

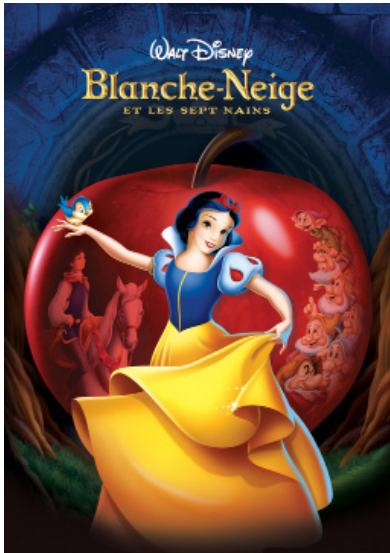
## Article de Sagesse Ancienne

### Blanche-Neige et les 7 rayons

David Goulois

extrait du site : [www.sagesseancienne.com](http://www.sagesseancienne.com)

(Tous droits réservés : voir conditions en page d'accueil)



**Blanche-Neige  
et les sept nains**  
Walt Disney (1937)

Le conte de Blanche-Neige, parmi les plus populaires des frères Grimm, est devenu le chef d'œuvre de l'équipe de Walt Disney : *Blanche-Neige et les sept nains*. En Europe, les contes ont connu un renouveau avec l'arrivée du 7<sup>e</sup> rayon, transmis à travers Uranus, dès le XVII<sup>e</sup> siècle (Uranus favorisant les mystères, la magie et l'initiation). Depuis longtemps, l'Inde a codifié le genre littéraire des fables allégoriques avec le *Pañca-Tantra*, qui a ensuite inspiré la Perse et l'Europe. Citons aussi l'épopée de Rama qui concentre de nombreux thèmes réutilisés par la suite. Les contes sont des adaptations des mythes et ont toujours servi d'outil pédagogique pour éveiller les enfants, mais aussi les grands enfants que sont les adultes. Les illustres conteurs comme Perrault, les frères Grimm, Andersen, et beaucoup d'autres dans le monde, furent inspirés (souvent à leur insu) en puisant dans ce trésor qu'est le vieux réservoir des symboles universels, en codifiant ces matériaux et en les adaptant à leur culture et leur époque. Nous allons montrer que l'adaptation cinématographique de Walt Disney sert la beauté du conte et qu'elle contient une richesse insoupçonnée.

La force des symboles tient au fait qu'ils véhiculent une pluralité de sens qui échappent et dépassent bien souvent l'intention première du créateur. Le talent consiste à correctement manier ces symboles entre eux, afin d'offrir des possibilités multiples d'interprétation. Les symboles traversent le temps et l'espace, voyagent à travers leurs messagers, vivent par eux-mêmes et maintiennent actives les énergies qu'ils voilent. Les symboles, constituant les mythes et les contes, répondent à l'énergie du 4<sup>e</sup> rayon de beauté et d'harmonie. Qu'il crée des contes, les raconte ou les interprète, l'homme a besoin de ce rayon qui établit le lien entre le passé, le présent et le futur, lien qu'on appelle tradition. Le 4<sup>e</sup> rayon est aussi celui de l'humanité prise comme un tout. Dans le conte, l'humanité se parle à elle-même, elle se narre la propre histoire de son enfance. En quelque sorte, les contes sont des mythes destinés à l'humanité, dans son rapport à la nature, dont elle fait partie intégrante, alors que le mythe relate de prime abord la relation de l'humanité aux Dieux.

Les enfants sont très réceptifs aux contes et aux films d'animation du fait que leur esprit fonctionne par analogie, une fonction pré-intellectuelle et archaïque qui se fonde sur le mimétisme, l'imitation, stade par lequel sont passés tous les adultes. Parce qu'ils ont une origine commune avec l'humanité et se trouvent eux aussi sur le 4<sup>e</sup> rayon, les singes imitent très bien les hommes. La fonction analogique du 4<sup>e</sup> rayon, partagée par toute l'humanité, a permis la fondation de la sagesse ancienne, grâce à la capacité humaine d'associer les symboles entre eux, du simple fait de leur ressemblance. Forts de cette aptitude, les peuples anciens ont développé un ésotérisme primordial dans lequel l'univers, l'homme et la nature se trouvent en affinité, en correspondance. Les enfants, fonctionnant par mimétisme et analogie, n'ont ainsi aucune difficulté à s'identifier à des personnages spécialement conçus pour leur imaginaire (d'où le recours fréquents aux animaux et aux petits personnages). Ils entrent dans l'histoire avec une très grande facilité, sans se questionner sur son degré de réalité.

Du fait de la grande richesse symbolique qu'ils renferment, les mythes et les contes contiennent 7 clés de lecture ésotérique. En d'autres termes, la grande clé symbolique et mythologique se subdivise en 7 clés ésotériques. Que le lecteur ne soit pas surpris des multiples sens que nous pouvons donner au film de Disney. Celui-ci met en scène un mythe qui se trouve lui-même sur le 4<sup>e</sup> rayon (ce qui n'est pas le cas de tous les contes), à savoir le mythe de la beauté, qui tient une place centrale : la beauté matérielle de la marâtre s'oppose à la beauté spirituelle de la princesse, la marâtre s'enlaidit pour rivaliser de beauté avec la jeune femme, celle-ci rend belle la maison des nains et possède une jupe jaune (couleur du 4<sup>e</sup> rayon), autour de laquelle gravitent les nains. Ces petits hommes représentent des humeurs, des caractères émotionnels non développés mentalement, et ces nains semblent tous posséder plus ou moins les attributs du rayon 4 : la maladresse de Simplet, la drôlerie de Joyeux, la dyslexie de Prof, la rêverie de Dormeur, l'opposition de Grincheux, la tendance d'Atchoum à se faire remarquer par tous, et l'hésitation de Timide. En termes psychologiques, il est difficile de retrouver distinctement les qualités des 7 rayons qui se mêlent parfois parmi les petits personnages. Par exemple, Joyeux et Timide partagent deux traits propres au 2<sup>e</sup> rayon : la bienveillance du cœur pour l'un et la peur pour l'autre.

