



HAL
open science

Rêveuses et personnages oniriques dans Le Monde de Lléna et L'Arpenteuse de rêves

Florie Maurin

► **To cite this version:**

Florie Maurin. Rêveuses et personnages oniriques dans Le Monde de Lléna et L'Arpenteuse de rêves. 2022. hal-04006052

HAL Id: hal-04006052

<https://hal.science/hal-04006052>

Submitted on 27 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Rêveuses et personnages oniriques dans *Le Monde de Lléna* et *L'Arpenteuse de rêves*

Florie Maurin – Docteure en Littérature française

À l'image de Max abandonnant sa chambre d'enfant pour le pays des Maximonstres dans l'album de Maurice Sendak (1963), nombreux sont les personnages des littératures de jeunesse à gagner le monde des rêves¹. Comme l'indique Christiane Connan-Pintado :

Voyage et rêve nourrissent la littérature depuis Homère et les deux thématiques se trouvent régulièrement intriquées [...]. Ce tressage connaît une fortune remarquable dans les livres pour la jeunesse depuis que Lewis Carroll a entraîné Alice « au pays des merveilles » et « de l'autre côté du miroir ».²

Comme Alice, les jeunes protagonistes se réveillent régulièrement au terme de leurs aventures et le lectorat comprend dès lors qu'elles n'étaient que le fruit de l'imagination des héros et héroïnes. La fantasy jeunesse, qui repose bien souvent sur la magie et qui est friande de mondes secondaires, exploite volontiers le thème du rêve. Et l'on comprend aisément pourquoi : d'une part, ces mondes où tout semble possible (grâce à la magie, notamment) sont similaires aux mondes oniriques qui regorgent de ce même potentiel ; d'autre part, le thème du voyage, remarqué ci-avant par Christiane Connan-Pintado, se prête particulièrement bien au genre de la fantasy dont la structure canonique est celle de la quête, induisant précisément un voyage. Au terme de leur parcours, nul besoin de réveiller les personnages de fantasy : leurs aventures sont *admissibles*, elles peuvent avoir « véritablement » eu lieu en raison même du genre des œuvres.

Ainsi, dans *L'Arpenteuse de rêves* (2021) d'Estelle Faye, l'héroïne, Myri, possède le pouvoir de se rendre dans les rêves des uns et des autres. Si le corps de la jeune femme demeure à Claren, la ville dans laquelle se déroule le récit, Myri gagne mentalement une pluralité de mondes puisqu'à chaque dormeur, à chaque rêve, correspond un univers. Dans ces mondes oniriques, elle incarne alors une sorte de double d'elle-même, d'*autre* elle, et est capable non seulement de se mouvoir et d'agir à sa guise, mais également de ramener dans la réalité des objets rêvés.

Le Monde de Lléna (2020) de Fabien Clavel met quant à lui en scène l'acte d'écriture et développe deux récits, qui finissent par se rejoindre (sur le modèle de *L'Histoire sans fin*³) : celui d'un

¹ Le Centre régional de documentation pédagogique de Créteil propose d'ailleurs une bibliographie sur ce sujet, disponible à l'adresse suivante :

https://psychanalyse.com/pdf/LE_REVE_DANS_LA_LITTERATURE_DE_JEUNESSE.pdf (consultation le 23 juillet 2022).

² Christiane CONNAN-PINTADO, « Voyages oniriques dans l'album iconotextuel », dans *Ondina/Ondine. Revista de Literatura Comparada Infantil y Juvenil* [En ligne], n° 2, 2018, p. 17-33, mis en ligne le 19 mars 2019. URL : <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/ond/issue/view/269> (consultation le 23 juillet 2022).

³ *L'Histoire sans fin* de Michael Ende fait aussi alterner deux trames au fil des chapitres : l'une concerne Bastien, un petit garçon lisant une histoire dans un monde primaire, l'autre présente les aventures lues par Bastien et se déroule dans un monde secondaire, le Pays Fantastique. Les deux trames se rejoignent dès lors que Bastien pénètre, au sens propre, dans son livre.

auteur qui « entreprend l'écriture d'un roman de fantasy en s'inspirant de sa fille, Léna »⁴ et celui dudit roman de fantasy dans lequel un groupe de protagonistes vient en aide à une déesse (Lléna, avec deux « l ») pour sauver leur monde. Au rythme des chapitres alternent alors un monde primaire, celui de l'écrivain, et un monde secondaire dans lequel les rêves ont une place prépondérante.

