Au-delà du Miroir...

Notes hermétiques

Publié en 1871, *"De l'autre côté du miroir, et ce qu'Alice y trouva*" fait suite au conte *"Alice au pays des merveilles"*. Il existe une interconnexion entre ces deux contes caractérisée par deux poèmes dédiés à Alice. L'élégie clôture le premier conte, tandis que l'idylle introduit le second conte. Ces poèmes suggestifs de Lewis Carroll dévoilent tout l'amour qu'il éprouve pour Alice. Un amour sincère, profond, qui s'exprime au-delà de l'apparence des corps, et sur lequel le temps n'exerce plus aucune emprise. En effet, cette temporalité rigide et insatiable, s'efface honteusement devant l'ineffable vérité, dont l'ultime réalité est celle de deux âmes enchaînées, à l'image du soufre et du mercure...

Avant le début du récit, un échiquier est proposé au lecteur. Etrangement, celui-ci n'est pas constitué de pièces noires et blanches, comme à l'accoutumée, mais de pièces blanches et rouges. Ainsi, l'auteur nous impose sa vision chromatique à teneur alchimique, par cette présentation de couleurs, en phase avec les trois grandes opérations du Grand-Œuvre, qui sont précisément le Noir *(nigredo)*, le Blanc *(albedo)* et le Rouge *(rubedo)*. *Pour abonder dans ce sens, on découvre parmi les figurines, une licorne blanche mercurielle et un lion rouge sulfureux !*

Ce conte fantastique débute avec la "vieille chatte" Dina, qui entreprend de nettoyer ses petits. Après s'être occupée de la petite chatte noire, elle réitère la séance de lavage avec "perce-neige", la petite chatte blanche. Cette opération de nettoyage correspond à l'œuvre au blanc *(albedo)*, qui est accentuée par des indices, telle "la soucoupe de lait" ou la "couverture blanche". Durant cette phase, un petit chaton se met à courir après sa queue. A l'évidence, cette action se rapporte à l'ouroboros, serpent qui se mord la queue, en parfaite adéquation avec la trame hermétique révélée. Sous le feu de l'excitation d'un chaton joueur, Alice laisse s'échapper, par deux fois, une pelote de laine. Elle la rembobine lentement, avec patience et grand soin, comme s'il s'agissait d'un travail de Sisyphe. Ce héros qui effectuait sans relâche un mouvement vain et sans fin, enfermé dans une roue samsarique, elle-même incarnée par le chaton courant après sa queue...

Devant le miroir, Alice présente à sa chatte Kitty, un monde inversé, mais identique au sien. Reflet illusoire de son propre univers, elle se plaît à imaginer la possibilité de le traverser pour accéder à cet "envers du décor". Par la magie de son propre esprit, une brume argentée, mercurielle, semble se substituer au miroir, comme pour mieux l'inviter à franchir une porte interdimensionnelle.

La "maison du miroir" est un endroit particulier où les objets s'animent d'eux-mêmes, sans percevoir ni entendre les êtres vivants. Ainsi, Alice peut observer et agir, sans être vue, ni entendue. Elle a également la capacité de se déplacer, tel un fantôme, dans cet univers parallèle, et possède aussi le pouvoir d'interagir avec les objets qui l'entourent, comme ces livres écrits à l'envers. L'un d'eux fait mention du terrible Bavassin, sorte de dragon ailé, dont le brave Graillord prit la tête, une fois la bête terrassée... Cet épisode fait référence à St Michel terrassant le dragon, avec la symbolique alchimique qui s'y réfère.