Toutefois, nous allons tout de même proposer une organisation possible des rayons, dont la logique ne prend de sens qu'en comparant les nains entre eux. Les analogies entre les rayons et les nains (qui ne sont pas différenciés par les frères Grimm) ne peuvent correspondre parfaitement car nous nous trouvons dans un film d'animation pour les enfants, et ceux-ci doivent pouvoir s'identifier à des traits émotionnels psychologiques facilement reconnaissables. Toutefois, les archétypes s'imposent aux petits comme aux grands, du fait que ces forces élémentales, personnifiées par les nains, vivent en nous tous. Les couleurs choisies par Walt Disney sont celles de la terre, car à l'image des gnomes, les nains travaillent dans les entrailles de la terre où ils extraient des trésors : ils représentent ainsi 7 petits hommes issus de la Terre, dont le destin est de grandir en humanité, vœu que porte chaque enfant en son cœur, en dépit des difficultés de la vie, illustrées par les limites des nains.



**Blanche-Neige et les 7 nains en fête**

D'ordinaire, la **clé psychologique (la 2<sup>e</sup>)** et la **clé morale ou religieuse (la 6<sup>e</sup>)** sont utilisées comme herméneutique. A ce titre, on connaît les interprétations du psycho-analyste Jung et du psychanalyste Bettelheim. Cependant, chaque clé de lecture est septuple et possède 3 niveaux d'analyse : personnel, spirituel et universel. Il est évident que les enfants s'identifient au niveau naturel, celui correspondant à leur personnalité en formation. Aussi les psychologues ont-ils vu dans ces récits l'histoire du développement du moi, de ses

archétypes ou fonctions. Mais au niveau de la seconde serrure, offrant une lecture initiatique, Blanche-Neige devient le symbole de la pureté de l'âme cherchant à maîtriser les divers élémentaux contenus dans la personnalité, et ancrés dans les 7 centres d'énergie ou chakras, figurés par les 7 nains. D'où le rôle de domestication de Blanche-Neige (rappelant ici le signe astrologique de la Vierge, maîtresse de la 6<sup>e</sup> maison de l'hygiène, en rapport avec la 6<sup>e</sup> Hiérarchie : celle des dévas, les anges sub-humains ou esprits de la nature). Les nains symbolisent en effet les forces intérieures et astrales qu'il faut s'efforcer de transmuter en vertus. En termes ésotériques, les 7 rayons transmis par les planètes, en chutant dans la lumière astrale de la Terre, doivent retrouver leur pureté originelle. Tel est le but de l'œuvre psycho-alchimique. Tournée dans la première serrure, la clé métapsychologique permet de rapprocher Blanche-Neige de toutes les Déesses célestes : la Vierge Marie couronnée d'étoiles, Tara et les Bodhisattvas, Xiwangmu et les Immortels, etc.

Du point de vue **métaphysique (la clé 1)**, Blanche-Neige, vêtue de haillons au début du film, se trouve dans la phase de pré-manifestation. En chantant, elle invoque le prince, que l'on retrouvera à la fin du film, et qui inaugure ici le déclenchement du drame cosmique, celui de la nouvelle création. Le prince (le Père), la colombe (le Fils), servant d'intermédiaire pour le baiser entre les deux amoureux, et la princesse (la Mère) constituent la Trinité précédant la manifestation. Les colombes entourant Blanche-Neige évoquent les pouvoirs du Saint-Esprit, dont les nains sont les reflets dans le monde de la matière, car ils incorporent les forces matérielles de la précédente création. Le chant de la jeune femme tombant et résonnant dans le puits rappelle tous les mythes de la chute de l'Esprit dans la substance astrale, symbolisée par l'eau. D'ailleurs, Blanche-Neige, envoyée par sa marâtre dans la forêt de la manifestation, tombe dans un gouffre et une étendue d'eau, avant de trouver la maison des nains, l'incarnation du karma, les résidus matériels de la précédente création. La marâtre, maîtresse du karma et de la destinée, après avoir cherché à cacher la beauté de la substance immaculée en la revêtant de haillons (l'héritage du karma passé qui va s'incorporer dans la nouvelle substance), envoie Blanche-Neige en sacrifice dans la forêt, vêtue de ses beaux habits. Ces derniers symbolisent la nouvelle substance créée, et les plis de sa robe évoquent les diverses couches ou niveaux de la substance du monde (d'où les fameux drapés des Déesse-Mères).

Les nains représentent les vies des éléments, vestiges de l'ancien système solaire. Blanche-Neige, incarne la substance immaculée de l'actuel système solaire, plein de forces vives, personnifiées par les animaux, les pouvoirs de la nature qui accompagnent son entrée dans le printemps du nouveau cycle. Une fois endormie, la substance cosmique doit être réveillée par le prince charmant (l'archétype de la Monade ou du Logos solaire), qui déclenche la manifestation du nouveau système solaire. Notons qu'à la fin, les nains disparaissent. Les futurs enfants des époux incarneront les planètes du futur système solaire, fruit de l'union de l'âme et du Soi, de l'amour de la princesse et de la volonté du prince.