Alors que le sommeil se caractérise par une cessation de l'activité, par un état de repos et d'immobilité, les rêveuses, paradoxalement, *agissent, font, créent, voire combattent* durant cette phase. Ce sont ces figures étonnantes, qui semblent par ailleurs mélanger les modèles des magiciennes et des guerrières, que nous avons souhaité mettre en lumière dans cette étude de deux romans français de fantasy jeunesse. De façon plus large, notre réflexion proposera un panorama des protagonistes, généralement féminines, liées au monde du rêve : non seulement celles qui le parcourent et le manipulent, mais aussi celles qui le régissent, qui le représentent ou qui y vivent. Ouvrons désormais les portes de corne et d'ivoire⁵ pour pénétrer, aux côtés des dormeuses, dans le royaume des songes.

Les rêveuses : l'alliance des magiciennes et des guerrières

Je ne suis pas la seule à Claren, à pouvoir m'introduire dans les rêves d'autrui. Ce n'est pas une faculté très répandue, certes, mais ce n'est pas inconnu non plus. Parmi les Arpenteurs, ceux qui partagent ce don, certains parviennent à déformer les songes d'autrui, à plonger les dormeurs dans la folie... Personne, cependant, n'a jamais réussi à rapporter un objet d'un rêve. Personne, à part moi.⁶

Dès le début de *L'Arpenteuse de rêves*, Myri apparaît ainsi comme un personnage exceptionnel, seule capable de pouvoir faire basculer dans la réalité un objet rêvé. Notons que sa naissance semble d'emblée la prédestiner à accomplir des exploits, elle qui est orpheline et qui a été abandonnée sous un porche au bord d'un fleuve, rappelant par là-même quelque peu d'autres héros : Romulus, Rémus, Moïse... Si Myri est dotée de pouvoirs extraordinaires, c'est parce qu'elle est une élue, nommée « la Dame des Songes »⁷ et choisie par la Jeune Reine, sorte de divinité, pour hériter de sa magie et lui venir en aide.

Également appelée « Chevalière »⁸ et revêtue d'une armure, l'héroïne fusionne les modèles. D'abord définie comme une magicienne (une Arpenteuse), Myri n'hésite toutefois pas à se battre au moyen de ses poings ou de son couteau. Elle accède plus particulièrement au statut de guerrière à partir du moment où elle retire une épée à la garde d'or de la souche dans laquelle elle est enfoncée et affronte d'« immenses dragons d'eau »⁹. Myri fait alors signe vers d'autres héros et d'autres héroïnes sauroctones (pensons à Beowulf, Siegfried, Saint Michel, Sainte Marthe...) et semble devenir, dès lors, d'autant plus héroïque. De la dame, qui a parfois partie liée avec la magie dans la

⁴ Il s'agit d'un extrait de la quatrième de couverture du roman : Fabien CLAVEL, *Le Monde de Lléna*, Paris, Rageot, 2020.

⁵ Nous faisons ici allusion aux portes des songes mentionnées dans l'*Odyssée* d'Homère (chant XIX).

⁶ Estelle FAYE, *L'Arpenteuse de rêves*, Paris, Rageot, 2021, p. 15-16.

⁷ *Ibid.*, p. 292.

⁸ *Ibid.*, p. 68.

⁹ *Ibid.*, p. 90.

littérature médiévale¹⁰, au chevalier, qui combat en armes, il n'y a qu'un pas dans le roman. À la fois dame et chevalier, magicienne et guerrière, l'Arpenteuse, qui oscille également entre les mondes, se joue des frontières.

Dans *Le Monde de Lléna*, le personnage de Fadlune – dont le nom rappelle explicitement l'univers des rêves – apparaît, à l'instar de Myri, comme une magicienne-guerrière. Également orpheline, Fadlune pratique la magie du Dérêve et est dotée du pouvoir de Prémonition. Elle est ainsi capable d'entrevoir les avenir possibles et ses rêves constituent la clef de voûte du succès du groupe auquel elle appartient puisque « [c]'est là que reposent les secrets de [leur] victoire »¹¹. Ses dons permettent par exemple aux héros et aux héroïnes d'anticiper l'attaque de créatures monstrueuses, à l'onomastique éclairante, les Cauchemères et les Cauchepères. Fadlune est aussi une figure d'élue, bien que l'élection divine se partage entre deux personnages chez Fabien Clavel : Fadlune, d'un côté, Fidnuit, de l'autre, les deux « Émus »¹² de la déesse Lléna.

