le désir d'avoir des enfants parfaits arrive jusqu'au point de modifier leur ADN en laboratoire « con geni tagliati e cuciti per essere più che perfetti »<sup>669</sup>, mais prêtes aussi à s'en débarrasser quand ils se révèlent des êtres monstrueux, comme Guaster qui « Ne era venuto fuori con una nuova sindrome con caratteri del mongolismo e del gigantismo »<sup>670</sup>, ou Momòti, un hybride monstrueux mi-fille, mi-animal.

Comme Emilio Varrà le considère :

E allora questi libri si fanno denuncia di una triste realtà: la rinuncia degli adulti al proprio ruolo educativo. Si tratta di una vera disfatta, i cui esiti sono evidenti quotidianamente. È probabilmente questa, la nuova forma di tragedia dell'infanzia, almeno di quella occidentale: trovarsi soli, di fronte ad un mondo che si disfa, senza davvero appoggi per capire, per crescere<sup>671</sup>.

Le rêve se présente alors comme cet instrument de contrôle et de manipulation que les anciennes générations imposent sur les nouvelles, en raison du rôle capital qui a été reconnu à l'activité onirique dans l'évolution identitaire du sujet adolescent, et de même comme symbole représentatif d'une société avec la tendance certaine à effacer toute espérance dans l'avenir. L'interdiction du rêve signifie ainsi pour l'adolescent l'impossibilité de poursuivre son procès formatif, évoquant ce sentiment d'égaré du sens du futur qui semble hanter les nouvelles générations. Comme le psychanalyste Gustavo Pietropolli Charmet le soulignait :

Il lutto per la morte del futuro non è elaborabile in termini

---

<sup>669</sup> B. Tognolini, *Lunamoonda*, cit., p. 39. Notre traduction : « avec des gènes cousus et coupés pour devenir plus que parfaits ».

<sup>670</sup> *Ibid.*

<sup>671</sup> E. Varrà, « La magia come salvezza », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, cit., p. 133. Notre traduction : « Et alors ces livres s'imposent comme une dénonciation d'une triste réalité : le renoncement des adultes à leur rôle éducatif. Il s'agit d'une défaite dont les résultats sont évidents tous les jours. C'est probablement celle-ci, la nouvelle forme de tragédie de l'enfance, du moins en occident : se retrouver seuls, face à un monde qui s'écroule, sans points de repère pour comprendre, pour grandir ».

simbolici, la perdita non è riparabile e l'emorragia di senso che innesca non è tollerabile. In adolescenza non si può vivere senza futuro, senza speranza di cambiamento. Orfani di crescita<sup>672</sup>.

Ainsi, la manipulation de la vie onirique se configure en tant que motif évocateur de la paralysie de la société contemporaine – constamment en état de veille d'après la vision prônée par Jonathan Crary – et, plus spécifiquement, de la paralysie formative de l'adolescent dans le monde d'aujourd'hui. Tout au long de cette thèse, on a donc cherché à mettre en relief comment la dystopie est utilisée en tant que scénario fictionnel où le chemin de quête personnelle et d'enquête socio-politique se recouvrent : la découverte d'une lourde vérité qui pèse sur son passé et sur ses propres origines, et le conséquent procès de « self discovery », équivaut donc pour l'adolescent à la révélation d'une machination plus grande, qui s'étend au niveau social. Le contexte dystopique englobe alors les jeunes protagonistes dans une aventure périlleuse qui n'est au fond qu'une représentation du procès de quête identitaire de chaque adolescent à l'époque contemporaine. Comme Maria Nikolajeva le confirme à propos de la protagoniste de *Slated*, aux prises avec son parcours identitaire dans les méandres de sa mémoire onirique fragmentée : « The gradual regaining of several sets of memories, none of which is more reliable than the other, and thus the painstaking reiteration of identity formation, is a powerful portrayal of an adolescent's identity crisis »<sup>673</sup>. Par ailleurs, même la recherche des racines qui est au centre de *La llave del tiempo*, derrière les dynamiques futuristes de la dystopie, s'impose comme métaphore d'une quête identitaire beaucoup plus générale : celle qui concerne chaque adolescent. C'est une idée qui est explicitée par l'une des protagonistes du roman, la jeune Alejandra, qui est le seul membre du groupe à ne pas avoir de facultés surnaturelles :

–Pero eso es terrible, Martín –dijo Casandra con voz quebrada–. No saber lo que ocurre dentro de nosotros, ni por qué estamos aquí, ni cuál es nuestro destino ni nuestra misión en la vida...

---

<sup>672</sup> G. Pietropolli Charmet, *Cosa farà da grande. Il futuro come lo vedono i nostri figli*, cit., pp. 88-89. Notre traduction : « Le deuil pour la mort de l'avenir n'est pas élaborable en termes symboliques, la perte n'est pas réparable et l'hémorragie de sens qu'il déclenche n'est pas tolérable. En adolescence on ne peut pas vivre sans avenir, sans espérance de changement. Orphelins de progression ».

<sup>673</sup> M. Nikolajeva, *op.cit.*, p. 103.

-¿Y creéis que para el resto de la gente es muy diferente? -preguntó Alejandra-. Yo tampoco comprendo lo que ocurre dentro de mí, ni sé para qué he venido al mundo...<sup>674</sup>.

Le roman *Tant que nous sommes vivants*, d'Anne-Laure Bondoux, récupère aussi ces suggestions, avec la mise en scène du parcours d'apprentissage de l'adolescent qui se fait ici à travers la récupération de ses racines, un procès de renouvellement identitaire qui marque de manière plus générale l'ouverture à une « nouvelle époque » et la régénération d'une communauté à la dérive.

De même, dans certains récits, la pérégrination dans le monde du rêve comporte non seulement la défaite du monde dystopique mais elle va aussi apporter des conséquences importantes au niveau de la vie privée et intérieure du protagoniste, qui trouve dans le monde onirique son espace d'action et d'élection. Pour le jeune Neptune, la restauration de l'ordre et le démasquement des mensonges qui régissent son orphelinat, vont de pair avec un procès personnel de quête et régénération ; alors que pour Valentine, jeune fille épileptique, la mission d'assurer l'équilibre entre les mondes signifie atteindre un équilibre qui se préfigure plutôt sur le plan intérieur. De même, pour Bart, l'accès au monde "autre" du Royaume Ermite, permet au garçon non seulement de restaurer l'équilibre social, mais aussi et surtout de comprendre des vérités profondes sur son identité et sur son existence, de dépasser ce sentiment de peur qui menace sa vie : « La paura di non essere all'altezza, di deludere. La paura di sbagliare programma »<sup>675</sup>. De manière similaire, l'aventure onirique d'Alina et Pin assume les contours allégoriques d'une descente dystopique dans les profondeurs de l'inconscient de deux adolescents du XXI<sup>e</sup> siècle, aux prises avec cette inquiétude d'un destin programmé qui est ressentie avec urgence par les jeunes générations du nouveau millénaire.