Dès lors que l'on tourne **la clé astrologique (la 3<sup>e</sup>)**, Blanche-Neige personnifie l'espace pur et originel de notre système solaire (l'Akasha), duquel proviennent les 7 astres connus des anciens, rayonnant sur Terre la lumière astrale, relativement impure par rapport aux hautes sphères célestes. La nature spatiale immaculée doit ainsi réussir à purifier les 7 planètes afin de s'y exprimer parfaitement. Cela explique pourquoi les Indiens, les Perses, les Egyptiens, les gnostiques, puis les chrétiens attribuèrent un vice majeur, un péché capital à chacune des planètes. En utilisant la **clé astrologique (3)** au regard des **clés psychologique (2), morale (6) et alchimique (7)**, nous allons établir les liens entre les nains du dessin animé de Walt Disney, les planètes, les péchés capitaux, les caractères psychologiques et les centres ou chakras, auxquels nous lierons les rayons :



**1. Prof - Soleil - l'orgueil** : Prof est le chef des nains, tel le Soleil au centre des planètes, son orgueil le pousse à lui faire penser qu'il sait tout, mais il bafouille, preuve de son incapacité à maîtriser ses semblables.

Il correspond au front car la couronne n'est pas éveillée chez l'enfant. Le centre frontal naissant tente de contenir les passions et pulsions du corps (ses frères). L'enfant essaie d'exercer sa volonté personnelle, concentrée au niveau du front, mais il échoue naturellement à exercer

l'emprise souhaitée sur lui-même. D'où le bafouillement de Prof qui montre que la commande mentale n'est pas clairement opérationnelle. Seul Prof porte des lunettes, le symbole du savoir mais aussi le signe de l'épuisement nerveux opéré par la forte activité cérébrale.

Le 1<sup>er</sup> rayon de puissance assure la maîtrise totale et entière du corps.





**2. Joyeux - Jupiter - la gourmandise** : la joie et la jouissance possèdent la même racine. Joyeux est le nain le plus gros, à l'image de Jupiter, la plus grosse planète du système solaire, du fait de sa tendance à l'expansion. Tel Jupiter, l'enfant sent parfois en lui des pulsions effrénées le poussant à satisfaire tous ses plaisirs.

Le cœur, rayonnant la joie et l'amour, lui convient. On pense aussi aux troubles cardio-vasculaires découlant des excès de table.

Le 2<sup>e</sup> rayon procure la joie de l'amour et la mesure de la sagesse.



**3) Atchoum - Saturne - l'avarice** : le rhume chronique d'Atchoum évoque les pleurs, la tristesse, l'affliction et l'enfermement saturniens. Ce peut être le résultat d'un étouffement de l'enfant, du fait du désir de possession et de domination de son parent, ou du fait du désir tout puissant de l'enfant lui-même exercé sur ses objets, remplaçant ses objets d'amour perdus. En éternuant, Atchoum rompt souvent l'équilibre des situations et des relations au sein du groupe.

Le mauvais usage des possessions produit des maladies respiratoires et marque un déséquilibre de la gorge, régissant toute la sphère oto-rhino-laryngée. Atchoum démontre aussi ses aptitudes au chant (en activant sa glotte) lors de la fête de groupe (la voix est son seul instrument du reste).

Le 3<sup>e</sup> rayon de l'intelligence gère habilement et avec économie le monde de la matière.



**4) Timide - Mercure - l'envie** : la timidité provient d'une envie contenue, refrénée, d'où le conflit intérieur qui s'extériorise via le corps, ainsi Timide rougit et se contorsionne (comme dans la crise d'hystérie ou de somatisation que les enfants produisent lors d'une forte frustration). Mercure attise en lui le doute, l'hésitation, le mauvais emploi de la faculté imaginative qui présente parfois à l'enfant diverses options possibles, sans qu'il sache toujours trancher.

Le centre impliqué est la base de la colonne vertébrale où les paires d'opposés se rencontrent et s'affrontent. Dans la crise œdipienne, l'enfant hésite dans le choix de ses modèles identificatoires que sont ses parents ou ses substituts.

Le 4<sup>e</sup> rayon équilibre le conflit au moyen de l'harmonie.



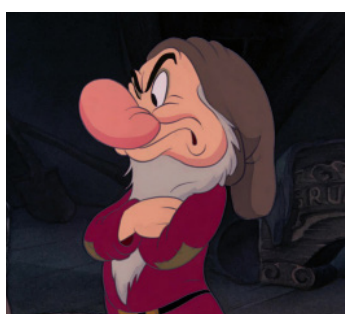
**5) Simplet - Vénus - la luxure** : Simplet se présente plusieurs fois pour être embrassé, osant offrir ses lèvres (par essence lubriques, humides, et chargées de libido). Plutôt que luxure, la libido conviendrait mieux ici. La force du désir semble envahir Simplet qui se montre le plus hardi face à Blanche-Neige, sans réussir toutefois à se maîtriser. Il se grandit en montant sur les épaules d'Atchoum lors de la fête (à l'image de Vénus qui initie en surmontant les épreuves de Saturne). Cette montée rappelle

les efforts que l'enfant doit faire pour évoluer vers l'adulte. L'innocence de Simplet nous touche, et d'une certaine manière, elle s'apparente à celle de Blanche-Neige, l'aspect spirituel de Vénus en tant qu'âme de l'humanité (la 5<sup>e</sup> Hiérarchie des âmes humaines). Aussi les diverses tentatives de séduction de Simplet démontrent le lien qui l'unit à la femme spirituelle qui refuse avec empathie ses avances enfantines.