Si Fadlune est sans conteste une magicienne, sorte de devineresse, elle possède néanmoins un caractère guerrier. Elle est avant tout une chasseuse hors pair dont les prodigieuses capacités physiques lui permettent d'escalader les parois abruptes des Monts Caténaux. Ajoutons que si chaque membre du groupe participe à la destruction du Fielenboicrac – l'entité maléfique qui menace le monde de Lléna –, Fadlune est celle qui achève le monstre au moyen de l'épée Gardienne-du-Sommeil, invoquée grâce au Dérêve :

Fadlune sentit le manche de l'épée peser soudain dans sa main. Elle s'avança vers la tête, levant la lame et, sans hésiter, fendit le front en deux. C'était sa manière de gagner sa liberté. La face s'immobilisa dans un dernier et hideux sursaut. C'était fini.¹³

Comme nous avons pu le voir, le monde du rêve regorge d'un potentiel créateur. Il rend héroïques les protagonistes en leur offrant les moyens de vaincre leurs ennemis et en faisant d'elles des figures extraordinaires, mi-magiciennes, mi-guerrières. Le monde du rêve métamorphose Myri en Chevalière, accorde des visions à Fadlune, tout en pourvoyant les personnages d'épées fabuleuses, nécessaires à leur victoire. Loin de constituer une phase de repos, le sommeil magique des rêveuses est au contraire fort agité. Nous verrons qu'il en est de même pour celles qui dorment depuis plusieurs mois ou années : immobiles en apparence, ces figures sont cependant en pleine activité créatrice.

Les déesses endormies : Lléna et la Jeune Reine

Petite fille dormant sur un gigantesque lit à baldaquin au sein de son Ermitage, Lléna est une déesse à qui les Dormants vouent un culte. Le sommeil de l'enfant est indispensable au bon fonctionnement du monde secondaire puisqu'il en est à la fois la source et le moteur, comme semble déjà l'indiquer le complément du nom : « le monde *de Lléna* ». Ainsi l'explique succinctement son fidèle ami Timagro : « la déesse Lléna a créé le monde dans lequel nous vivons. Ou plus

¹⁰ Pensons à Mélusine, Morgane ou à la Belle aux Blanches Mains du *Bel Inconnu* de Renaud de Beaujeu.

¹¹ Fabien CLAVEL, *Le Monde de Lléna*, *op. cit.*, p. 282.

¹² Tous les deux pratiquent la magie du Dérêve et sont choisis par la déesse pour l'aider. Notons également ici la proximité phonétique des termes Émus et élus.

¹³ Fabien CLAVEL, *Le Monde de Lléna*, *op. cit.*, p. 296.

exactement, elle le rêve »¹⁴. Le réveil de Lléna constitue de fait un dérèglement et est annonciateur de sombres événements, en l'occurrence, l'arrivée imminente du Fielenboicrac, le « Cauchemar ultime [...] Celui qui dort sous ton lit et t'attrape les pieds, celui qui te réveille au milieu de la nuit, celui qui te suit dans les ombres »¹⁵. Ce dysfonctionnement dans le sommeil de la déesse résonne jusque dans le monde primaire puisque la petite Léna, fille de l'auteur et avatar de la déesse, plonge dans un sommeil très profond dont elle ne peut se réveiller, une sorte de coma, au moment où la déesse s'éveille dans le livre de son père. Convaincu du lien de causalité entre son manuscrit et la maladie de sa fille, le personnage de l'écrivain cherche dès lors à achever au plus vite son histoire, persuadé que sa fille se réveillera lorsque ses personnages auront vaincu le Fielenboicrac et que Lléna aura replongé dans son sommeil démiurgique : « Je vais me débrouiller pour que mes héros l'emportent contre le méchant. Ensuite, la déesse pourra se recoucher et Léna se réveillera ! »¹⁶. En effet, la mort du Fielenboicrac permet à la déesse de commencer son « Rêve ultime »¹⁷ et à Léna de reprendre conscience dans le monde primaire.