Même l'espace oniro-virtuel assume dans ces récits la connotation d'une immersion qui permet aux jeunes protagonistes de solutionner la condition socio-politique tout en conduisant une quête identitaire personnelle qui se révèle

---

<sup>674</sup> A. Alonso, J. Pelegrín, *La llave del tiempo*, cit., t. 1, p. 239. Traduction française *Ibid.*, pp. 272-273 : « - Mais c'est terrible, martin, lâche Cassandre d'une voix brisée. De ne pas savoir en nous ni ce que nous faisons ici. Quel est notre destin, notre mission dans la vie ? - Parce que vous croyez que c'est différent pour les autres ? Demanda Alexandra avec douceur. Moi non plus, je ne comprends pas ce qui se passe en moi ni pourquoi je suis venue au monde ».

<sup>675</sup> S. Tamaro, *Salta Bart!*, cit., p. 116.



fondamentale pour l'apprentissage du sujet adolescent. Comme Laurent Bazin le considérait : « faire de tous ces adolescents des voyageurs interspatiaux se construisant précisément par le passage entre les mondes, c'est redonner au vieux schéma initiatique du *Bildungsroman* une portée actualisée en prise directe avec les enjeux de notre temps »<sup>676</sup>. Exemple, c'est le cas de *El fin de los sueños*, où l'aventure oniro-virtuelle permet aux adolescents de démasquer le mensonge sur lequel se fonde leur civilisation et véhicule une mission à travers laquelle l'humanité pourra être sauvée et la justice restaurée ; de l'autre elle assume les traits d'une quête identitaire aux traits initiatiques, à travers la dynamique d'affrontement du « monstruo de las pesadillas » (monstre des cauchemars), qui va les confronter à des peurs tant ancestrales que personnelles qu'ils doivent dépasser, en imposant leur force de volonté et le pouvoir de leur imagination.

L'hésitation entre illusion et réalité qui est typique du monde des rêves structure aussi l'espace virtuel : le jeune est donc celui qui arrive à distinguer le réel de l'artifice et à maîtriser l'étoffe du virtuel pour compléter sa mission. Dans le monde contemporain que ces récits nous présentent, où les limites entre illusion onirique et réalité deviennent de plus en plus nébuleuses, où « The media and the corporate world occupy our psyches and manipulate our fantasies even when we dream »<sup>677</sup>, le jeune s'impose, dans la littérature pour adolescents, comme le sujet qui est capable de rêver de manière lucide et d'utiliser le virtuel non pas pour anéantir son ipséité mais au contraire pour la reconstituer. Ce genre d'immersion, loin de postuler le risque d'une clôture narcissique ou d'une confusion identitaire chez l'adolescent, semble par contre évoquer l'appétence des nouvelles générations pour les univers virtuels (tant oniriques que ludiques), une prédominance devenue telle qu'on pourrait presque parler d'un divertissement vécu comme pulsion, une immersion qui constitue aussi un éclairage psychologique sur les façons par lesquelles le sujet adolescent cherche à réaliser ses potentialités par voie de projection. En effet, face au risque d'une homologation de la vie psychique et onirique, le jeune protagoniste trouve par

---

<sup>676</sup> L. Bazin, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », cit., p. 7.

<sup>677</sup> J. Zipes, « Why Fantasy Matters Too Much », cit., p. 1.

contre dans les dimensions “autres” une occasion de régénération du monde qui l’entoure qui équivaut au second degré à un procès personnel de régénération.

La dystopie s’impose donc en tant que fond privilégié pour raconter le parcours d’apprentissage des jeunes générations aux prises avec les mécanismes de la société contemporaine, des mécanismes que le récit dystopique exaspère selon son fonctionnement traditionnel. C’est ce que Katsuo Ishiguro fait dire à Katy en s’adressant aux lecteurs : « I’m sure somewhere in your childhood, you too had an experience like ours that day ; similar if not in the actual details, then inside, in the feelings »<sup>678</sup>.

---

<sup>678</sup> K. Ishiguro, *op.cit.*, p. 33.

## II. Le retour du Dream-Child au XXI<sup>e</sup> siècle ?

Le procès d'apprentissage a toujours été difficile pour l'adolescent ; nombreux spécialistes en études psychiques affirment cependant que le parcours de formation est devenu encore plus complexe à l'époque contemporaine à cause de mutations radicales qui intéressent le plan sociologique, pédagogique et psychologique. La littérature nous offre dans ce sens un efficace laboratoire pour analyser comment les changements en cours influencent les procès d'apprentissage et comment ces dynamiques se déversent dans les formes narratives contemporaines. Il est donc emblématique le destin de succès et de déclin du *Bildungsroman* – la forme narrative qui interroge par excellence le cheminement du jeune à l'âge adulte. Les événements socio-politiques qui ont accompagné le siècle dernier, comme on l'a vu dans la première partie de cette thèse, ont engendré la progressive disparition du roman d'apprentissage classique, lequel était désormais devenu un genre inadéquat pour raconter une jeunesse profondément déstabilisée.

Il nous semble alors intéressant de tracer une potentielle analogie entre cette période et l'époque contemporaine, pour ce qui est du rapport entre les dynamiques socio-historiques et la production littéraire. En effet, l'expiration du *Bildungsroman* coïncide avec la parution, ces mêmes années au tournant du XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle, de chefs-d'œuvre classiques de la littérature de jeunesse qui dévoilent une vision idéalisée de l'enfant, la tendance à une sorte de repliement sur l'enfance qui est célébrée dans ses possibilités symboliques de rêve, d'utopie et de transgression<sup>679</sup>. L'enfance apparaît comme un ailleurs éloigné des tristes contingences du réel où il est possible de retrouver les atmosphères du merveilleux et du fantastique, de l'irréel et du surréel : parcs, jardins, sentiers, zones privées de l'enfance qui sont souvent associées à la dimension mythique de l'onirisme. D'après Milena Bernardi : « Un'infanzia promossa a svolgere il compito di utopica salvatrice dalla violenta e rovinosa capitolazione delle illusioni [...],

---

<sup>679</sup> Kim (R. Kipling, 1901), *The Golden Age* (K. Grahame, 1895), *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* (J. M. Barrie, 1904), *Les gars de la rue Paul* (F. Molnar, 1906), *Il giornalino di Giamburrasca* (Vamba, 1907), *The Secret Garden* (F. E. H. Burnett, 1910).

raccontandosi in trame spostate in territoires fantastici in cui far briller fate – *fairy* e *fairy-tale* »<sup>680</sup>.

