

Lauréate Or 1<sup>er</sup> cycle du secondaire

Marisol Gonzalez-Gagné

Polyvalente Arvida, Jonquière

2020

## La fabrique d'âmes

Bien au-delà des barrières de la Terre, loin, très loin d'ici se situe la ville de Chartam. La municipalité en entier semble avoir été jaunie par le temps et une odeur permanente de livres neufs flotte dans l'air. Et pour cause, les murs, façades, toitures, tout est fait de papiers noircis d'encre sur lesquels sont écrits des poèmes doucereux ou des philosophies alambiquées. Enfin, au centre, traficotée dans un assemblage de plaques de cuivre et de cheminées fumantes trône *la fabrique d'âmes*. C'est dans cette usine si spéciale que les habitants de Chartam créent, de toute pièce, une âme pour chacun. Et Améri y travaille. Pas en tant qu'alchimiste, non ! Sa tête est bien trop pleine pour y ajouter les formules de la vie. Ni en tant qu'artisane, ses mains calleuses sont bien trop maladroites ! Non, la jeune femme est chasseresse. Une chasseresse de rêves, qui sillonne la vallée des songes à la recherche d'un d'entre eux pour chacun. C'est vrai, qui n'a pas un jour rêvé de devenir astronaute, danseuse étoile ou acteur célèbre ? Et en y repensant bien, ne s'agissait-il pas de la meilleure période de notre enfance, où l'espoir nous étirait le sourire jusqu'aux oreilles ? Ce qu'Améri ne sait pas, c'est que le monde n'est pas — et ne peut pas être — que blanc. Pour y former un équilibre, il faut y ajouter une touche de noir ; les cauchemars.

Améri se réveille dans sa maison de papier. Elle jette un coup d'œil rapide aux mots qui couvrent sa demeure ; toute bonne âme se doit de posséder un rêve, unique et fabuleux. Mais toute âme n'est pas bonne. Le sens de ces paroles n'a jamais été saisi par la chasseresse. Trop philosophique et insensé. Bien sûr que toute âme est bonne, Améri y veille en ramenant des rêves pour chacun ! Enfin, elle n'a pas le temps pour ces pacotilles. La jeune femme récupère donc un bocal en verre, son *attrape-rêve*, et sort de chez elle. En chemin, elle croise certains de ses voisins, pour le moins saugrenus. Comme tout Chartam, d'ailleurs. Ici, monsieur Bornemort, un vieil alchimiste en selle sur un vélocipède rouillé. Encore là, Mori, une artisane portant sur son dos une hotte pleine d'aiguilles à tricoter. Et finalement, assis sur le porche de sa cabane ; Araquiel, son compagnon de chasse et de surcroît, son meilleur ami. Ensemble ils se dirigent vers *la fabrique d'âmes*. Une fois rendus, ils sont emportés par la frénésie qui règne dans cet endroit si inhabituel. Les immenses portes de cuivre grincent et gémissent, mais finissent par s'ouvrir, dévoilant à Améri un immense balcon surplombant l'usine entière. Une fumée bleuâtre s'échappe des chaudrons des alchimistes, une lumière vive émane de l'atelier des artisans. En bas, telles de minuscules fourmis ouvrières, les travailleurs courent à droite, à gauche en transportant dans leurs bras de petites jarres en verre. À l'intérieur, un liquide incolore s'anime, prend la forme d'un ballon, d'un micro ou d'un chausson de ballet. Voilà les rêves ! Améri est tirée de sa contemplation par un léger coup dans les côtes. Araquiel se tient droit, ses boucles argentées couvrant partiellement son visage sérieux. Trop sérieux. Alors, il indique le couloir menant à la tour Ouest. Améri déglutit. La réputation de cet endroit est pire que mauvaise ; elle est effroyable. Malgré tout, elle suit Araquiel à travers le dédale des couloirs. Au fur et à mesure de leur progression, le soleil se fait de plus en plus aveuglant. Et pour cause, tous les murs sont couverts de fenêtres, emprisonnant ainsi la lumière. Une fois au bout du corridor, les deux jeunes gens font face à deux portes lugubres trop hautes. Celles-ci s'ouvrent devant eux, dévoilant une femme aux traits masculins et rudes. Améri ne le sait pas, mais elle regrettera amèrement sa venue ici.

Dès la fin de l'entretien avec Madame, la gardienne de la tour Ouest, les deux chasseurs sont escortés jusqu'au portail de la ville. Ébranlés par leur précédente rencontre, ni l'un, ni l'autre ne réagit aux encouragements de la population. C'est une première pour eux ; ils ont été envoyés quérir un cauchemar. Ce n'est qu'une fois isolée dans la forêt qu'Améri reprend ses sens. Entourée d'arbres en verre opaque, d'herbe de papier et de ruisseaux d'encre bleue, la jeune chasserresse hurle son indignation, pleure sa rage et piétine le sol de son pas colérique. Ce n'est qu'au bout de plusieurs heures de marche qu'Améri s'effondre. Araquiel, qui est resté silencieux durant l'entièreté de la crise de son amie, prend les choses en main. En silence, il s'allonge près de sa compagne, et toute la nuit durant, veille sur elle.