Pour se déplacer dans son nouvel environnement, Alice flotte dans l'espace, sans que ses pieds entrent en contact avec le sol, tel un spectre. De l'autre côté du miroir, un jardin merveilleux s'offre aux visiteurs. Malheureusement, tous les chemins qui le traversent, semblent revenir à leur point de départ qui est la "maison du miroir". Mieux vaut se munir d'un "fil d'Ariane" avant de s'y aventurer, sinon il sera bien difficile de pouvoir accéder au sommet de la jolie

colline qui le surplombe. Lewis Carroll plonge le lecteur dans les méandres d'un labyrinthe hermétique, dont le centre représente l'unité retrouvée. Le labeur est lent et difficile pour l'artiste qui emprunte le sentier de la Pierre... Même pour Alice qui reçoit l'aide du Lys tigré et de la Rose, deux fleurs d'essence alchimique, que l'on retrouve dans "le Songe Verd" de le Trévisan, et qui composent une partie de ce jardin. On ne manquera pas de mentionner la gravure du "héraut rouge" des "douze clefs de philosophie" de Basile Valentin, sur laquelle figure le fils très puissant du soleil et de la lune, qui apparaît en soutenant ces astres, debout sur une plante où s'épanouissent d'un côté la Rose rouge, et de l'autre un Lys blanc... La Rose, informe Alice de la présence d'un arbre au centre de cet Eden. Cet arbre est un saule pleureur qui symbolise l'immortalité ; il est, en effet, l'arbre de vie qui signifie l'unité au centre du labyrinthe. Suite aux jacasseries des marguerites, le Lys tigré impose le silence par la voix, si bien que les marguerites rosées devinrent toutes blanches. L'auteur met en évidence une action de purification par distillation entretenue par la Rosée dans le cadre de l'œuvre au blanc *(albedo)*.

Aucune racine en terre pour ces créatures de la nature qui peuvent donc se mouvoir. Elles ne sont pas fixées au sol et demeurent volatiles, tout comme leurs paroles. Cette discussion avec le Lys, au sujet des racines, intervient lors des échanges insupportables entre les marguerites. Ici, c'est la parole volatile qui oriente vers la langue des oiseaux, le véritable langage hermétique. Les fleurs ont deux significations, l'une purement chimique, désigne les esprits de la matière *(oxydes et chlorures)* : fleurs de plomb, de cuivre, etc... l'autre correspond aux couleurs du magistère. Les plus importantes sont les roses blanches et rouges ou pierres philosophales. Le Lys symbolise également la première d'entre elles tandis que la seconde est représentée par le pavot ou le coquelicot.

Au détour d'un chemin, Alice découvre la Reine rouge. Tout comme Absolem, la chenille bleue du premier conte, elle mesure **8** *(harmonie universelle)* centimètres. Cependant, la Reine rouge ne cesse de grandir sous l'action de l'air, d'une grande pureté selon la Rose... Dans la science alchimique, l'air est souvent associé au spiritus et à la pureté ! Bien décidée à rencontrer la Reine rouge pour échanger avec elle, Alice se dirige vers cette dernière, mais constate que plus elle avance dans sa direction et moins elle s'en rapproche ! A l'inverse, lorsque Alice marche dans le sens opposé à celui de la Reine, elle peut enfin la rencontrer grâce à ce jeu de miroir inversé. Accompagnée de la souveraine, Alice découvre au sommet de la colline un gigantesque échiquier constitué de 64 *(multiple de **8**)* cases...

Sous ses yeux médusés se déroule une incroyable partie d'échec "grandeur nature", et "en temps réel", où différentes créatures vivantes s'affrontent sur le champ de bataille, chacune représentant une pièce d'échec bien particulière. Alice souhaite évidemment participer au jeu. La Reine rouge lui propose alors d'intégrer la partie en devenant un pion de la Reine blanche *(avec une perspective d'évolution)*. Une suite d'épreuves initiatiques lui sera ainsi proposée, à partir de la deuxième case, jusqu'à la **huitième** case, celle-ci lui permettant d'accéder au statut de Reine à son tour. Après une course effrénée, débutée sans raison véritable, Alice et la Reine rouge décident de prendre une pause pour reprendre leur souffle *(spiritus)*. Malgré tous leurs efforts, Alice constate qu'elles n'ont pas parcouru le moindre mètre et qu'elles sont restées toutes deux à leur point de départ... car dans ce pays, *"il faut courir de toute ses forces pour rester au même endroit."* De l'autre côté du miroir, le monde tourne à l'envers et évolue sens dessus dessous. Ici, tout mouvement prend naissance et meurt sans raison apparente.

