

8 THÈMES & variations ALCHEMIQUES SUBJECTIVEMENT DISPOSÉS

Les noms sont relatifs soit aux opérations, soit aux couleurs, soit aux principes, soit aux qualités de la Matière. (D'après en partie, le Dictionnaire Mytho-Hermétique de A. J. PERNETY, 1758)

ATTENTION AU
CONTEXTE
(avec le texte !)

- 1 MERCURE
- 2 SOUFRE
- 3 ÂME
- 4 FEU
- 5 SEL
- 6 NOIR
- 7 BLANC
- 8 ROUGE

1 MERCURE << SOUFFRE >> << SEL >>

“ Matière ”

ADROP
AGNEAU
AIGLE
AIR
ALGALI : 1er Matière de l'oeuvre
ARSENIC <Sel>
ATHANOR : 1) vulgaire
2) secret des Philosophes <Feu>
BAIN
BAIN-MARIE <Feu>
BEJA <SF>
BLANC-ESPRIT
CADMIE
CHIEN
CHOSE VILE
CIBATION
CIRCULATION
CLEF
CINNABRE : Mercure vulgaire
COAGULATION/CONGÉLATION resserement
COHOBATION
COLOMBE <Blanc>
COMPAGNON
COMPOSÉ
CONFECTION
COPULATION <Âme>
CORPS <Sel>
DISSOLUTION
DISSOLVANT/CATALYSEUR : accélère une réaction
sans se mêler avec le corps.
DISTILLER
DRAGON <SF>
FONTAINE <Rouge>

“ Mercure Philosophique ”

ADMISURAB : Terre
Philosophique
AIGLE : Mercure Philo. après
sublimation, purification
AIR
ALEMBIC
ALKAEST <Sel> : Dissolvant
universel, réduit la Matière Première au
point de départ, et conserve la potentialité.
<Blanc>
ANDROGINE/HERMAPHRODITE
ANGLES (9): 3 MC/SF/SL et 3 principes
<Principes>. 4 Éléments, 2 Fixe et Volatil.
ANIMATION : MC double : travail de
Nature et travail de l'Adepté. Le Corps dissous
renferme SF qui coagule MC en aspect
de terrestréité.
ARBRE/BOIS
ARGENT/NOTRE LUNE ou
CHAT/ARGENT-VIF
ARSENIC <Sel> <Noir>
AZOTH
BAIGNER : pour le Roi et la Reine
BLANC-ESPRIT <Blanc>
CAILLÉ : Matière Philosophique coagulée.
CERBÈRE
CERCLE
CHESEP
COSMET : Antimoine
COULEUVRE/SERPENT
CRACHAT de la LUNE : Matière Philosophique
avant sa préparation, et aussi après sa prépa-
ration.

FORME
FOURNEAU <Feu>
FUSIBILITÉ
FUSIBLE <SF>
GÉANS
GÉNÉRATION <Noir>
GERMES/SEMENCES
GOMME <Noir>
HERMAPHRODITE <Rouge>
HIVER
HUILE <Feu>
JEU D'ENFANTS
LABYRINTHE
LAITON ou LATON <Noir>
LIMER
LUNE <Blanc>
LUT
LION VERT
MACÉRATION <Noir>
MÂLE
MARIAGE/INSTANT
MATRICE
MER
MERCURE : " Matière Première "
si extraction du Soufre.
MIROIR <SF>
MONDIFICATION
MULTIPLICATION
MUSES
OUVRIR
PATIENT
PERLE MOUVANTE : Mercure vulgaire
en Chine
PHLEGME
PIERRE <Âme>
PLOMB <Noir>
POIDS
PRINCIPES 1) Matière/Vase
2) Fourneau
3) Régime du Feu
RACINE : Matière crue dans son Principe.
RÉCIPIENT (Recevoir)
SANG
SOLUTION
SUBLIMATION
TEINTURE <Soufre>
TERRE
VAISSEAU
VENIN
VIF-ARGENT : Mercure vulgaire
VOLATIL