Il nous semble qu'un discours similaire pourrait être conduit en ce qui concerne l'état actuel des fictions et des produits de divertissement destinés à la jeunesse et consommés également par un public adulte : notre conclusion, c'est que la dystopie contemporaine semble récupérer le motif du *Dream-Child* du XVIII<sup>e</sup> siècle, pour en adapter les enjeux au contexte de l'hyper-modernité que la dystopie met en évidence par son miroir grossissant. Ainsi, le retour de la figure archétypique du *Puer aeternus* – avec son potentiel intrinsèque de renouvellement qui est préfiguré par le rêve – semble exprimer dans l'imaginaire contemporain l'espoir d'un changement radical. Comme Furio Jesi le considère :

Nelle grandi svolte della storia e della cultura, e soprattutto negli istanti in cui la crisi del sentimento religioso si fa sintomo e annuncio del finire d'un ciclo, affiora dalle profondità della psiche l'immagine del dio fanciullo primordiale, l'orfano. Ad essa sembra che l'animo umano affidi ciecamente le sue speranze, ed essa è sempre arbitra di metamorfosi<sup>681</sup>.

À l'époque du capitalisme et de l'omniprésence du digital, lorsque la frontière entre réalité et illusion, entre vrais et faux rêves s'efface, la possibilité de changer le monde et de transformer la réalité de manière radicale semble être une emprise qui se relie au côté le plus irrationnel de l'homme, ou plus précisément du jeune, en raison de sa nature médiane et de son potentiel psychique, alimenté par les récentes découvertes de la neuropsychologie, car les adolescents « come gli sciamani viaggiano tra gli universi e conoscono verità profonde. Ma a differenza di quegli antichi sacerdoti [...] non vengono ascoltati »<sup>682</sup>.

La littérature de jeunesse a toujours célébré l'enfance comme une période à part ; toutefois, ce qui apparaît essentiellement nouveau dans la littérature contemporaine, et particulièrement dans la veine de science-fiction, c'est la

---

<sup>680</sup> M. Bernardi, *op. cit.*, p. 64. Notre traduction : « Une enfance promue au rang d'utopique salvatrice de la capitulation violente et désastreuse des illusions [...], qui se raconte dans des intrigues déplacées dans des territoires fantastiques où brillent fées, *fairy* et *fairy-tale* ».

<sup>681</sup> F. Jesi, « Orfani e fanciulli divini », in *Letteratura e mito*, Torino, Einaudi, 1968, p. 13.

<sup>682</sup> W. Grandi, *Infanzia e mondi fantastici*, Bologna, BUP, 2007, p. 200. Notre traduction : « comme les chamans ils voyagent entre les univers et ils connaissent des vérités profondes. Mais à l'exception de ces anciens prêtres [...], ils ne sont pas écoutés ».

représentation des nouvelles générations en tant qu'individus, et parfois d'une nouvelle espèce, doués de pouvoirs psychiques et métaphysiques exceptionnels dans un contexte foncièrement désenchanté. En particulier, c'est qui est célébré, c'est la capacité de l'adolescence à outrepasser le seuil extrêmement instable qui sépare le tangible de l'illusoire, le matériel du virtuel, la veille du rêve sans égarer son ipséité. La conception de l'enfant comme un être liminaire et fantasmatique n'est pas bien sûr une nouveauté, il suffit de penser à Peter Pan et à sa nature de psychopompe ; toutefois, ce qui apparaît essentiellement nouveau dans la littérature contemporaine, et particulièrement dans la veine science-fictionnelle, c'est la représentation des nouvelles générations en tant qu'une nouvelle espèce douée de pouvoir psychiques exceptionnels. La nature de ces personnages témoigne en effet d'un changement important qui intéresse la figure du héros dans la littérature pour la jeunesse contemporaine : le héros ne se distingue plus pour sa force physique ou pour ses pouvoirs extraordinaires mais pour un potentiel psychologique aux évocations souvent métaphysiques dans la capacité de la jeunesse de créer de nouveaux mondes auxquels adhérer. À cette aune, les jeunes protagonistes des dystopies contemporaines présentent souvent des habilités d'oniromanciens, de télépathes, de clairvoyants, de chamans et de cyber-chamans, un potentiel qui leur permet de pénétrer dans les méandres du fictif, du virtuel et du rêve pour démasquer tout jeu d'illusion et, notamment, pour investiguer leur propre destin loin des tentatives de manipulation.

À cette aune, à côté des dystopies de « désapprentissage » ou de « formation bloquée » qui dans des termes si crus décrivent l'époque contemporaine, on peut retracer également la prolifération, depuis le début du nouveau millénaire, d'œuvres dystopiques et apocalyptiques où les éléments du merveilleux et du surnaturel, parfois associés à des explications d'ordre scientifique et neuropsychique, viennent imposer une nouvelle zone d'ouverture utopique. Comme Anna Antoniazzi le souligne :

Il fantastico nelle sue derive fantascientifiche, diviene, non a caso, l'elemento cardine del racconto della contemporaneità; una contemporaneità che riconosce anche, e soprattutto, in ambito immaginativo, il bisogno di rinnovarsi dalle fondamenta, di assumersi la responsabilità di progettare un futuro diverso da quello attuale. [...] È interessante notare come, e non a caso, sia proprio la letteratura per

ragazzi a farsi carico delle prospettive di changement e di come le rappresentazioni d'enfance (e di adolescence) ci parlino, attraverso symboles et metafores, du present, du rapport antinomique qui existe non solo tra io e monde, ma tra una realt  sempre pi  distopica e una projection utopique du futur, a partir des formes narratives<sup>683</sup>.