Les conseils de la Reine rouge ont pour but de faire progresser Alice lors de ses prochains déplacements, en tant que pion évoluant case après case. Alice est destinée à devenir la Reine blanche mercurielle qui doit s'unir à la sulfureuse Reine rouge : *"Et dans la huitième case, nous serons Reines ensemble, on festoiera et on s'amusera !"*

Désirant se rendre rapidement sur la troisième case de l'échiquier, Alice observe de gigantesques abeilles qu'elle compare à des éléphants. Elle admire la qualité de leur travail de récolte et la lente préparation donnant naissance au miel d'or... allégorie alchimique !
Assise dans un train en direction de la quatrième case, Alice doit se justifier auprès du contrôleur pour son oubli de billet. Les autres voyageurs, qui sont tous des insectes ou animaux, proposent que la jeune fille change de train et voyage comme simple bagage accompagné, par colis, ou simplement par la poste, *"puisqu'elle a une tête comme les timbres."* Durant cet épisode du chemin de fer, Lewis Carroll emploie un vocabulaire spécifique propre à la Science d'Hermès. Il s'agit du *"grain de sel"* et d'accessoires axés sur le microcosme, macrocosme et leur médian : *"...le contrôleur l'examina, avec un télescope, puis au microscope et enfin avec des jumelles de théâtre."* Sans omettre de dire qu'elle voyageait dans le mauvais sens... La locomotive qui entraîne Alice vers la quatrième case incarne les quatre éléments. Elle fonctionne grâce au feu entretenu par le charbon et à la pression de la vapeur d'eau. Une locomotive qui roule sur terre mais qui saute aussi dans les airs ! *"C'est seulement un ruisseau par-dessus lequel il a fallu sauter. Tout le monde parut satisfait, mais Alice ne trouvait guère rassurante l'idée d'un train sauteur." ; "...elle sentit le wagon s'élever tout droit dans les airs."* Saisissant une **barbe**, Alice se retrouve sous un arbre *(fixe)*, accompagnée d'un moucheron de la taille d'un poulet, qui l'éventait *(souffle)* avec ses ailes *(volatil)*... Depuis le voyage en train, le moucheron agît envers Alice comme un messager, lui prodiguant d'innombrables conseils sur la qualité de ses réflexions. Il est le messager mercuriel, le fou du Grand-Œuvre, inconstant et volatil, qui lui souffle les mots, ou l'évente avec ses ailes. Le souffle d'air est le spiritus, l'esprit, qui est le sujet principal de l'œuvre. Leur conversation se focalise sur les noms accordés aux créatures, et l'emprisonnement de ces dernières qui en découle. Le moucheron conseille à Alice de ne plus avoir de nom, une fois de retour chez elle, afin d'être libérée de ses contraintes et devoirs. Ne plus avoir de nom *(Nemo)*, c'est se défaire de son moi, de son ego, et ne plus être associé à un être défini dans sa matérialité, mais à une réalité évanescente et sans limite. Alice s'imagine perdre son nom et devoir rédiger une petite annonce pour lui permettre de s'en souvenir, comme s'il s'agissait d'un petit chien perdu : *"Il répond au nom de Méd**or** et portait un collier de **cuivre**"*. Sur ces mots, Alice se dirige vers la forêt de l'oubli, où les choses n'ont pas de noms... C'est une forêt de la dissolution, où les choses et les créatures perdent leur identité. L'épisode du faon démontre bien cette perte du moi, de l'ego, et les conséquences qui en découlent, comme l'absence de peur de l'homme pour cet animal. Mais une fois en dehors de la forêt de l'oubli, le faon se dégage rapidement de l'emprise d'Alice, ayant retrouvé sa capacité à penser en tant qu'animal, avec ses objectifs, ses peurs qui sont propres à la mémoire transgénérationnelle de son espèce.
Alice arrive à un "point d'intersection" où deux pancartes lui indique des noms différents, bien qu'une seule direction soit proposée pour les rejoindre. Ce sont **Trala**li et **Trala**lère, deux petits hommes grassouillets. En fait, deux substances distinctes réunies en une, tel le Rebis alchimique. *"Ils se tenaient sous un **arbre**, chacun passant un bras autour du cou de l'autre..." ; "Ils étaient tellement **immobiles** qu'elle oublia qu'ils étaient vivants."* Un petit poème apparaît ensuite, qui s'avère d'une importance capitale pour la bonne compréhension de cette case d'échiquier : *"Tralali et Tralalère <u>s'étaient déclarés la guerre</u>, Tralalère ayant, grave querelle, de Tralali détruit la **crécelle**. Mais surgit un **noir corbeau**, énorme comme un **tonneau**, et les deux héros, épouvantés, <u>arrêtèrent de se disputer</u>."* Le tonneau représente l'athanor mais aussi le sel, par sa représentation du cercle, barré en son centre. La crécelle symbolise la rotation autour d'un axe et le feu secret contenant le sel double qui fait tourner la roue. La guerre entre le soufre et le mercure est signifiée avant l'arrêt de celle-ci grâce au sel, qui va permettre leur union. Il est intéressant de se souvenir de cette illustration du "Viatorium Spagyricum" de Herbrandt Jamsthaler, qui met en scène **l'Arbre philosophique** avec ses 12