L'absence de parole chez lui et de signes pubères (le seul à être imberbe) démontrent que l'énergie sexuelle ne s'est pas élevée jusqu'à la gorge. Le centre de l'abdomen est en cause (le bonnet violet correspond justement à la couleur du centre sacré). La débilité s'explique par une difficulté du centre sexuel à éveiller

celui de la gorge, et notamment la glande thyroïde, responsable du développement de l'intelligence (d'où la couleur verdâtre de son gilet, rappelant le mauvais développement du mental inférieur). Les vêtements trop grands et sa relative jeunesse évoquent aussi l'immaturité. Simplet se trouve souvent le dernier (allusion à sa jeunesse, voire à son retard de développement). La lumière vénusienne, *lux*, qui a donné luxure, est suggérée lorsque Simplet est choisi par les autres nains pour sa naïveté, afin de monter dans la chambre du haut (allégorie de l'élévation de la lumière dans la gorge), muni de sa bougie pour éclairer la pièce sombre, lieu probable de danger mais où dort en fait Blanche-Neige. La scène amusante du début du film où Simplet place deux pierres lumineuses sur ses yeux rappelle que l'énergie sexuelle doit pouvoir éveiller l'œil spirituel. D'ailleurs, Prof les lui retire d'une tape, montrant ainsi que le temps n'est pas venu de voir ses yeux s'illuminer.

Le 5<sup>e</sup> rayon du mental concret pour l'âme de Vénus se trouve contrecarré par le 6<sup>e</sup> rayon du désir au niveau de la personnalité de la planète. Cela est illustré par le fait que Prof commande son frère Simplet, trop simple et trop naïf pour prendre le contrôle de lui-même.



**6) Grincheux - Mars - la colère** : sa mauvaise humeur, sa contrariété et son irritabilité l'associent aisément à la colère (d'autant que sa veste est rose foncée, couleur du plan émotionnel). Isolé des autres, prêt à se battre, impliqué dans les chahuts, désirant gouverner le groupe de façon autoritaire (en lieu et place de Prof qui est vêtu de rouge), très au fait du danger, quasi paranoïaque, en première ligne lors de la poursuite de la sorcière, il montre toutes les caractéristiques du guerrier. Il se cogne (l'agressivité) et tombe souvent dans l'eau (l'élément du plan émotionnel). Sous ses faux airs bougons, Grincheux

montre de la bonne volonté et du dévouement, dès lors qu'il se sent accepté et aimé par Blanche-Neige. Ces qualités et défauts sont ceux du plexus solaire, siège de la colère, mais aussi du dévouement dont savent faire preuve les enfants.

Le 6<sup>e</sup> rayon de la dévotion a le sens du courage et de l'abnégation.



**7) Dormeur - Lune - la paresse** : l'inertie, la paresse, résulte de l'emprise du corps lunaire sur l'esprit. Le corps est le lieu du soma (le nom de la Lune en Inde). Ce nain est le moins présent parmi les 7, car le plus indolent, le plus flegmatique. Toutefois son caractère lunaire médiumnique s'exprime lorsque, quasi en transe, il annonce aux nains que Blanche-Neige court un danger. Notons que son gilet porte la couleur de la Lune.

Le centre de la couronne pourrait lui être attribué, car ce chakra sommeille naturellement chez l'enfant. La volonté spirituelle n'est pas réveillée chez lui, seule la volonté de vivre est présente dans le centre de la base.

La Lune peut voiler Vulcain pour le sommet de la tête, et Uranus pour le centre sacré. Le sommeil reste pour l'enfant le moment privilégié du rêve, de l'imaginaire et du merveilleux, ce qui explique son attrait pour les contes et les dessins animés. Lorsque la Lune est considérée en elle-même, elle régit le centre de la base, en complément de Mercure. La Lune symbolise alors la kundalini, la force sacrée endormie. Comme Timide et Dormeur (possédant le même bonnet), l'envie et la paresse, l'activité et l'inertie se côtoient dans le centre de la base du corps. L'enfant expérimente souvent ces deux états, sous forme d'excitation et d'ennui.

Le 7<sup>e</sup> rayon structure et donne une forme fixe à la matière afin de l'organiser.

En dehors des 7 centres subtils à travers lesquels l'âme assure sa maîtrise, **la clé alchimique (la 7<sup>e</sup>)** apparaît dès le début du film avec la description faite par le miroir magique (un symbole de 4<sup>e</sup> rayon) : les

lèvres rouges, la peau blanche comme la neige et les cheveux noirs de la princesse. Les alchimistes auront su reconnaître les trois couleurs alchimiques : l'œuvre au noir, l'œuvre au blanc et l'œuvre au rouge. A ce titre, les lèvres reviennent à plusieurs reprises : le baiser fait à la colombe et destiné au prince, le baiser pour chacun des nains, la pomme funeste aussi rouge que les lèvres de la princesse qui s'en saisissent (par désir de voir son vœu se réaliser), et le premier baiser d'amour qui fait renaître Blanche-Neige. L'animal (plan physique), les nains (plan émotionnel), la pomme de la sorcière (plan mental) et le prince (plan intuitif) figurent ainsi les diverses étapes de l'œuvre au rouge, les étapes de la transmutation. Les trois nains portant un gilet tirant sur le rouge incarnent justement les planètes alchimiquement chaudes : Prof (Soleil), Joyeux (Jupiter) et Grincheux (Mars). Timide (Mercure), rougissant parfois, sert lui d'intermédiaire avec les trois planètes symboliquement humides ou froides : Simplet (Vénus), Dormeur (Lune) et Atchoum (Saturne). A lui seul, Atchoum incarne l'œuvre au noir, censée transformer le plomb (Saturne). Ses habits sont d'ailleurs parmi les plus sombres. Dormeur et Simplet représentent l'œuvre au blanc en rapport avec le centre sacré : l'énergie sexuelle (le sperme étant blanc, comme la lymphe) devant être transmutée, en direction du plexus (Grincheux), du cœur (Joyeux) puis de la tête (Prof). Le Mercure (Timide pour la base) participe à toutes les élévations, alors que Saturne (Atchoum pour la gorge) n'y participe pas, en ce sens qu'il est la pierre brute, objet de la transmutation. Ses forts éternuements rompent parfois le travail de ses frères alchimiques et sa froideur saturnienne contraste avec le feu de la tête, du cœur et du plexus qui entourent la gorge. L'eau vénusienne (Simplet) et lunaire (Dormeur), comme le liquide du mercure (Timide), personnifient les 3 centres inférieurs qui doivent réussir à s'élever (le plexus, l'abdomen et la base). Le bonnet violet et les bonnets turquoises de ces 3 nains montrent une présence de bleu, couleur de l'eau alchimique.



