

Capteur de rêves

🔗 Pour les articles homonymes, voir Dreamcatcher.

Dans la culture amérindienne, un **capteur de rêves** ou **attrapeur de rêves** est un objet artisanal ojibwé appelé *asubakatchin* composé d'un anneau, généralement en saule, et d'un filet lâche. Les décorations qui le composent sont différentes pour chaque capteur de rêves. Selon une croyance populaire, le capteur de rêve est censé empêcher les mauvais rêves d'envahir le sommeil de son détenteur. Agissant comme un filtre, il conserve les belles images de la nuit et brûle les mauvaises aux premières lueurs du jour^[1].

Fonction

De nos jours, les capteurs de rêves sont accrochés sur le bord de la fenêtre, là où le soleil se lève, afin que la lumière du jour puisse détruire les mauvais rêves qui se sont installés dans les perles de la toile. Des millions de personnes aujourd'hui utilisent un capteur de rêve pour les aider à contrer les cauchemars. Le capteur de rêves doit être donné par l'artisan sans être touché par une autre personne ou bien la première personne qui touche l'attrapeur sera le nouveau propriétaire de celui-ci.

Il existe des contes en langue sioux racontant une légende, l'histoire d'Iktomi, l'araignée à l'origine du capteur de rêves, qui n'est pourtant pas originaire de cette culture (il n'existe même pas de mot dans cette langue pour cet objet). On retrouve désormais le capteur de rêves dans l'artisanat de la plupart des cultures nord-amérindiennes.

Selon la culture huronne, les humains font tous partie du Grand Esprit, créateur de la nature et des hommes. Celui-ci nous suggère des rêves afin que nous puissions mieux nous comprendre. Le rêve est le véhicule qui permet l'échange entre l'Homme et le Grand Esprit. Toujours selon cette culture, le rêve est l'expression des besoins de l'âme. Il est aussi primordial de satisfaire les besoins de l'âme que ceux du corps. Le rêve permet de se libérer. Il assure l'équilibre. Si on écoutait la démarche que les rêves nous proposent, on comprendrait beaucoup mieux les besoins de l'âme.

Le capteur de rêves est utilisé pour aider à contrôler les rêves, dans la mesure où l'on peut contrôler ses pensées, sa vie. À l'origine, il était destiné aux enfants qui faisaient de mauvais rêves. Il s'agit d'un petit cerceau fait d'une branche d'arbre. Dans ce cerceau, est tissé un filet de la forme d'une toile d'araignée comportant un trou au centre. Pendant la nuit, les mauvais rêves resteront pris dans le filet, pour être brûlés par les premières lueurs du jour. Les beaux rêves passeront à travers le trou



Boucle d'oreille représentant un capteur de rêves fait à Tobati (Paraguay).



Un capteur de rêves

du centre pour être conservés dans les plumes installées autour du cerceau. Les plumes représentent l'amour, la douceur et la bonté. On peut aussi insérer sur le filet du capteur, des petits objets précieux, comme une petite pierre de couleur ou tout autre objet qui pour nous est précieux.

Le capteur aide l'enfant à mieux cerner ses idées et permet à l'adulte de vérifier les peurs de l'enfant. Le petit apprend ainsi à faire le tri dans les pensées qu'il veut garder et celles dont il veut se départir.

Mythes

Légende huronne du capteur de rêves

Il y a bien longtemps, lorsque le monde était encore jeune, dans un village autochtone, un Amérindien dormait avec ses frères et ses sœurs dans la maison longue.

Un jour, l'homme partit à la chasse pour aller chercher le repas pour les prochaines lunes. Il partit loin, afin de trouver un orignal s'abreuvant d'eau de source pure coulant de la montagne. Il traversa rivières et fleuves avec courage et détermination, sans apercevoir de chevreuils ni d'orniaux dans les environs. Il décida alors de partir vers la montagne-même, songeant que le repas allait bientôt être mis au feu. En chemin, il aperçut une grotte immense dans laquelle pouvait se trouver n'importe quelle bête. Il entra dans la sombre place en y projetant tous ses espoirs.