Dans *L'Arpentuse de rêves*, une autre figure de dormeuse divine est présente : la Jeune Reine, *alias* Somnus. Immortelle, la Jeune Reine est à l'origine du pouvoir des Arpenteurs. Régnant sur les rêves, elle a transmis sa magie aux humains en des temps reculés. L'un d'eux abusa toutefois des pouvoirs reçus et attaqua la sœur de la Jeune Reine. Afin de la ramener à la vie, la Jeune Reine s'échine alors, durant des siècles, à lui créer un cœur végétal dans le monde des rêves. À l'époque de Myri, la Jeune Reine demeure plongée dans le sommeil afin de mener son projet à terme : donner à son élue les pouvoirs nécessaires pour venir chercher le cœur, le ramener dans la réalité, et le transplanter dans le corps de sa sœur reposant sous la ville de Claren :

– Mes songes nourrissent les dons des Arpenteurs. Plus je rêve, et plus ils se renforcent. C'est pour cela que je ne me réveille plus, depuis deux mois. Pour que tu deviennes plus forte.¹⁸

Il revient dès lors à Myri, l'Arpentuse élue, de remplacer le cœur détruit. Le sommeil de la Jeune Reine est, de fait, lui aussi, un sommeil dynamique et créateur.

Figures nocturnes et positives : déjouer le manichéisme ?

Arpenteurs, Dormants, et rêveuses en tous genres sont intimement liés à la nuit, ne serait-ce que parce qu'elle est associée au sommeil, donc aux rêves. Dans la mythologie, rappelons d'ailleurs que la déesse Nyx (la Nuit) est mère d'Hypnos (le Sommeil). Symboliquement, la nuit est bien souvent assimilée aux antagonistes, pensons au Seigneur des *Ténèbres* de *Harry Potter* (Rowling, 1998-2007), aux créatures infernales de *L'Épouvanteur* (Delaney, 2004-2017) ou, plus généralement, aux méchantes sorcières se rendant au sabbat à la faveur de la nuit. Bien qu'ils présentent des héros et des héroïnes s'opposant à des antagonistes, les deux romans paraissent remettre en question le pur

¹⁴ *Ibid.*, p. 93.

¹⁵ *Ibid.*, p. 259-260.

¹⁶ *Ibid.*, p. 273.

¹⁷ *Ibid.*, p. 304.

¹⁸ Estelle FAYE, *L'Arpentuse de rêves*, *op. cit.*, p. 303-304.

manichéisme, en particulier *L'Arpentuse de rêves* (peut-être en raison d'un destinataire plus âgé que *Le Monde de Lléna*).

Si le terrible Fielenboicrac et sa bande de Cauchemères et Cauchepères semble incarner le Mal absolu dans le roman de Fabien Clavel, notons que le groupe des Dormants, notamment, permet d'interroger les dichotomies Bien / Mal et Jour / Nuit. En effet, les moines de Lléna se divisent en deux groupes : les Réelistes et les Fabulaires. Les premiers portent des robes sombres (bleu nuit ou noires) agrémentées de broderies dorées, tandis que ces dernières sont argentées sur les robes des Fabulaires. L'or solaire des Réelistes traduit leur conception du monde puisqu'ils « prônent la Veille » et souhaitent un réveil des Dormants, tandis que les Fabulaires défendent « l'idée que le sommeil de la déesse et ses rêves sont ce qui crée le monde et lui donne sa cohésion »¹⁹. Paradoxalement en regard de la symbolique, ce sont bien les Réelistes, associés au Jour, qui trahissent la déesse et s'associent au Fielenboicrac.

Dans *L'Arpentuse de rêves*, point de véritable puissance ténébreuse ni de stricte opposition Bien / Mal. À titre d'exemple, remarquons que les fantômes, qui semblent de prime abord être des créatures néfastes attaquant les habitants par le biais de cauchemars, se révèlent être ni bons ni mauvais, mais de simples manifestations d'un monde en décrépitude. Figure inquiétante, notamment en raison du mystère qui l'entoure longtemps, la Première Reine (sœur de la Jeune Reine) nous paraît parfaitement bien incarner cette mise à distance du manichéisme. Personnage singulier en raison de son étrangeté, la Première Reine est une figure hybride et ténébreuse :