**Blanche-Neige découvrant les nains**  
la personnification du moi face à ses désirs

Le conte de Blanche-Neige peut être analysé à travers une lecture psychanalytique, comme le fit Bettelheim. Toutefois, les analystes ignorent qu'ils ne font qu'un seul tour de clé, le 7<sup>e</sup> tour de la **2<sup>e</sup> clé psychologique**, soit la clé 2-7 (les rayons de Freud étaient d'ailleurs 2 à l'âme et 7 à la personnalité). Si l'on considère que les 7 clés peuvent être tournées 7 fois, cela nous donne 49 tours de clés possibles, sans compter qu'il existe 3 serrures pour chaque clé ! Autant dire que la tendance à ne proposer qu'un seul mode de lecture demeure appauvrissante. De plus, la clé de lecture psycho-sexuelle se trouve toujours tournée dans la serrure du bas, c'est-à-dire d'une manière matérialiste.

Jung a tenté d'utiliser la serrure du milieu mais en partant de celle du bas : ainsi ses archétypes puisent, selon lui, dans les instincts. La valeur de l'analyse junguienne tient au fait que la clé psycho-sexuelle devient, dans la seconde serrure, la clé psycho-alchimique (ce qui explique l'intérêt de Jung pour les textes alchimiques). Proposons sommairement notre lecture psychanalytique du conte à travers le dessin animé de Disney, qui ne dénature nullement le fond du récit mais au contraire l'enrichit. Tout d'abord, la description de Blanche-Neige évoque les 3 instances freudiennes : les cheveux noirs pour le surmoi, surmontant ou dominant le moi, représenté par la blancheur de la peau sur laquelle les émotions peuvent déposer leurs diverses couleurs, et enfin le ça avec les lèvres rouges, homologues supérieures des lèvres vaginales, pleines de désir ou de sang au moment où les menstrues apparaissent chez la jeune fille pubère. La mère, rivale de sa fille, incorpore le noir du surmoi, qui interdit la libre expression du ça. Le père absent et idéalisé prend deux formes distinctes : le père permissif sous les traits du chasseur, et le prince, incorporant le désir (il porte une cape rouge) et jouant le rôle de l'idéal du moi.



La sortie du château symbolise la tentative de s'extraire du fantasme de mort de la marâtre, la mauvaise mère dévorante (dans le conte, elle croit manger les entrailles de sa belle fille). La fuite dans la forêt met l'enfant face à ses premières pulsions orales, à l'origine de la phobie (Blanche-Neige est effrayée par le théâtre de ses fantasmes, mis en image par la sombre forêt : la vie végétative personnifie la force libidinale montante, telle une sève. Les animaux montent ensuite dans la chambre des nains, à l'instar des pulsions qui réveillent l'enfant la nuit, en montant dans sa tête). Dans le stade anal, l'enfant commence à exercer le contrôle sur lui-même, le surmoi débute son emprise consciente : le syndrome de la ménagère rend compte de la tentative de maîtriser la saleté, les désirs instinctifs laissés par les nains dans la maison de la psyché. Ces derniers incarnent collectivement les pulsions qui s'intensifient durant la crise phallique : Blanche-Neige et les nains rient, chantent et dansent, illustrant par là la nature hystérique de cette phase, scène durant laquelle elle évoque son désir fantasmé (le prince) qui l'excite tout naturellement. Par analogie, correspondent les lèvres rouges, le stade oral et le ça, mais aussi les cheveux noirs, le stade anal et le surmoi, de même que la peau blanche, le stade phallique et le moi. L'alchimie ayant lieu entre le rouge et le noir, le ça et le surmoi, au niveau du moi, tiraillé par le conflit intérieur. La personnification des nains permet de mieux saisir les diverses formes prises par le ça, alors que la transformation de la marâtre en sorcière articule le passage du moi idéal narcissique se regardant dans le miroir, en un surmoi vieux car déjà suffisamment élaboré, laid car s'opposant aux pulsions naissantes (les nains sont absents de la maison lorsque le surmoi surgit).



**Blanche-Neige et la sorcière**  
*scène de la pomme empoisonnée*

La marâtre, déguisée en sorcière, revient dans la maison psychique pour que le surmoi mette en place la phase de latence, la phase d'endormissement des pulsions au moyen de la pomme. Par le rouge, la sorcière laisse entendre à l'inconscient que l'être désiré prendra forme, comme la jeune fille y aspire en faisant son vœu. Auparavant fantasmé (durant la scène du puits : lieu de l'imaginaire), le prince prend réellement forme pour mettre fin à la phase de latence. C'est l'heure des premiers baisers (auparavant les petits bisous des enfants, comme ceux tentés par Simplet, restent sans conséquence) et l'accès progressif à

la sexualité non plus œdipienne mais génitale prend place. La marâtre est morte car le surmoi est intégré. D'une autre manière, elle représente le moi idéal, narcissique et archaïque (le pré-surmoi, illustré par le thème narcissique du miroir), supplanté par l'idéal du moi, l'idéalisation élaborée par le surmoi. Le mariage du moi et de l'idéal du moi devient possible car le ça n'est plus perçu comme dangereux, mais comme le moyen d'accéder à sa féminité pleine et entière, avec l'accord du surmoi. Dans la serrure du bas, l'idéal du moi ne sert qu'à la réalisation du soi personnel : être mariée, épanouie en tant que femme, avoir des enfants, etc. Dans la seconde serrure, l'idéal du moi, incarné par le prince, a trait à la réalisation spirituelle du Soi. Dimension que la psychanalyse non seulement n'intègre pas dans sa lecture, mais réfute.