Le lendemain, la jeune femme se réveille plus calme. Elle lève le camp et reprend sa quête, suivie de son ami. Au fur et à mesure de leur progression, les arbres de verre se fissent, l'herbe s'éclaircit, les ruisseaux s'assèchent. Passé un point, les papillons de papier plié disparaissent et les arbres sont si rachitiques qu'ils s'effondrent à la moindre brise. Enfin, ils arrivent au croisement des sentiers. Un arbre majestueux — probablement le seul aux alentours — divise la forêt en deux. À droite, leur chemin habituel, celui menant à leur terrain de chasse. À gauche, rien. La route s'arrête devant des arbres si serrés les uns contre les autres que même le bras maigrelet d'Améri n'y passe pas. Alors, pour la première fois depuis le début de leur périple, Araquiel prend la parole. Il débite des phrases qui se transforment en un charabia incompréhensible. Mais soudain, l'incroyable se produit. Les arbres s'étirent, s'écartent au rythme de ses mots et tissent entre eux un mur sombre et visqueux. La jeune chasserresse passe prudemment son doigt sur la masse gluante et mouvante avant d'y engager sa main. De l'autre côté, l'air est lourd, glacial... comme mort. Aucun doute possible ; il s'agit du royaume des cauchemars. Alors, Araquiel s'avance et ensemble, ils traversent de l'autre côté.

Une immensité blanche se dresse devant eux. En franchissant le mur, leurs vêtements, leurs cheveux, leurs corps, sont devenus d'un clair si pur que cela en est effrayant. Améri ne comprend guère. Elle qui s'attendait à un royaume sombre et hostile, dangereux et truffé de pièges. Il ne lui faut que s'avancer de quelques pas, attraper un peu de cauchemars dans la rivière et le tour est joué. Une fois cela fait, Améri s'approche d'Araquiel, arborant une expression victorieuse. Soudain, le jeune homme se retourne le visage empreint d'une effroyable terreur. Le jeune homme est roulé en boule et se balance doucement en marmonnant. Alors telle une horloge dont on remonte l'heure, les souvenirs d'Améri resurgissent par bribes. D'abord, le royaume des cauchemars sombre et damné, comme on le lui a enseigné. Ensuite, ses recherches sur ledit empire, avec sa blancheur fantomatique qui aurait estropié les esprits les plus sains. Améri revient à elle et observe son compagnon. Et puis, la chasserresse comprend tout. En réalité, le royaume des cauchemars n'est pas brutal ou sauvage. Non... Il est sournois et rusé, n'inflige aucune blessure physique, mais se contente de jouer au plus profond de l'esprit jusqu'à le briser en mille morceaux. Améri est tirée de sa réflexion par un bruit de chute. La jeune femme tourne la tête et la panique l'envahit. Elle accourt jusqu'à la rivière maudite où Araquiel s'est jeté. Dès que sa tête entre en contact avec l'eau blanche, le jeune homme commence à se débattre alors que les cauchemars vaporeux se fafilent dans sa bouche, ses oreilles et son nez. Le chasseur n'est plus maître de son corps et hurle à s'en déchirer les cordes vocales. Les filets de fumée qui s'engouffrent en lui distendent ses mâchoires à un point tel qu'un horrible craquement se fait entendre. Améri le sort tant bien que mal de l'eau et réussit à le renvoyer dans leur réalité.

Ce n'est que plusieurs jours plus tard qu'Améri revoit enfin le portail de sa ville natale, aux dépens de la tranquillité que lui apporte sa forêt intérieure, toute construite d'arbres de verre et de papillons de papier plié. Une fois Araquiel remis aux bons soins du guérisseur, la chasserresse retourne à la *fabrique d'âmes*, la colère flambant dans ses jolis yeux d'ambre. Comment ont-ils pu ? se dit-elle. Forts sont les risques que son compagnon ne s'en remette

pas, tout ça pour meurtrir l'âme des pauvres innocents. *Toute bonne âme se doit de posséder un rêve, unique et fabuleux. Mais toute âme n'est pas bonne.* Telle est la devise inscrite sur les murs de sa demeure, telle est la réponse que lui transmet Madame lorsqu'Améri débarque en trombe dans son bureau. Que de cruauté, clame Améri. Que d'ordonnance, clame Madame. Oui, le monde n'est pas — et ne peut pas être — que blanc. Pour y former un équilibre, il faut désormais qu'Améri y ajoute une touche de noir ; les cauchemars.