branches représentant les 12 opérations *(Calcination ; Dissolution ; Séparation des éléments ; Conjonction ; Putréfaction ; Coagulation ; Cibation ; Sublimation ; Fermentation ; Élévation ; Accroissement ; Projections)*, **le Rebis**, **le Corbeau** pour signifier le mariage philosophique du soufre et du mercure pendant le règne de la couleur noire, durant le petit magistère de la Pierre blanche.
Sans raison particulière, Tralali, Alice, et Tralalère se mirent à danser une ronde autour de l'arbre, qui propageait une musique, comme si un archet invisible frottait ses branches. L'Art de Musique est l'autre nom de l'Alchimie. Et la ronde autour de l'arbre représente, comme la crécelle, la rotation autour de l'axe immobile.
De fil en aiguille, un nouveau poème hermétique est proposé au lecteur. Celui-ci débute avec le Soleil, qui impose sa présence à la Lune, osant briller dans la nuit ténébreuse ; c'est le mariage entre les deux principes, Soufre et Mercure. Tout un vocabulaire alchimique fait ainsi son apparition avec par exemple le sable sec et la mer mouillée **(sec/humide)*, ou bien les 7 bonnes et les 7 balais *(7 sublimations/7 nettoyages)* ayant pour but de tout déblayer en 6 mois ; le sable d'or et le vinaigre, etc...
*Il est dit dans le "Livre des Laveures" : *"Le tiers régime de la pierre est réduire l'eau moite sur la terre sèche." ; "Gardez donc que vous ne cessiez de les broyer et dessécher jusques à tant que l'eau soit sèche, et la terre blanche." ; "En telle manière attrempons-nous le sec avec l'humide, et l'humide avec le sec..." ; "Ni l'humide ne pourra avoir persévération ni fixion permanente s'il n'était coagulé et lié avec la nature du sec. Car la chose sèche comme elle soit esprit fixe, retient le volatil qui ne peut fuir par feu qui soit." ; "Toutefois, la conversion de l'eau se fait au ventre de la terre et la conversion de la terre se fait dedans le ventre de l'eau par différence causée pour avoir tiré l'huile qui n'est pas semblable à la vulgale. Car il est frère germain de l'eau mercurielle. Et ceci est la secrète préparation de la terre, et se fait par telle intention qu'elle, par abreuvements, recouvre plus grande humidité qu'elle n'avait perdu en sa calcination. Et pour ce, comme elle soit moult sèche et vide de toute humidité, elle a forment grande soif, et pour ce volontiers elle boit quand on lui donne en restauration de la chose perdue."*
Tout à coup, un rugissement se fait entendre, c'est celui du Roi Rouge. Il s'ensuit un enchaînement de circonstances d'où ressurgit une vieille crécelle **blanche**, nouveau point de discorde entre Tralali et Tralalère. Toutefois, Alice précise qu'il ne s'agit pas d'un **serpent** à crécelle ou d'une crécelle neuve, contrairement à ce qu'affirme Tralalère. Tralali et Tralalère se préparent à combattre, mais la peur d'une arrivée soudaine du corbeau les fait s'enfuir ! Alice découvre dans la forêt où elle s'était elle-même réfugiée, par peur du corbeau, la Reine Blanche. Ce qui est intéressant de relever ici, c'est l'apparition du corbeau noir, le refuge dans la forêt et l'arrivée de la Reine Blanche. Au chapitre V du livre des figures hiéroglyphiques, on peut lire : *"...coupe la tête au corbeau, c'est à dire blanchis notre sable." ; "<u>En ce bois, il y a une bête qui est toute couverte de noirceur, si quelqu'un lui coupe la tête, alors elle perdra sa noirceur et vêtira la couleur très blanche</u>. Voulez-vous entendre ce que c'est ? <u>La noirceur s'appelle la tête du corbeau, laquelle ôtée, à l'instant vient la couleur blanche</u>." ; "Car la pierre augmente de dix à chaque fois qu'on lui coupe cette tête de corbeau, qu'on la noircit et blanchit, c'est-à-dire dissout de nouveau et après recoagule."*
La Reine Blanche court après son châle qui s'est envolé. En effet, la gardienne des lieux a la particularité de pouvoir parcourir l'ensemble des cases de l'échiquier, comme bon lui semble, et possède la faculté de se remémorer le temps passé mais aussi le temps futur. Dans cet univers du miroir, tout peut s'inverser, y compris l'écoulement du temps qui permet de "vivre en marche arrière". La roue temporelle tourne ainsi dans les deux sens. La Reine blanche se transforme en brebis... Celle-ci tricotant la laine qu'elle produit elle-même, c'est à nouveau l'idée d'une ronde sans fin qui est ici exposée. D'ailleurs, la brebis demande à Alice si elle est une enfant ou une toupie, tant Alice ne cesse de tourbillonner autour d'elle, au point de lui