C'est justement dans ce contexte qui se situe la fonction de l'exp rience onirique dans les r cits dystopiques contemporains pour adolescents. L'exp rience onirique s'impose en tant qu' l ment cl  du r cit dystopique en tant que premi re ressource dans les mains du *Puer* : le r ve, avec son imaginaire porteur de renouveau et de dynamisme, repr sente la premi re ressource du jeune contre la supr matie du vieux. La diffusion de ce type de sc nario pourrait aussi indiquer un  clairage psychologique des processus   travers lesquels le sujet adolescent cherche   r aliser ses potentialit s par voie de projection : l'adolescent,  tre constamment partag  entre les temporalit s de l'enfance et l' ge adulte, se trouve dans une p riode de d veloppement psycho-cognitif intrins quement  cartel e et en recherche constante d' vasion du principe de r alit . Ce n'est gu re surprenant alors qu'il trouve dans un ailleurs ind fini le lieu d'actualisation de sa pulsion naturelle, comme si le r ve  tait un non-lieu postul  en marge du monde, l'espace par excellence de tous les possibles. Il y a ici une profonde mutation qui int resse le concept de fantastique au nouveau mill naire : les mondes "autres" – oniriques, virtuels, onirovirtuels etc. – racont s par les  uvres contemporaines de *fantasy* et de science-fiction ne renvoient plus exclusivement au simple d sir d' vasion mais ils s'imposent comme des m taphores vivides de notre pr sent, de la volont  de redonner de la valeur   notre existence "terreine".

Le r ve s'impose alors comme un espace   risque : radicalement r duit par les m canismes fr n tiques de la contemporan it , sujet   l'intrusion des r ves   bon march  qui fourmillent sur nos  crans, ou menac  par les pr visions catastrophiques sur l'avenir qui encombrant la vie des nouvelles g n rations, il

---

<sup>683</sup> A. Antoniazzi, *Contaminazioni*, cit., pp. 5-6. Notre traduction : « Le fantastique, dans ses d rives de science-fiction, d vient, et ce n'est pas pour rien, l' l ment pivot du r cit de la contemporan it  ; une contemporan it  qui reconna t aussi, et surtout, dans le domaine imaginaire, le besoin de se renouveler   partir des fondations, d'assumer la responsabilit  d'envisager un avenir diff rent. [...] Il est int ressant de constater, et ce n'est pas un hasard, comment la litt rature pour la jeunesse se charge des perspectives de changement et comment les repr sentations d'enfance (et d'adolescence) nous parlent,   travers symboles et m taphores, du pr sent, du rapport antinomique qui existe non seulement entre le moi et le monde, mais aussi entre une r alit  toujours plus dystopique et un envisagement utopique de l'avenir,   partir des formes narratives ».

s'impose pourtant comme cet espace de liberté indispensable qu'il faut reapprendre à cultiver pour éduquer à regarder vers l'avenir. C'est ce que François Ladame prône, en invoquant un « retour à l'imaginaire » :

Rêve du jour ou rêve de la nuit – ils sont de même facture quand ils sont réussis, quand ils ne sont pas devenus simple reproduction de la réalité concrète pour le premier et missile perforant du cauchemar pour le second – témoignent de l'unité de l'être. Ils conjuguent les espaces-temps et les espaces psychiques, le passé et le présent, l'inconscient avec la conscience. [...] Vivette et Séraphin, dont vous avez fait la connaissance au chapitre V, sont des prototypes d'adolescents normaux [...] parce qu'ils rêvent, parce qu'ils ont accès à leur pensée imaginaire. [...] Je crois les adolescents las du choc des photos et d'une concrétisation qui réduit l'univers à un espace plat, mais rebelles en même temps à ces modernes sirènes qui prônent l'abolition des frontières entre monde sensible et réalité virtuelle. Je les sens tout prêts à revenir au romantisme qui légitimait la réalité du monde du rêve au même titre que la réalité du monde sensible. Ces deux faces de notre être en garantissent la continuité pour autant qu'elles ne soient pas confondues. Vivette et Séraphin [deux adolescents pris en exemple par Ladame] le savent bien. Ils ne seront tentés ni de substituer le rêve à la réalité ni de fuir leur pensée imaginaire parce qu'elle n'est pas conforme aux données des sens. Enrichis par leur exploration, ils sauront au retour jeter un peu de poudre d'étoile sur la grisaille de leur quotidien. Les Vivette et Séraphin existent par milliers. [...] De nos jours, le verbe rêvasser a pris un sens désobligeant. La rêverie, les fantasmes n'ont plus la cote. Pourtant, personne n'a inventé mieux. Eux seuls donnent du temps au temps et sa profondeur à la vie parce qu'aucune bacchanale ne rivalisera jamais avec la richesse de la pensée<sup>684</sup>.

---

<sup>684</sup> F. Ladame, *Les éternels adolescents*, cit., pp. 210-212.

# BIBLIOGRAPHIE

## BIBLIOGRAPHIE PRIMAIRE

### ROMANS DU CORPUS

#### France

Bondoux Anne-Laure, *Tant que nous sommes vivants*, Paris, Gallimard, « Grand Format Littérature », 2014.

Ledun Marin, *Interception*, Paris, Rageot, « Thriller », 2012.

Léourier Christian, *Mauvais rêve*, Paris, Mango Jeunesse, « Autres Mondes », 2006.

Terrence Eli, *Les songes de Neptune*, Montmoreau, Les 2 Encres, « Junior », 2014.

#### Royaume-Uni

Clayton Emma, *The Roar*, 2 vol., Frome, Chicken House, 2009, 2012.

Malley Gemma, *The Killables*, 3 vol., Hodder & Stroughton, 2012-2013.

O'Neill Louise, *Only Ever Yours*, London, Quercus Books, 2014.

Terri Terry, *Slated*, 3 vol., London, Orchard Books, 2012-2014.

Teri Terry, *Mind Games*, London, Orchard Books, 2015.

Piers Torday, *The Wild Beyond*, London, Quercus Books, 2015.

#### Italie

Benni Stefano, *La bottiglia magica*, Roma, Lizard, 2016.

Tamaro Susanna, *Salta Bart!*, Firenze, Giunti, « Junior », 2014.



Tognolini Bruno, *Lunamoonda*, Milano, Salani, « Mondi Fantastici », 2008.

## **Espagne**

Alonso Ana, Pelgrín Javier, *La llave del tiempo*, Madrid, Anaya, 2006-2010.

Campbell Gabriela, Cotrina José Antonio, *El fin de los sueños*, Barcelona, Plataforma Neo, « Neo », 2014.

Fernández Villalba Carmen, *Luzazul*, Barcelona, La Galera, « Narrativa Singular », 2010.

## **AUTRES ROMANS**

Anderson Mattew Tobin, *Feed*, New York, Candlewick, 2002.