Aussi la psychanalyse continue-t-elle de tourner la clé psycho-sexuelle en prétendant pouvoir ainsi décrire tous les symboles. Du reste, elle ne la tourne pas toujours correctement, notamment au sujet du primat du phallus. L'interprétation du puits comme la découverte par la petite fille de ses organes génitaux (creux et humide) est intéressante, mais la psychanalyse se trompe en parlant du manque du pénis (une idéologie phallocrate), car l'embryologie a démontré que tous les embryons possédaient un sexe féminin avant la différenciation possible en un sexe masculin. Le corps relève du principe féminin, d'où la plus grande résistance des petites filles dans les premiers âges. La fillette (Blanche-Neige) et le petit garçon (le prince) qui scrutent le fond du puits, plongent plutôt dans les origines inconscientes de leur matrice, dans le ventre de la Mère du monde d'où nous provenons tous.

Les mythes et les contes, parfois mis en image, sont avant tout des récits qui se trouvent directement liés à la **4<sup>e</sup> clé historique**. Dans cette perspective, les nains retracent les diverses étapes de l'histoire des peuples qui ont émergé au cours du temps. Bien que les rapports restent caricaturaux (au même titre que les traits de caractère individuels), nous pouvons essayer de relier chaque nain à l'un des groupes humains, Blanche-Neige représentant ici la synthèse humaine, avec le blanc comme absence de couleur. Voici un regroupement possible : Dormeur pour les peuples premiers qui tendent à s'éteindre, mais aussi pour les peuples africains très anciens qui émergent au sein des nations (le thème de l'endormissement et de l'éveil, la magie, la divination et la Lune tenant un rôle majeur chez tous les peuples anciens), Grincheux pour les Amérindiens appartenant à l'Amérique latine (la couleur rouge et la dévotion les relie à Mars), Timide pour les Asiatiques (l'importance accordée au retrait du monde, à l'intériorité et à la méditation), Atchoum pour les peuples sémitiques (du fait de l'importance donnée à la création, opérant par la gorge), Prof pour les Européens (à l'origine de la science), Joyeux pour les Nord-Américains (on pense à leur enthousiasme naturel mais aussi à leur tendance à l'embonpoint), Simplet pour la future union des peuples (sa jeunesse préfigurant ce futur noyau fraternel). Rappelons qu'il s'agit de traits émotionnels caricaturaux. Pour poursuivre et affiner ces analogies, il faudrait mixer les divers personnages et considérer les couples voire les trios qu'ils forment pour tenter de représenter chaque grand groupe humain. Selon ce mode de lecture original, la maison des nains symbolise la famille humaine, qui s'aime et vit ensemble, avec ses différences. Une leçon pour nous tous.



**Le prince, Blanche-Neige  
et les 6 colombes**

La dernière clé de lecture qui n'a pas été citée concerne la **numérologie (la 5<sup>e</sup>)**. Les rayons ont trait à cette clé. Nous avons précédemment évoqué les colombes qui accompagnent Blanche-Neige au début du film, lorsqu'elle chante en direction du fond du puits censé être magique. Ces animaux vénusiens personnifient les dons du Saint-Esprit (Blanche-Neige). Originellement, la tradition en dénombrait 6, soit le nombre précis de colombes autour du puits dès lors que le prince arrive. Les colombes symbolisent les 6 vertus (les paramitas bouddhistes) ou les 6 forces de la nature (les shaktis de l'hindouisme), c'est-à-dire les forces des nains purifiées : la sagesse pour Simplet (Vénus), l'intelligence pour

Atchoum (Saturne), le conseil pour Dormeur (Lune), la force pour Grincheux (Mars), la connaissance pour Prof (Soleil), la crainte en tant que respect pour Timide (Mercure). Il manque Joyeux (Jupiter). Suite aux 6 dons du prophète Isaïe, la tradition chrétienne a ajouté la piété au mot crainte. Or la piété n'est autre que l'amour, le respect que l'on porte envers l'être aimé, en l'occurrence Dieu. Joyeux incarne justement le 2<sup>e</sup> rayon de l'amour qui synthétise les 6 autres vertus. Dans la tradition chrétienne, il équivaut à Jean, le disciple bien-aimé du Christ, car Jean, Zeus et Jupiter ne font qu'un, tous sont amoureux, tel Don Juan. Et le thème de la fontaine nous renvoie à un autre Jean, le Baptiste, intervenant durant le baptême, au moment où le Saint-Esprit descend sous les traits d'une colombe sur Jésus. A travers la clé numérique, nous tournons la **6<sup>e</sup> clé religieuse**, celle qui a donné la morale, le thème des vertus, les dimensions supérieures des humeurs astrales.

Si comme saint Paul, nous octroyons 9 dons au Saint-Esprit, il nous faut donc ajouter le prince et la princesse aux 7 nains pour les incarner. Nous proposons de les regrouper ainsi : le don des langues pour Atchoum (Saturne, le maître du langage et de la gorge), le don de prophétie pour Dormeur (la Lune, le miroir de l'invisible), le don de sagesse pour Simplet (Vénus, la simplicité de la sagesse), le don de foi pour Grincheux (Mars, la dévotion et le sacrifice de soi), le don de connaissance pour Prof (le Soleil, la lumière dans la tête), le don d'interprétation pour Timide (Mercure, le divin messenger), le don du discernement spirituel pour Joyeux (Jupiter et la lumière discriminante du cœur, qui tient le bon jugement), le don de