Dans la grotte, l'esprit de l'orignal était absent. Un esprit malveillant y avait pris place. L'homme se sentit mal, certain d'une sombre présence dans ces profondeurs. C'est alors qu'une bête surgit. Des yeux couleur de sang, un poil noir comme la nuit, un museau retroussé et des crocs prêts à mordre la chair. L'homme sursauta et s'enfuit, paniqué, abandonnant son arc derrière lui, avec une minuscule lueur d'espoir de rester en vie.

De retour au village, l'homme avait les bras vides. Pas de nourriture, ni d'armes pour chasser d'autres bêtes. Et il était terrorisé à l'idée de retourner à la chasse.

Le soir-même, il n'arriva pas à trouver le sommeil. Toutes les fois qu'il s'endormait, il voyait encore ces deux yeux couleur de sang le fixer et la bête au poil noir prête à le dévorer. Le soir suivant, il essaya de nouveau de bien dormir, mais sans résultat. Nuit après nuit, lunes après lunes, l'homme ne pouvait plus dormir sereinement. L'esprit de la bête aux yeux de sang le hantait. Plusieurs soleils passaient et rien ne changeait.

Une nuit, l'homme se leva après un cauchemar. Il sortit du village et partit vers la forêt. Mais, exténué, il s'endormit sur le sol couvert de branchages.

Le lendemain à l'aube, l'homme se réveilla impressionné : il n'avait fait aucun cauchemar. Il leva les yeux et aperçut une toile d'araignée où perlait la rosée du matin.

Depuis, l'homme s'endormit toujours près de la toile qui, au matin, s'illuminait des rayons du soleil.



Un capteur de rêves *dreamcatcher*

Annexes

Notes et références

[1] Culture amérindienne : Capteur de rêves (<http://www.culture-amerindiens.com/article-36893.html>)

Bibliographie

- Rémy, Lachance *Les Indiens d'Amérique du Nord*, Paris, PUF, 3^e édition corrigée, 1995, (ISBN 2-13-044214-5)
- Daniel Dubois, Yves Berger, *Les Indiens des Plaines*, Paris, éditions du Rocher, 2001
- Larry J. Zimmerman, *Les Amérindiens*, trad. Alain Deschamps, Paris, Albin Michel, 1997
- René Thévenin, Paul Coze, *Mœurs et histoire des Indiens d'Amérique du Nord*, Paris, Payot et Rivages, 2004 (édition poche). (ISBN 2-228-89858-9)

Liens internes

- Nord-Amérindiens
- Amérindiens aux États-Unis
-  Portail des Nord-Amérindiens

Sources et contributeurs de l'article

Capteur de rêves *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=98506723> *Contributeurs:* 2kit24mat, Actarus Prince d'Euphor, Alex19951, Ash Crow, Badmood, Cham, Diddy-sama6, EDUCA33E, El Comandante, Florn88, FriedrichUlven, Hercule, Jeangagnon, K'm, Karlene, Kelson, Killianostor, Kóan, Loveless, Maurilbert, MickaëlG, Mirgolth, N'importe lequel, Nono64, Olmec, Petitemontagnedujura, Red Castle, Rome2, Shakki, Sigfrid, Tibo217, Urban, 30 modifications anonymes

Source des images, licences et contributeurs

Image:Disambig colour.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Disambig_colour.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Bub's

File:Aros de atrapasueños.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Aros_de_atrapasueños.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Mateuverte

Image:Atrapasuenos-background-free.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Atrapasuenos-background-free.jpg> *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Jorge Barrios

Image:Atrapasueños-rafax.JPG *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Atrapasueños-rafax.JPG> *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Rafael Ortega Díaz

Fichier:Logo Tipi Indien 1.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Logo_Tipi_Indien_1.svg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Etxeko

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)