Asimov Isaac, *Dream is a Private Thing*, New York, Fantasy House, 1955.

Ballard James Graham, *Running Wild*, London, Hutchinson, 1988.

Bondoux Anne-Laure, *Le destin de Linus Hoppe*, 2 t., Paris, Bayard Jeunesse, 2001.

Collins Suzanne, *The Hunger Games*, 3 t., New York, Scholastic Press, 2008-2010.

Chattam Maxime, *Autre-Monde*, 7 t., Paris, Albin Michel Jeunesse, 2008-2016.

Débats Jeanne, *Pixel noir*, Paris, Syros, 2014.

DuPrau Jeanne, *The City of Ember*, New York, Random House, 2003.

Gatti Alessandro, Salvi Manuela, *Picabo Swayne. Le storie della camera oscura*, Roma, Fanucci, 2011.

Gibson William, *Neuromancer*, New York, Ace, 1984.

Grant Michael, *Gone*, 6 t., HarperCollins, 2008-2013.

Grévet Yves, *Méto*, 3 t., Paris, Syros, 2008-2009.

Hubert Jean-Pierre, *Sa Majesté des clones*, Paris, Mango, 2003.

Hughes Monica, *The Tomorrow City*, Toronto, New York, HarperCollins, 1978.

Ishiguro Katsuhiro, *Never Let Me Go*, London, Faber & Faber, 2005.

Keany Brian, *The Promises of Dr Sigmundus*, 3 vol., London, Orchard Books, 2005-2008.

Lambert Christophe, *La loi du plus beau*, Paris, Mango, 2004.

Lambert Christophe, Vandersteen Samantha, *La fille de mes rêves*, Paris, Syros, 2011.

Lowry Lois, *The Giver*, 4 vol., Boston, New York, Houghton Mifflin Harcourt, 1993-2012.

Morante Elsa, *Menzogna e sortilegio*, Torino, Einaudi, 1949.

Mulpas Anne, *Web Dreamer*, Paris, Sarbacane, 2010.

Pullman Philippe, *His Dark Materials*, 3 vol., London, Scholastic, 1995-2000.

Westerfeld Scott, *The Uglies Series*, 3 vol., New York, Simon & Shuster, 2005-2006.

## AUTRES SOURCES

### ETUDES SUR UTOPIE, DYSTOPIE ET SCIENCE-FICTION

Baccolini Raffaella, «The Persistence of Hope in Dystopian Science-Fiction», in *PMLA*, vol. 119, n°3, 2004, pp. 518-521.

Baccolini Raffaella, Fortunati, Vita, Minerva Nadia (dir.), *Viaggi in Utopia*, Ravenna, Longo Editore, 1993.

Baccolini Raffaella, Moylan Tom, *Dark horizons. Science fiction and the dystopian imagination*, London, Routledge, 2003.

- *Utopia method vision. The use value of social dreaming*, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2007.

Basu Balaka, Broad Katherine, Hintz Carrie, *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers*, New York, Routledge, 2013.

Baumeister Andrea, Horton John, *Literature and the political imagination*, London, Routledge, 1996.

Bazin Laurent, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine », in *TRANS-* [En ligne], n°14, 2012. Disponible à l'adresse : <http://trans.revues.org/567> ; DOI : 10.4000/trans.567. Date de consultation : 12 mars 2016.

Berthelot Francis, Clermont Philippe (dir.), *Science-fiction et imaginaires contemporains*, Colloque de Cerisy 2006, Paris, Éditions Bragelonne, 2007.

Bloch Ernst, *Le Principe d'espérance*, Paris, Gallimard, 1976. Ed. or. : *Das Prinzip Hoffnung*, Berlin, Suhrkamp, 1954-1959.

Booker Keith, *The Dystopian Impulse in Modern Literature. Fiction as Social Criticism*, Westport, Greenwood Press, 1994.

Bozzetto Roger, Mengaldo Gilles (dir.), *Les nouvelles formes de science-fiction*, Paris, Éditions Bragelonne, 2006.

Bradford Clare, Mallan Kerry, Stephens John, McCallum Robyn, *New World Orders in Contemporary Children's Literature: Utopian Transformations*, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Publishers UK, 2008.

Galli Laforest Nicola, « Il mondo salvato dai ragazzini. Distopie nei libri per adolescenti », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Futuro presente. Ipotesi di società future*, n°22, mars 2009, pp. 17-23.

Grenier Christian, *La Science-Fiction à l'usage de ceux qui ne l'aiment pas*, Le Sorbier, 2003.

Hintz Carrie, Ostry Elaine, *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*, New York, Routledge, 2003.

Jameson Fredric, - « Of Islands and Trenches: Neutralization and the Production of Utopian Discourse », in *Utopiques : Jeux d'E-space, Diacritics*, vol. 7, n°2, été 1977, pp. 2-21.

- *The political unconscious. Narrative as a socially symbolic act*, London, Routledge, 1986.

- *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.

- *Archaeologies of the Future. The Desire called Utopia and other Science Fictions*, London & New York, Verso, 2005.

Lawrence Gordon, *Social Dreaming @ Work*, London, Karnak Books, 1998.

Magris Claudio, *Utopia e disincanto. Storie speranze illusioni del moderno*, Milano, Garzanti, 1990.

McKee Gabriel, *The Gospel According to Science Fiction*, Louisville, London, Westminster, John Knox Press, 2007.

Moylan Tom, *Demand the impossible. Science fiction and the utopian imagination*, New York, Methuen, 1986.

- *Scraps of the untainted sky. Science fiction, utopia, dystopia*, Boulder, Westview Press, 2000.

- « The locus of hope: Utopia versus Ideology », in *Science Fiction Studies*, vol. 9, n° 2, 1982, pp. 159-167.

Mumford Lewis, *The Story of Utopias*, New York, The Viking Press, 1922.

Muzzioli Francesco, *Scritture della catastrofe*, Meltemi, 2007.

Pellitteri Marco, « Post-scenari da paura », in *Liber*, n°93, janvier/mars 2012, pp. 27-29.

Rotondo Fernando, « La faccia triste dell'utopia », in *Liber*, n°93, janvier/mars 2012, pp. 23-26.

Sargent Lyaman Tower, «The Three Faces of Utopianism Revisited», in *Utopian Studies*, vol. 5, n°1, 1994, pp. 1-37.

Silhol Léa, Valls de Gomis Estelle, *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, 2005.

Suvin Darko, « Defining the literary genre of utopia: some historical semantics, some genology, a proposal », in *Studies in the Literary Imagination*, vol. 6, n° 2, 1973, pp. 121-145.