guérison pour Blanche-Neige (véhiculant constamment le thème de la pureté) et le don du miracle pour le prince (il en accomplit deux, un au début et l'autre à la fin : tout d'abord en apparaissant, suite à l'invocation de Blanche-Neige durant la scène du puits, puis en la ressuscitant, par le biais du baiser magique). Au moins un élément conforte la correspondance entre un don spirituel et un nain, dont la taille présuppose que ce don reste embryonnaire : Atchoum montre une maîtrise du chant (l'éternuement peut aussi se comprendre comme une manifestation du Souffle divin, comme un autre langage), Dormeur prophétise le danger encouru par Blanche-Neige (il dort et veille en quelque sorte dans l'au-delà), Simplet entretient une innocence qui peut mener à la sagesse, Grincheux finit par offrir sa foi et sa dévotion à Blanche-Neige (en se montrant prompt à la défendre face au mal), Prof entretient la lumière de la connaissance, Timide se montre réservé et ainsi se prédispose à proposer une saine interprétation des signes ou langages du Divin, Joyeux illumine la bonté du cœur (le meilleur rempart face au mal, car le discernement spirituel implique de distinguer le Divin du Malin). Une étude comparative pourrait s'appliquer aux autres traditions religieuses. La clé numérique permet ainsi de regrouper les vertus et de les porter à 9, en incluant tous les personnages bénéfiques du dessin animé.

Lorsque l'on porte numériquement les personnages à 12 ou 14, il s'agit de dissocier deux mondes : céleste et terrestre. Pour le chiffre 12, l'ésotérisme découpe le zodiaque en 5 signes transcendants ou cosmiques, et 7 autres signes, davantage rattachés à la Terre. Le chiffre 14 se prête mieux encore à ce découpage car il met en parallèle deux septénaires (à rapprocher des 14 lokas ou mondes hindous, des 14 morceaux d'Osiris ou de Dionysos). Les nains symbolisent les 7 enfers ou plans terrestres (le monde des hommes terrestres), et les 7 grands personnages figurent les 7 cieux (le monde des Dieux). A travers la clé numérique, nous tournons la **clé métaphysique (la 1<sup>re</sup>)** qui synthétise le dessin animé, tant il est vrai que de la clé 1, la plus difficile donc la moins tournée, découlent les 6 autres clés. Nous mettons ici face à face les 14 personnages du film afin de faire ressortir le lien entre l'archétype et sa réflexion terrestre, en prenant soin de faire ressortir l'idée clé qui réunit chacun des 7 couples :

- 1) Le prince - *la maîtrise* - Prof.
- 2) Blanche-Neige - *l'amour* - Joyeux.
- 3) La marâtre - *la possession* - Atchoum.
- 4) L'esprit du miroir - *le reflet* - Timide.
- 5) La jeune fille en haillons - *la simplicité* - Simplet.
- 6) Le chasseur - *le dévouement* - Grincheux.
- 7) La sorcière - *la magie* - Dormeur.



**Le prince, sur le point de réveiller Blanche-Neige**

Le prince montre une constante maîtrise de lui-même, ce que Prof tente imparfaitement de réaliser à travers le commandement de ses frères. Blanche-Neige est amoureuse et aimante, comme Joyeux peut l'être aussi en exprimant une joie narcissique, centrée sur ses plaisirs. La marâtre est possédée par le Mal et Atchoum possède lui aussi un mal, le rhume (les virus et les microbes symbolisent la possession des élémentaires qui peuvent tuer). Le miroir reflète le narcissisme de la reine alors que Timide se projette constamment dans le miroir de l'autre, en se dévalorisant, au point de s'y perdre. Métaphysiquement le miroir renverse les 3 premiers archétypes dans les 3 derniers (ce qu'accomplit toujours le 4<sup>e</sup> plan au niveau du septénaire). D'une façon analogue, les grands personnages se trouvent reflétés dans les nains, les hommes de la Terre. La jeune fille en haillons partage le même dépouillement que Simplet (cette simplicité menant à la sagesse). Le chasseur,

armé de son poignard (un attribut martien) finit par se dévouer à Blanche-Neige, comme Grincheux qui prend sa défense et tente de la protéger. La sorcière résulte de la magie noire, l'apparence illusoire prise dans le monde réel. Pour Dormeur, le monde réel semble illusoire, et sa nature lunaire le pousse à vivre dans le monde de la magie et de l'imaginaire.

Il serait trop long et inopportun ici de démontrer que les 7 grands personnages représentent les 7 Hiérarchies du système solaire, l'objet d'étude essentiel de la métaphysique. A titre d'exemple, nous pouvons simplement dire que la reine, la marâtre, personnifie la 3<sup>e</sup> Hiérarchie, que l'astrologie ésotérique relie à la Balance opérant à travers Saturne, le Seigneur du karma. Les contes font fréquemment allusion à ce personnage, le plus souvent diabolisé, mais qui joue un rôle déterminant dans le déroulement de la trame du récit, dans les épreuves et dans la fortune, la destinée, qui se manifeste dans l'acte final. Dans le récit que nous étudions, la reine déclenche le départ de la jeune fille, la met à l'épreuve (elle est tentée 3 fois dans le conte des frères Grimm, un rappel des 3 tentations du Christ face à Satan), et c'est encore la sorcière qui provoque la mort initiatique de Blanche-Neige. Les enfants aiment voir le mal défait (la justice, attribut de la Balance) et se rassurent ainsi en pensant qu'il est juste d'être bon.