CROIX
DÉCOMPOSER
DESSICATION
DIGESTION <Soufre>
DRAGON
EAU <Âme>
EAU PERMANENTE qui ne mouille pas
les mains.
- AÏMAN <SF>
- Bain du Roi
- Bête venimeuse des Sages <Blanc>
- Antimoine : qui ne brûle pas <Sel>
EAU PRIME ou ESPRIT ASTRAL :
vient du Soleil et de la Lune
EAU PONTIQUE
EAU IGNÉE <Feu> : contient le Feu de la
Nature quand il est " animé " (voir " Notre Mi-
nière ")
EAU ROUGE <Soufre>
EAU MORTE <Soufre>
EAU SÈCHE : " Voie sèche "
ÉPOUSE : Volatil
EMBLÈME/NOMS/SYMBOLE
EMBRYON <Soufre>
ENFANT
ÉTAIN : MC dépouillé de sa noirceur.
EXTRÉMITÉS <Rouge>
FÈCES
FEMME
FILS DU SOLEIL ET DE LA LUNE
FONDRE : MC Philosophique doit dissoudre
comme l'eau chaude fait fondre la
glace.
FONTAINE <Rouge>
FROMENT
FUMÉE <SF>
FUSIBLE : sens sécurité
GERME
GOUFFRE
GRAND-OEUVRE
GRIFFON
HERCULE
HERMÈS
HERMÉTIQUE
HUMIDE IGNÉ : Mercure animé de
son Soufre <SF>
HUMIDE RADICAL <Noir>
ILIASTRE
JUPITER
LAIT
LAITON ou LATON <Noir> puis <Blanc>

MERCURE ANIMÉ ou DOUBLE (voir
 Eau Ignée) ou NOTRE MINIÈRE
 <Noir> ou OR-VIF <Soufre>
 OEUF : voir Vase
 PATIENT
 PORTIER DU PALAIS DU ROI : dissolvant
 QUEUE DU DRAGON <Noir>
 QUINTESSENCE
 RACINE <Noir>
 REBIS <Blanc>
 RÉDUCTION/RÉSOLUTION
 RÉINCRUDATION : démonter pour simplifier
 (solution) <Noir>
 REINE
 ROSÉE
 SANG DU LION VERT
 SAVON
 SEL UNIVERSEL <Sel>
 SEMENCE <SF> DES MÉTAUX (MC)/
 SPERME <SF> Principe
 SERPENT
 VASE : Aludel, Ciel, Cucurbite, Lac, Arche.
 Le Vase est contenant et contenu par
 la force des choses ! <La Palice>
 Ventre <SF> Œuf Philosophique : Vase de
 Nature ou Racine
 Aludel : 1) Vase pour oeuvrer
 2) Mercure animé (autre
 nom !)
 VIERGE
 VINGT ET UN (Racine)
 VOLATIL

2 SOUFRE <<MERCURE>>

AGENT
 AIMAN <Sel> et <MC> : Magnétite
 DÉPOUILLER
 DÉSERT
 ÉLIXIR : eau avec Esprit animé <MC>
 FEU CENTRAL <Feu>
 FIXE <Noir>
 GABERTIN
 HIÉROGLYPHES
 HOMME
 IGNÉ
 LION
 REMORE
 SOLEIL
 SOUFRE : Matière Première si <Rouge>
 SPERME

“ Soufre Philosophique ”

ACIDE <Rouge>
 ACIER/AIMAN/AMAN : Mine de l'Or
 Philo. forte attirance avec la Terre d'où on
 l'extrait.
 AGENT <Feu>
 ARCHÉE
 BÉLIER
 CALIDITÉ
 CHIMÈRE
 DRAGON IGNÉ
 INFINI <Feu> : Terre des Philosophes
 OISEAU SANS AILES
 OR VIF : Instant fixe animant le Mercure
 Philosophique <Rouge>
 PHÉNIX : Soufre Rouge <Rouge>

POMME D'OR <Rouge>
ROI : Chef du trinitaire <Rouge> <Blanc>
SEL FIXE <Sel>
SEMENCE <Mercure>
SPERME MASCULIN : qui se développe
à l'intérieur du sperme féminin.