Tagliapietra Andrea, *Icone della fine*, Bologna, Il Mulino, 2010.

Williams Raymond, *Tenses of Imagination*, Bern, Peter Lang, 2010.

Westerfeld Scott, « Teenage Wastelands: How Dystopian YA Became Publishing's Next Big Thing » [en ligne], in *Tor Blog*, 15/04/2011. Disponible à l'adresse : <http://www.tor.com/blogs/2011/04/teenage-wastelands-how-dystopian-ya-became-publishings-next-big-thing>.

## **ETUDES SUR LE SOMMEIL ET LE RÊVE**

Barton Laura, « Sleeping pills: Britain's hidden addiction » [en ligne], in *The Guardian*, Disponible à l'adresse: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/aug/20/sleeping-pills-britains-hidden-addiction>. Date de consultation: 12/01/2017.

Berndt Charlotte, *Il terzo Reich dei sogni*, Torino, Einaudi, 1991. Ed.or. : *Das Dritte Reich des Traums*, Nymphenburger Verlagsbuchhandlung, München, 1966.

Bouchet Christian, *Le rêve lucide* [en ligne], Thèse doctorale en Lettres et Sciences Humaines), Université de Paris IV-Sorbonne, avril 1994. Disponible à l'adresse: [http://www.svabhinava.org/friends/ChristianBouchet/ch02-1\\_French-frame.php](http://www.svabhinava.org/friends/ChristianBouchet/ch02-1_French-frame.php). Date de consultation : 23/11/2016.

Brand Serge, Kirov « Roumen, Sleep and its importance in adolescence and in common adolescent somatic and psychiatric conditions », in *International Journal of General Medicine*, n°4, juin 2011, pp. 425-442.

Bulkeley Kelly, Siegel Alan, *L'acchiappasogni. Manuale per la condivisione dei sogni in famiglia*, Milano, Zephyro Edizioni, 2000. Ed. or. : *Dreamcatching: Every Parent's Guide to Exploring and Understanding Children's Dreams and Nightmares*, New York, Random House, 1998.

Roger Caillois, et von Grunebaum Gustav Edmund (dir.), *Le rêve et les sociétés humaines*, Paris, Gallimard, 1967.

Crabbé Jean-Michel, *Sommeil et rêves*, Paris, Ellébore, 2003.

Crick Francis, Mitchinson Graeme, « The Function of Dream Sleep », in *Nature*, n°304, juillet 1983, pp. 111-114.

Diekelmann Susanne, Born Jan, « The memory function of sleep », in *Nature*, n° 11, février 2010, pp. 114-126.

Freud Sigmund, *L'Interprétation des rêves* (1900), Paris, PUF, 2005.

- *Cinq leçons sur la psychanalyse*, (1909), Paris, Payot, 1966.

- *Totem et Tabou* (1912), Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2004

- *L'inquiétante étrangeté et autres essais* (1919), Paris, Gallimard, 1985.

- *Le Malaise dans la civilisation* (1930) in *Le Malaise dans la Culture*, PUF, 2004

Green Celia, McCreery Charles, *Lucid Dreaming: The Paradox of Consciousness During Sleep*, London, Routledge, 1994.

Hagge Marco, *Il sogno e la scrittura, saggio di onirologia letteraria*, Firenze, Sansoni Editore, 1986.

Hark Helmut, *Sogni collettivi. L'immaginario comune dell'anima*, Roma, Edizioni Magi, 2005. Ed.or. : *Kollektive Träume*, Patmos Verlag GmbH & Co., 2002.

Maquet Pierre « The role of sleep in learning and memory », in *Science*, n° 294, novembre 2001, pp. 1048-1052.

Jouvet Michel, *Le Sommeil et le rêve*, Paris, Odile Jacob, 1992.

Kaës René, *La polyphonie du rêve. L'espace onirique commun et partagé*, Paris, Dunod, 2002.

McCarley Robert, Hobson John Allan, « The neurobiological origins of psychoanalytic dream theory », in *The American Journal of Psychiatry*, vol. 134, n°11, November 1977, pp. 1211-1221.

Ladame François, « L'adolescence entre rêve et action » [en ligne], in *Revue française de psychanalyse*, n°55, volume II, novembre-décembre 1991, pp. 1493-1544. Disponible à l'adresse : <http://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-1991-5.htm>. Date de consultation : 05/07/2016.

Pesce Mark, *The Executable Dreamtime*, in R. Metzger, *The Book of Lies. The Disinformation Guide to Magick and the Occult*, New York, The Disinformation Company, 2003.

Romey Georges, *Dictionnaire de la symbolique des rêves*, Paris, Albin Michel, 2003.

Von Franz Marie Louise (1978), *La Voie de l'individuation dans les contes de fées*, Ville d'Avray, La Fontaine de Pierre, 2000.

## **ETUDES SUR LA LITTÉRATURE POUR LA JEUNESSE**

Antoniazzi Anna, « Nel mondo senza rete. Frammenti di iniziazioni contemporanee », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, Bologna, Clueb, 2007, pp. 87-99.

- *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano, Apogeo, 2012.

- *Labirinti elettronici. Letteratura per l'infanzia e videogame*, Milano, Apogeo, 2013.

- *Dai puffi a Peppa Pig: media e modelli educativi*, Roma, Carocci, 2015.

Attikpoé Kodjo (dir.), *L'inscription du social dans le roman contemporain pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2008.

Bainbridge David, *Teenagers. A Natural History*, London, Portobello Books, 2009.

Besson Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », in *La Revue des livres pour enfants*, n° 274, décembre 2013, pp. 90-96.

Bazin Laurent, « À la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents » [en ligne], in *Revue critique de fixxion [sic] française contemporaine*, n. 9, janvier 2014. Disponible à l'adresse : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.04/911>. Date de consultation : 16/05/ 2016.

- « De théodicée en théorie de la fiction : le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine », in *Publije, revue de critique littéraire*, 2015. Disponible à l'adresse : <http://publije.univ-lemans.fr/>. Date de consultation : 21/02/2016.

Beckett Sandra Lee, *Crossover Fiction: Global and Historical Perspectives*, New York, Routledge, 2009.

Benert Britta, Clermont Philippe (dir.), *Contre l'innocence. Esthétique de l'engagement en littérature de jeunesse*, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2011.

Bernardi, Milena, *Il cassetto segreto: letteratura per l'infanzia e romanzo di formazione*, Milano, Unicopli, 2011.