Elle est d'une beauté évidente, avec de longs cheveux noirs, qui coulent jusqu'au bas de son dos, un visage aux traits acérés, à la peau très brune. Des yeux brillants d'onyx. Une longue robe d'ombre. De grands bois de cerf croissent des deux côtés de son front.²⁰

Si elle soigne les blessures de Myri à plusieurs reprises et l'embrasse, semblant lui porter une sincère affection, remarquons qu'elle lui impose également de dangereuses épreuves : des ronces lacèrent le bras et la main de l'héroïne lorsqu'elle récupère l'épée, quatre dragons d'eau l'attaquent et la blessent à l'épaule, puis ce sont des êtres de vase qui s'en prennent à elle. La Première Reine nous semble ainsi pouvoir être comparée aux Reines nocturnes²¹, des figures féminines lunaires et ambivalentes qui parcourent abondamment les arts, dont la littérature. Citons-en quelques exemples : Morgane dans la littérature médiévale ou Titania dans *Le Songe d'une nuit d'été* (Shakespeare, 1600). Selon Ioana Galleron, ce sont des « reines déchues, [...] en déshérence »²² qui « s'inscrivent dans un large spectre, allant d'une interprétation lumineuse et exaltée de leur majesté à des tonalités graves et discordantes, visant à susciter l'inquiétude et le malaise du lecteur ou du spectateur »²³. Si la Première Reine ne nous paraît pas susciter de profond « malaise », elle est toutefois une figure d'un monde *autre* qui interroge autant qu'elle fascine, peut-être précisément en raison de son hybridité. Sa fusion corporelle au cerf, « animal clef du bestiaire celtique et arthurien »²⁴, renforce non seulement son lien à la nature – sur lequel nous aurons l'occasion de

¹⁹ Fabien CLAVEL, *Le Monde de Lléna*, *op. cit.*, p. 255.

²⁰ Estelle FAYE, *L'Arpentuse de rêves*, *op. cit.*, p. 67.

²¹ Voir la notice « Reine de la nuit » écrite par Ioana GALLERON, dans Alain MONTANDON (dir.), *Dictionnaire littéraire de la nuit*, volume 2, Paris, Honoré Champion, 2013, p. 1165-1176.

²² *Ibid.*, p. 1166.

²³ *Ibid.*, p. 1167.

²⁴ Philippe WALTER, *Dictionnaire de mythologie arthurienne*, Paris, Éditions Imago, 2014, p. 101.

revenir ailleurs²⁵ – mais également son caractère divin puisqu'elle convoque le souvenir d'autres dieux-cerfs, que l'on pense à Cernunnos ou à l'une des divinités animales de *Princesse Mononoké* (Miyazaki, 1997). Ajoutons enfin que les bois de la Première Reine, le seul élément qu'elle hérite du cerf, forment une sorte de couronne autour de sa tête qui souligne sa nature royale.

De Myri à Fadlune, de la Jeune Reine à Lléna, nous avons ainsi cherché à mettre en lumière les figures féminines mouvantes, parfois évanescents, que sont les rêveuses et personnages oniriques de *L'Arpenteuse de rêves* et du *Monde de Lléna*. Chacune d'entre elles mériterait une véritable étude à elle seule tant la matière est riche et les liens nombreux à tisser. À travers ce panorama, nous avons dégagé quelques caractéristiques de ces protagonistes : leur nature d'élues, voire de divinités ; la double fonction de magicienne et de guerrière des héroïnes (Myri, Fadlune) ; le dynamisme et la fertilité du sommeil des rêveuses ; mais également le caractère nocturne de certaines figures, qui semble repousser un manichéisme simpliste. En se fondant sur l'onirisme, ces romans de l'imaginaire nous paraissent ainsi illustrer avec force la formule de Michel Foucault selon laquelle : « Pour rêver, il ne faut pas fermer les yeux, il faut lire »²⁶.

²⁵ Voir : Florie MAURIN, « Au royaume de Morphée : les espaces concentriques du rêve dans *Le Monde de Lléna* et *L'Arpenteuse de rêves* », dans *Fantasy jeunesse*, 26 juillet 2022, <https://fantasyjeune.hypotheses.org/1809>.

²⁶ Michel FOUCAULT, *La Bibliothèque fantastique. À propos de La Tentation de saint Antoine de Gustave Flaubert*, Bruxelles, Lettre volée, 1995.