donner le tournis. C'est donc la roue qui est exprimée ici avec sa notion de mouvement sans commencement ni fin ; à l'image de la respiration qui est le souffle, l'anima, l'âme, le spiritus, caractérisé par la plume, citée maintes fois par la brebis !
Rondu-pondu est un curieux personnage qui a trouvé son point d'équilibre dans les postures les plus déstabilisantes. Ce jeu d'équilibriste entre deux forces est celui de l'œuf philosophal. Ce vase de la nature en lequel s'accomplissent les opérations du Grand-Œuvre, qui aboutissent à la naissance de l'enfant philosophique : Rondu-pondu. Et, en effet, l'œuf devra subir une multitude de traitements pour que la matière qu'il contient, le fixe, devienne volatil, et pour que le volatil devienne fixe à son tour. Tout ceci pour que s'effectue l'ultime transmutation. Le Rosarium se référant à Hermès, explique que "la Pierre philosophale se fait à partir de l'œuf parce qu'il y a dans celui-ci trois choses semblables à celles qui composent la Pierre." Rondu-pondu répète à l'envi le mot : "impénétrabilité", comme s'il s'agissait de la nature de l'œuf philosophique, en tant que matras ou matrice, dont le travail doit rester à l'abris de tout contact avec l'extérieur.
Alice rencontre la Roi blanc qui l'invite à découvrir le Lion et la Licorne. La référence est bien évidemment historique, le lion étant le symbole de l'Angleterre et la licorne celui de l'Ecosse ; ces deux créatures luttant pour la couronne *(celle du Roi blanc dans le présent conte)*. De leur union, naîtra le Royaume Uni ! Et si le lion domine la licorne sur les champs de bataille, c'est la licorne qui remporte la victoire de l'autre côté du miroir... Une allégorie en dissimulant une autre, il s'agit également de la lutte entre le lion et la licorne en tant que soufre et mercure... Lewis Carroll propose ainsi quatre niveaux de lecture autour de cette rencontre entre le lion et la licorne. Une première lecture naïve et enfantine, où les animaux s'habillent et s'expriment comme des êtres humains autour d'Alice. D'ailleurs, la jeune fille s'amuse à regarder et écouter la licorne qui n'est pas sensée exister dans ce monde, selon elle, tandis que la licorne s'interroge sur la petite fille, la désignant comme un monstre fabuleux... Une seconde et troisième lecture historique et sociétale, et enfin, une lecture alchimique. On devine que tous ces messages incérés dans les deux contes à destination d'Alice Liddell, vont traverser les époques de sa vie, en parallèle de ses degrés de compréhension, évoluant en fonction des phases de transmutation ; de l'innocente petite fille à la femme mûre et instruite.
"Ohé ! Ohé ! Echec !" un cavalier rouge descend de sa monture et se dirige vers Alice. Au même moment retentit : *"Ohé ! Ohé ! Echec !"* c'est le cavalier blanc qui fait son entrée pour engager le combat avec son homologue, dans le but de sauver Alice. Dans la tradition alchimique, il existe une multitude de lutte entre deux forces contraires, notamment celle de la rencontre entre le loup d'orient et le chien d'occident qui s'affrontent pour symboliser l'union du soufre et du mercure. Ici, le cavalier blanc remporte la victoire et à l'honneur d'accompagner la future Reine blanche jusqu'à l'orée du bois pour qu'elle puisse accomplir son destin. La huitième *(harmonie universelle)* case atteinte, Alice découvre sur sa tête une couronne d'or ! Entourée de la Reine blanche et de la Reine rouge, Alice établit un lien entre les deux reines, qui finissent par s'endormir sur ses genoux, au moment où Alice débute une berceuse à leur attention. De facto, Alice devient la Reine des reines, celle qui scelle l'union entre la sulfureuse Reine rouge et de la Reine blanche mercurielle. Le couronnement de la Vierge rappelle celui de la matière par la pierre philosophale, ici la Trinité, le principe du Tria unum, l'unité parfaite.
Comme par enchantement, la Reine rouge et la Reine blanche disparaissent et Alice se retrouve seule devant un portail voûté, surmonté des mots : "Reine Alice". Un crapaud assis sous un arbre décide d'apporter son aide à la jeune reine. Il se lève et se dirige vers le portail en boitillant. En plus de signifier le spiritus, le crapaud boiteux est identifié au pèlerin boiteux qui est l'initié. A l'inverse, il apparaît comme un parfait idiot dans ce conte, ce qui démontre bien sa valeur initiatique.