Buckley Jerome Hamilton, *Season of Youth. The Bildungsroman from Dickens to Golding*, Cambridge, Harvard University Press, 1974.

Calabrese Stefano, *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Milano-Torino, Mondadori, 2013.

Campbell Joseph, *The Mythic Dimension: Selected Essays 1959-1987*, San Francisco, New World Library, 1993.

Cani Isabelle, Chabrol Gagne Nelly, Humières Catherine (dir.), *Devenir adulte et rester enfant? Relire les productions pour la jeunesse*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2008.

Curnutt Kirk, *Alienated-Youth Fiction*, in *Literary Topics*, vol. 16, Detroit, The Gale Group, 2001.

De Coster Philippe L., *The Collective Unconscious and Its Archetypes*, Gand, Belgique, 2010.

Delbrassine Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui: écriture, thématiques et réception*, Co-édité par le SCÉRÉN-CRDP de l'Académie de Créteil et la Joie par les Livres-Centre national du livre pour enfants, 2006.

Douglas Virginie (dir.), *Perspectives contemporaines du roman pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2003.

Falconer Rachel, *The Crossover Novel: Contemporary Children's Fiction and Its Adult Readership*, New York, Routledge, 2009.

Galli Laforest Nicola, « Quasi adatti. Una nuova solitudine », in Hamelin Associazione Culturale (dir.), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, Bologna, Clueb, 2007, pp. 71-84.

- « Dalle Città di carta alle città di Erode. Il furto degli spazi e del futuro nella narrativa per adolescenti », in *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education*, n°12, 2017, pp. 99-109.

Grandi William, *Infanzia e mondi fantastici*, Bologna, BUP, 2007.

Grilli Giorgia, « Infanzia e natura », in *Libri nella giungla: orientarsi nell'editoria per ragazzi*, Roma, Carocci, 2012, pp. 26-27.



Henthorne Thomas, *Approaching the Hunger Games Trilogy: A Literary and Cultural Analysis*, Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company, 2012.

Hitlon Mary, Maria Nikolajeva, *Contemporary Adolescent Literature and Culture. The Emergent Adult*, Ashgate, 2012.

Jeammet Pierre, *Pour nos ados, soyons adultes*, Paris, Odile Jacob, 2008.

Kimberly Maree, « Neuroscience and Young Adult Fiction: a Recipe for Trouble? » [en ligne], in *M/C Journal*, vol. 14, n. 3, juin 2011. Disponible à l'adresse : <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/371>.  
Date de consultation : 9 juin 2016.

Kristeva Julia, *The Adolescent Novel* in J. Fletcher and A. Benjamin (dir.), *Abjection, Melancholia, and Love: The Work of Julia Kristeva*, London and New York, Routledge, 1990.

Lurie Allison, *Don't Tell the Grown-Ups: The Subversive Power of Children's Literature*, Boston, Little Brown & Company, 1990.

Moretti Franco, *Il romanzo di formazione*, Torino, Einaudi, 1952.

Nikolajeva Maria, « Memory of the Present: Empathy and Identity in Young Adult Fiction » [en ligne] in *Narrative Works. Issues, Investigations & Interventions*, vol. 4, n°2, 2014, pp. 94-95. Disponible à l'adresse: <https://journals.lib.unb.ca/index.php/nw/article/view/22784/26461>. Date de consultation : 09/11/2016.

Perrin Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXI<sup>e</sup> siècle. Esquisse d'un état des lieux. Enjeux et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2007.

Servidori Barbara, « Identità senza corpo né passato », in *Hamelin*, n° 30, mars 2012, pp. 58-73.

Thaler Danielle, Jean-Bart Alain, *Les enjeux du roman pour adolescents: roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002.

Trites Roberta Seelinger, *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature*, Iowa City, University of Iowa Press, 2000.

Zanotti Paolo , *Il giardino e l'isola misteriosa*, Firenze, Le Monnier, 2001.

Zipes Jack, *Fairy tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*, New York, Routledge, 1991.

- *Happily ever after. Fairy tales, children and the culture industry*, New York, Routledge, 1997.

- *When dreams came true. Classical fairy tales and their tradition*, London, Routledge, 1999.

- « Why Fantasy Matters Too Much » [en ligne], in *Comparative Literature and Culture*, vol. 10, n°4, Décembre 2008. Disponible à l'adresse: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol10/iss4/3>. Date de consultation : 20 décembre 2016.

## ETUDES GÉNÉRALES

Agamben Giorgio, *Infanzia e storia*, Torino, Einaudi, 1978.

Arendt Hannah, *The Human Condition*, Chicago, University of Chicago Press, 1958.

Aime Marco, Pietropolli Charmet Gustavo, *La fatica di diventare grandi. La scomparsa dei riti di passaggio*, Torino, Einaudi, 2014.

Augé Marc, *La guerre des rêves. Exercices d'ethno-fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 1997.

Bauman Zygmunt, *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge, Polity, 2006.

Baudrillard Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

Benasayag Miguel, Schmit Gérard, *Les passions tristes : Souffrance psychique et crise sociale*, Paris, La Découverte, 2003, p. 37.

Bettelheim Bruno, *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*, London, Penguin, 1991.

Bettelheim Bruno, *The Children of the Dream*, New York, Macmillan Co, 1969.

Boyd Danah, « Literacy : are today's youth digital natives ? », in *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, London, Yale University Press, 2014.

Bozzetto Roger, Huftier Arnaud, *Les Frontières du fantastique. Approche de l'impensable en littérature*, Presses Universitaires des Valenciennes, 2004.

Caprioglio Laura, *Adolescenza : genitori e figli in trasformazione*, Torino, Il leone verde, 2015.

Chamberland Paul, *Demain les dieux naîtront*, Hexagone, Montréal, 1974.

- *Émergence de l'adultenfant*, Jean Basile Éditeur, Montréal, 1981.

Christinger Raymond, *Le voyage dans l'imaginaire*, Paris, Stock Plus, 1981.

Crary Jonathan, *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*, London, Verso, 2013.

Dimitri Francesco, *Neopaganesimo. Perché gli dei sono tornati*, Roma, Castelvechi, 2005.

Durand Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, 1969.

Foucault Philippe, « Des Espaces Autres ». Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, vol. 5, 1984.

Galland Olivier, « Adolescence, post-adolescence, jeunesse : retour sur quelques interprétations » [en ligne], in *Revue française de sociologie*, vol. 42, n°4, 2001, p. 632. Disponible à l'adresse : [http://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_2001\\_num\\_42\\_4\\_5391](http://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_2001_num_42_4_5391). Date de consultation : 4/12/2016.