3 ÂME <<ROUGE>> <<SOUFRE>> <<MERCURE>>

AIGU
ARCHÉE/ALCOOL/ESPRIT <Sel> : unit
Corps et Âme (l'Âme étant le chef)
CONJONCTION <Sel>
ÉVAPORATION
GAS/GAZ <Sel>
HESPÉRIDES <MC>
JARDIN <MC>
PIERRE AU ROUGE <Rouge>
VENT

4 FEU <<SEL>> <<ÂME>>

ALIMENT
ARIANE : Fille du Roi Minos
CALCINATION <Noir> <MC>
<Rouge>
CANICULE
CHALEUR
CHARBON
CHÊNE CREUX <Rouge>
CONTRITION : réduire en poudre par le
régime du Feu.
CUIRE DÉALBATION ou Lavement :
• Abreuver
• Ajouter
• Brûler
• Couper
• Mettre
• Semer
DÉCOCTION : Digérer, circulation
DÉCUIRE (cuir)
DESCENSION
EXALTER
FEU NATUREL (interne)
FEU EXISTANT (externe)
FEU EXTERNE ou ÉTRANGER ou " NOURRIR "
IGNÉ <SF>
IMBIBER <MC>

" Feu Philosophique "

ÉPÉE, LANCE, HACHE ; GLAIVE, CISEAUX, etc...
FEU PHILO :
1) Feu de Nature : Racine et Matière
2) Feu contre Nature : un des
principes matériels (Portier du Palais) <MC>
CHÊNE CREUX
HUILE : Feu secret, conséquence. <Âme> <MC>
RÉGIME
PORTE
VULCAIN

INCÉRATION
LAMPE <MC>
LAVER
PAN (le dieu)
RÉGIME
ROUE
TEINDRE

5 SEL <<MERCURE>> <<SOUFRE>>

ALEMBROTH ou SEL de Mercure Philosophique
ARSENIC
AMANDER
CENDRE ou ALKIN : Cendres Philosophiques
<Mercure : Alkaest>
ESPRIT <Âme>
ESPRIT TINGENT : l'Observateur expérimentateur !
CORPS : Sel Philosophique
HÉTÉROGÈNE et HOMOGÈNE
SEL <Feu> / SALAIRE
SOLUTION

6 NOIR <<MERCURE>>

ABLUTION (Matière en Putréfaction)
ACHÉRON ou 1ère Putréfaction
ANNÉE/TEMPS/SAISONS
ARSENIC
BOUE
CADUCÉE <Blanc> <Mercure>
CHYLE
COMMIXTION : Union/Instant
COMPLEXION
COMPOST
CHAOS ou CAHOS
DÉCEMBRE (mois du sombre)
DÉNUDATION : le Corps change de vêtements
dans la Putréfaction.
DISSOLUTION
DIVISER
ENCRE
EXTRACTION (des Couleurs)
FERMENT <MC> <Blanc>
FERMENTATION : le Corps change de
Nature, le Fruit.
FEU HUMIDE <Feu>

FORÊT : Ferment
FUMIER DE CHEVAL
HUMATION
HYDRE
HYLE
IMPASTATION
LEVAIN
LIQUEFACTION : Matière en Putréfaction
MERLE DE JEAN
SATURNE
TÊTE DE CORBEAU
TÉNÈBRES, et aussi NUIT, TOMBEAU, MORT, etc...

7 BLANC <<SOUFRE>>

ALBIFICATION
ANNÉE/TEMPS/SAISONS
AUBE/CLARTÉ : ce qui va arriver <Noir>
BÊTE VENIMEUSE DES SAGES
BLANCHIR
BORAX : Pierre au Blanc
PAYSAGE POUR SE PROMENER LE SOIR 259
CADUCÉE
CHAUX VIVE
CIRE
COAGULER
COLOMBE
CYGNE
DIAMANT
DIANE
ÉTÉ <Rouge>
ÈVE
FANTÔME
FRUIT <Noir>
LEUCOSIS
LUMIÈRE
LUNE <Mercure>
MARIAGE/CONJUNCTION
MERLE BLANC : Terre Blanche Feuillée
NEIGE
OCCULTE
PAON
ZÉPHIRE

8 ROUGE <<SOUFRE>>

ADAM : Pierre au Rouge ou Origine avant
et après la Chute Trinitaire.

ANNÉE/TEMPS/SAISONS

BÊTE VENIMEUSE DES SAGES

CAB : Or Philosophique (Époux)

COAGULER

CORAIL

COURONNE ROYALE : Pierre pour projection

DIADÈME

ÉPOUX : Or Philosophique

FER : Rouille

FRUIT

HESPÉRIDES <Âme>

HUMECTER

MARS

PIERRE

RUBIFICATION

SALAMANDRE : Soufre incombustible <SF> <MC>