Le film de Blanche-Neige possède de nombreux autres symboles. Les clés de lecture pourraient être tournées de bien d'autres manières. Par exemple, il existe un bestiaire occulte assez riche (les animaux, comme tout être vivant, répondent aux 7 rayons d'énergie). D'un point de vue numérique, le système complet pourrait plus simplement passer à 12 (en référence au zodiaque), en ajoutant aux 7 nains et aux 2 personnages amoureux, les 3 autres personnages maléfiques : la reine, l'esprit du miroir et le chasseur, qui lui jouit d'une position ambivalente en refusant de sacrifier la jeune fille (il la sauve en lui conseillant de fuir dans les bois). Si l'on accepte la transformation de la reine en sorcière, et celle de Blanche-Neige, portant tout d'abord des haillons puis des habits de princesse, nous passons alors à un système en 14. Il faut noter que les deux femmes en opposition peuvent toutes les deux prendre deux apparences distinctes et inversées : l'une s'enlaidit par la magie noire, et l'autre s'embellit par la magie blanche (celle des fleurs qu'elle ramasse, après s'être faite belle, et la magie de l'amour). En termes de rayon, il s'agit du passage du 3<sup>e</sup> rayon (la marâtre) au 7<sup>e</sup> rayon (la sorcière), et celui du 5<sup>e</sup> rayon (la jeune fille en haillons) au 2<sup>e</sup> rayon (Blanche-Neige). La première involue vers la matière (le violet disparaît et il ne reste plus que le noir), la seconde évolue vers la lumière (l'éclat de ses habits et la blancheur de sa peau, autrefois recouverte par des habits sales et la crasse des tâches ménagères). L'involution s'effectue donc du mental supérieur (3) vers le physique (7), et l'évolution s'exerce du mental inférieur (5) vers l'amour spirituel (2). La jeune fille évolue en devenant une jeune femme, alors que la marâtre vieillit, signe de l'involution. Ainsi, les deux premières femmes se transforment et résument à elles seules le double mouvement du mental chez l'être humain.

Dans ce conte de 4<sup>e</sup> rayon, le conflit majeur, renforcé par le film, s'observe dans la paire d'opposés beauté-laideur : lorsque la reine est belle, Blanche-Neige se trouve en haillons, puis l'affreuse sorcière fait face à la princesse dans toute sa beauté, au moment où elle prépare une tarte (le don de soi) aux 7 nains. Dans certaines versions du conte, la reine meurt lorsqu'elle assiste au mariage de Blanche-Neige, pleine de beauté. La sorcière noire symbolise le gardien du seuil qui obstrue la relation entre l'âme (la princesse) et les forces de la personnalité (les nains). La pomme, en tant que matérialisation du désir de savoir, provient de la sorcière noire et ne peut être qu'empoisonnée, car occultement le gardien du seuil est la forme-pensée illusoire de la personnalité, voilant l'âme et se faisant passer pour elle. C'est pourquoi la sorcière passe le pas de la porte, en tant que gardienne du seuil, en invoquant la compassion de Blanche-Neige. Comme un rappel du conte, la sorcière utilise 3 stratagèmes dans le film : en proposant par la fenêtre une pomme pour la tarte, en feignant de souffrir du cœur pour franchir le seuil de la porte, puis en évoquant le vœu d'amour.

Nous pouvons y voir les 3 aspects spirituels que le gardien du seuil tente de ravir à l'âme : l'intelligence (au moyen de la nourriture), l'amour (par le biais de la compassion) et la volonté (en faisant appel au vœu).

En effet, l'affreuse vieille femme trompe la plus jeune en lui laissant croire, par la tromperie, que la pomme exaucera son vœu (l'union au prince, symbole du Soi). L'âme accepte donc d'avalier la pomme mortelle pour mourir à sa condition ancienne et renaître en accomplissant son vœu : l'union au Soi divin. Dans la version des frères Grimm, Blanche-Neige est réveillée lorsque son cercueil, offert par les nains par compassion pour le prince et porté par ses serviteurs, subit une secousse qui libère le morceau de pomme resté coincé dans sa gorge (ce qui restait de la mauvaise mère ou du gardien du seuil est ainsi expulsé). Dans le dessin animé, une Puissance transcendante (via la foudre) se charge, parallèlement à l'assaut des nains (les forces transmutes qui remontent vers l'âme), du destin de la sorcière (l'illusion). Mystiquement (la clé 6), la sorcière typifie Satan, le tentateur du Christ, rôle joué par la jeune femme aimante et amoureuse du prince, le Père archétypal. En accomplissant son méfait, la sorcière meurt dans toute sa laideur et permet par là même la résurrection de la jeune femme au moyen du vœu. Ce conte de 4<sup>e</sup> rayon oppose donc le mal et le bien, la noirceur et la blancheur, la marâtre et la jeune fille, la vieillesse et la jeunesse, la laideur et la beauté, le passé et l'avenir, la magie noire et la magie blanche...

Les plus beaux contes, écrits ou animés, constituent de véritables outils inspirés et inspirants, autant pour les petits que pour les grands. Ils méritent de continuer de vivre sous leur forme ancienne et moderne. Ils contrastent avec certaines productions esthétiquement laides et moralement avilissantes, jetés au regard des enfants, et constituant de véritables productions hideuses, nées de la névrose des adultes. Éducateurs de tous types, nous devons être conscients des nourritures psychiques et spirituelles que nous offrons aux enfants. Car les bonnes semences, correctement placées dans le sol fertile du cœur des enfants, se développeront et engendreront un jour de beaux fruits dans leur esprit. L'homme est un être de symboles, dont la fonction ultime est de l'éveiller à son véritable Soi.

Nous invitons petits et grands à lire ou à regarder ensemble *Blanche-Neige et les sept nains*, et tout autre conte inspiré, respectant les codes d'usage des symboles. Les enfants nourriront inconsciemment leur imaginaire symbolique, et les adultes pourront exercer leur intuition en tentant de déchiffrer les richesses des symboles mis en écrit ou en image. Le monde a grand besoin de se nourrir de beauté, d'innocence et de merveilleux.

**David Goulois - Décembre 2016**

Voir nos autres articles dans le site à la rubrique : [Articles](#)