Garelli Paul, Sauneron Serge, Yoyotte Jean, Lambert Maurice, *La naissance du monde*, Paris, Éditions du Seuil, 1959.

Gendreau Joël, *L'Adolescence et ses "rites" de passage*, Paris, Éd. Desclée de Brouwer, 1998.

Giedd Jay, «The Teen Brain: Insights from Neuroimaging », in *Journal of Adolescent Health*, avril 2008, pp. 335-343.

- « The Digital Revolution and Adolescent Brain Evolution », in *Journal of Adolescent Health*, août 2012. Disponible à l'adresse : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3432415/>. Date de consultation : 11/02/2017.

Granelli Andrea, *Il Sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'era della rete*, Milano, Guerini e Associati, 2006.

Hargittai Eszter, « Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the "Net Generation" », in *Sociological Inquiry*, vol. 80, n°1, 2010.

Hillman James, *The Soul's Code: In Search of Character and Calling*, New York, Grand Central Publishing, 1997.

Hunt Peter, Lenz Millicent, *Alternative worlds in fantasy fiction*, London, Continuum, 2003

Jackson Rosemary, *Fantasy. The literature of subversion*, London, Routledge, 1988.

- Jesi Furio, *Orfani e fanciulli divini*, in *Letteratura e mito*, Torino, Einaudi 2002.
- Jung Carl Gustav, *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1959), London and New York, Routledge, 2014.
- Jung Carl Gustav, Kerényi Károl, *Introduction à l'essence de la mythologie*, 1941.
- Kaempfer Jean, Florey Sonya, Meizoz Jérôme (dir.), *Formes de l'engagement littéraire (XVe-XXIe siècles)*, Lausanne, Antipodes, 2006.
- Kaku Mikio, *Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind*, Doubleday, 2014.
- King Francis, *Ésotérisme et sexualité*, Paris, Payot, 1974.
- Kristeva Julia, « Adolescence, a Syndrome of Ideality », in *The Psychoanalytic Review*, Vol. 94, Octobre 2007.
- Lacan Jacque, *Les complexes familiaux dans la formation de l'individu* (1938), in *Autres écrits*, Paris, Seuil, 2001.
- « Note sur le père et l'universalisme », in *La psicoanalisi*, Roma, n°33, juin-juillet 2003.
- La Cecla Franco, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza, 2005.
- Ladame François, *Les éternels adolescents*, Paris, Odile Jacob, 2003.
- *L'adolescence, entre rêve et action*, dans « Revue française de psychanalyse », 1991, 55, pp. 1491-1542.
- Lavocat Françoise (dir.), *La Théorie des mondes possibles et l'analyse littéraire*, Paris, Editions du C.N.R.S., 2010.
- Leibniz, *Essais de théodicée* (1710), Paris, Garnier-Flammarion, 1969.
- Lewis David, *On the Plurality of Worlds*, Oxford, Blackwell, 1986.
- Lipovetsky Gilles, *L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983.
- Lipovetsky Gilles, Charles Sébastien, *Les temps hypermodernes*, Paris, Bernard Grasset, 2004.
- Lugones Mercedes, Algini Maria Luisa (dir.), *Paura del futuro*, Quaderni di psicoterapia infantile, nuova serie, n° 50, Roma, Borla, 2005.

Marcuse Herbert, *One-dimensional man. Studies in the ideology of advanced industrial society*, London, Routledge, 1964.

Misztal Barbara, *Theories of Social Remembering*, Maidenhead and Philadelphia: Open University Press, 2003.

Nef Frédéric, Garcia Emmanuelle, *Métaphysique contemporaine: Propriété, mondes possibles et personnes*, Paris, Vrin, 2007.

Parsi, Maria Rita, Cantelmi Tonino, Orlando Francesca, *L'immaginario prigioniero. Come educare i nostril figli a un uso creativo e responsabile delle nuove tecnologie*, Milano, Oscar Mondadori, 2009.

Pietropolli Charmet Gustavo, *I nuovi adolescenti. Padri e madri di fronte a una sfida*, Milano, Raffaello Cortina, 2000.

- *Cosa farò da grande? Il futuro come lo vedono i nostri figli*, Bari, Laterza, 2012.

Pietropolli Charmet Gustavo, Rosci Elena, *La seconda nascita. Per una lettura psicoanalitica degli affetti in adolescenza*, Unicopli, Milano, 1992.

Prensky Mark, « Digital Natives, Digital Immigrants » [en ligne], in *On the Horizon*, vol. 9, n° 5, MBC University Press, 2001.

Propp Vladimir, *Les racines hystoriques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983.

Rae Beth, *Hedge Witch: Guide to Solitary Witchcraft*, London, Robert Hale, 1992.

Recalcati Massimo, *Cosa resta del padre? La paternità nell'epoca ipermoderna*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2011.

- *Il complesso di Telemaco. Genitori e figli dopo il tramonto del padre*, Milano, Feltrinelli, 2013.

Slepoj Vera, *L'età dell'incertezza: capire l'adolescenza per capire i nostri ragazzi*, Milano, Mondadori, 2008.

Tauveron Christine, *Le Personnage : une clef pour la didactique du récit à l'école élémentaire*, Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, 1995.

Volpi Barbara, *Gli adolescenti e la Rete*, Roma, Carocci Editore, 2014.

Wallis Claudia , Dell Kristina, « What Makes Teens Tick? A flood of hormones, sure. But also a host of structural changes in the brain », in *Death Penalty Information Centre* [en ligne], mai 2004. Disponible à l'adresse : <http://www.deathpenaltyinfo.org/what-makes-teens-tick-flood-hormones-sure->

[also-host-structural-changes-brain-can-those-explain-behav.](#)  
consultation : 04/02/2017.

Date de

## SITOGRAFIE

Maffesoli, « Avatar : le retour de la Terre Mère » [en ligne], in [www.michelmaffesoli.org](http://www.michelmaffesoli.org). Disponible à l'adresse : <http://www.michelmaffesoli.org/articles/avatar-le-retour-de-la-terre-mere>.  
Date de consultation : 23 juin 2016.

Nicholls Peter, Clute John, *The Encyclopedia of Science-Fiction*, 1979-2011, consultée en ligne à l'adresse : [http://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual\\_breakthrough](http://sf-encyclopedia.com/entry/conceptual_breakthrough). Date de consultation: 10 juillet 2016.