

De l'Imago & de la Mare Somnium

I/ L'imago & son origine

L'un des principes fondamentaux de Deus est l'imago. Il s'agit de l'énergie créatrice, la matière des rêves que chaque créature douée d'imagination peut produire, c'est-à-dire les êtres humains, les Mythiques – Renaissants, Natifs et Primi – et tous les animaux capables de rêver. On peut noter en passant que toutes les créatures se trouvant dans la Terra Mythica (voir chapitre suivant) ont un sommeil sans rêves, à part les Primi, mais nous y reviendrons dans le chapitre qui leur est dédié.

Sa structure est double : c'est à la fois de l'énergie, dans son état brut, et de la matière, lorsque les rêveurs la modèlent dans leurs songes. Pour donner un exemple, c'est un peu comme si le contenu d'un tube de peinture utilisé par un peintre était de l'électricité lorsqu'il ne l'utilise pas.

Lors de la période d'éveil, tout acte d'imagination crée de l'imago en quantité minime, qu'il est inutile de quantifier. Mais, lors du sommeil paradoxal, lorsque les rêves surviennent, la quantité d'imago produite est phénoménale.

Cet imago étant lié à un ou plusieurs concept(s) définissant la forme qu'il prend dans le rêve (par ex : lapin, doux, sucré, bleu, etc...), il porte l'empreinte de ce concept. A noter que, pour les animaux, plus ils sont évolués, plus ils sont capables de produire de l'imago lié à des concepts de plus en plus complexes et abstraits.

En passant, on peut définir à travers le concept d'imago ce qu'est le rêve. Il s'agit d'un état du sommeil où les souvenirs servent de matière première aux constructions oniriques d'imago, leur fournissant les concepts qui les forment. Bien sûr, il arrive que des rêves soient autre chose, des messages de divinités par exemple. Il n'empêche que, dans ce cas, l'environnement onirique est construit par

l'imago du rêvant, le message externe fournissant la forme conceptuelle.

Mais que devient l'imago une fois que le concept auquel il sert de matière n'apparaît plus dans le rêve ? Simple. L'esprit des êtres rêvant n'a normalement pas la capacité de garder de l'imago en lui sauf en ce qui concerne les Mythiques et les Destinés, qui sont les Humains qui gardent naturellement de l'imago en eux à l'âge adulte. Naturellement veut dire sans la participation de facteurs externes comme un état mental particulier (comme la Schizophrénie) ou la consommation de substances altérant les perceptions et l'esprit (alcool, drogues diverses et variées).

Malgré cela, tout être quel qu'il soit ne peut garder en lui tout l'imago qu'il produit. C'est pourquoi la Réalité possède un endroit où il peut se déverser. Cet endroit c'est la Mare Somnium.

II/ L'imago & la Mare Somnium

Une fois utilisé comme dit plus haut, l'imago se décompose de manière amorphe et passe dans la Mare Somnium par le point de fuite onirique (pfo), qui tient son nom du fait que, si on regarde le rêve comme un tableau, il s'agit de son point de fuite. Une fois le pfo franchi, l'imago se retrouve dans la Mare Somnium.

La Mare Somnium est une dimension parallèle à la nôtre qui a la forme d'une sphère, dont la moitié inférieure est constituée d'un océan d'imago, tandis que la moitié supérieure ressemble à un ciel d'encre où brillent des étoiles multicolores (les pfo de chaque être rêvant à ce moment-là) d'où pleut l'imago.

A noter que la distance entre chaque pfo est fonction de la distance entre les rêveurs dans le monde terrestre et que ces « étoiles » apparaissent et disparaissent

selon que les rêveurs s'endorment ou se réveillent.

L'imgo conceptuellement marqué, comme dit plus haut, se concentre par affinité de marquage. Ainsi, par exemple, tout imago marqué par le concept « lapin » aura tendance à se condenser dans la Mare Somnium, prenant plus de consistance. De plus, la Mare Somnium est agitée de courants qui ont pour origine le marquage des différentes masses d'imgo plus ou moins condensées, à la manière des courants océaniques (les extrêmes de températures étant remplacés par ceux des concepts). Ces courants permettent aux masses de se mélanger (plus ou moins selon l'intensité du courant) par affinité conceptuelle, créant ainsi des concepts plus ou moins différenciés, à la manière d'un spectre chromatique.

Certains êtres sont capables de visiter la Mare Somnium - les voyageurs oniriques et les âmes qui y sont projetées après leur mort (voir le chapitre sur les Renaissants). Pour eux, plonger dans cet océan d'imgo, c'est comme nager dans une étendue d'images, de sons, de goûts, de senteurs, de sensations, d'idées et de sentiments liquéfiés. Plus on s'enfonce dans la Mare Somnium, plus l'imgo qui la constitue est stable, jusqu'à se condenser à son tour. Condensation qui survient non pas par une agglomération continue de matière, mais par une inertie qui fige l'imgo à l'image de cristaux liquides. Cette cristallisation provoque l'émergence de prédateurs propres à la Mare Somnium, véritables sommes des peurs primales de tous les êtres vivants de cette planète : les Abominations. Elles sont des parts de ténèbres difformes constituées de crocs, de griffes, de dards, de pinces, d'yeux et d'une foultitude d'autres appendices et organes dont l'unique fonction est d'effrayer, de torturer et de dévorer les âmes égarées en ces profondeurs. Mais il existe plus loin encore un lieu où l'imgo parfaitement figé, comme de la mélasse, emprisonne les infortunés ayant évité les Abominations, tandis que des voix désincarnées aux chuchotements

chaotiques les plongent dans une douce torpeur s'achevant dans la dissolution de leur être. Ces voix sont les échos des âmes dissoutes dans ses profondeurs et les restes des repas des Abominations. Dénuées d'esprit et de sens, elles piègent sans but ni malice pour l'éternité.

La taille de la Mare Somnium est fonction du nombre potentiel de créatures pouvant rêver qui existent. Mais la quantité d'imgo déversé dans la Mare Somnium augmente plus vite que le nombre de rêveurs potentiels, menaçant de noyer les pfo. C'est pourquoi, il existe un autre lieu où se déverse le surplus d'imgo, cet autre lieu, c'est la Terra Mythiqua.

III/ La dynamique de l'imgo entre la Mare Somnium & la Terra Mythiqua

Comme dit précédemment, la quantité d'imgo augmente très vite, selon un cycle de 24 heures environ, s'accompagnant de courants de plus en plus forts qui se muent en une véritable tempête d'imgo. Au moment où le seuil critique va être atteint, un gigantesque vortex de lumière se crée au centre de la Mare Somnium. Il attire à travers lui le surplus d'imgo. Si les masses qui le constituent sont assez denses, elles passent à travers le vortex, sinon elles sont pulvérisées et renvoyées vers les pfo. Cela explique, en partie, le fait que certains concepts se répandent à travers le monde, comme, par exemple, le concept des pyramides, commun aux Egyptiens et aux cultures méso-américaines.

Pour les masses qui traversent le vortex, elles passent dans la Terra Mythiqua, où elles acquièrent une forme selon le concept (plus ou moins mélangé) dont elles sont issues. Elles peuvent devenir des lieux, des objets, des êtres dénués de conscience (les Bêtes), des Renaissants ou des Primi.