A l'intérieur se déroule un banquet en son honneur. "Tous les invités trinquèrent..." les verres furent rempli du divin nectar, les convives débordant d'ivresse mystique rabelaisienne.
Pendant ce temps, la Reine rouge entame une transformation physique, elle rapetisse... *"Elle trottinait gaiement sur la table, courant après son propre châle, qui traînait derrière elle."* Comme un écho à la Reine blanche qui courait après son châle dans la forêt, mais c'est ici un rappel de l'épisode du chaton courant après sa queue au début de l'aventure. Le commencement et la fin sont ainsi interconnectés par l'idée d'une ronde éternelle ouroborique.
En secouant la Reine rouge, Alice s'évertue à ce qu'elle devienne un chaton, confirmant l'idée d'un lien entre le chaton courant après sa queue et la Reine rouge courant après son châle traînant derrière elle... La transformation s'effectue et Alice s'éveille au "monde de la réalité".
"Vous m'avez tiré d'un rêve si beau !" En s'adressant à Kitty, Alice finit par conclure qu'elle avait identifié la petite chatte à la Reine rouge. Quant à la Reine blanche, elle était représentée par Perce-neige. Mais était-ce le rêve d'Alice ou du Roi rouge ? et Lewis Carroll de conclure : "La vie est elle autre chose qu'un songe ?" Qu'il soit "Verd" ou "de Poliphile", le songe a toujours été un fil conducteur entre le monde réel et le monde onirique. Un état intermédiaire ayant la capacité de réunir une réalité située devant le miroir à celle existant de l'autre côté de ce miroir...

Christophe Remondiere