N° 115

Le retour d'Alice

L'article s'étalait sur une page de l'édition du 25 mars 2014 de Ouest -Aven :

« Un piano à queue de marque Steinway a été retrouvé hier matin, au sommet de la falaise à Plogoff dans le Finistère . Posé là, sur la lande rase balayée par le vent, dans un des plus beaux sites de Bretagne, il demeure un véritable mystère pour les promeneurs.... »
C'était ce qui avait motivé Alice. Ça et le fait que le piano était celui de son père. L'image qui accompagnait l'article montrait un grand piano à queue noir. Il y avait, gravé dans le couvercle, le blason familial. Et, quelques années auparavant, avant que son père ne disparaisse dans la nature, il avait gravé le blason dans le piano, tandis qu'Alice et Edward, son frère le fixaient. Il les avait regardés tous les deux, et avait dit « C'est un secret, juste entre nous trois, d'accord ? Quand il sera temps, ce piano vous fera signe. » Deux semaines plus tard, il avait disparu.

Alice serre un peu plus ses mains autour du manche de la pelle. Ce souvenir lui fait monter les larmes aux yeux. Il fait nuit, la jeune fille ne voit presque pas ce qu'il se passe à deux mètres d'elle. Le vent apporte des plaintes imaginaires aux oreilles de la jeune fille, la pluie s'abat violemment sur elle. Alice a froid, elle est trempée, elle tremble, et le vent soulève ses cheveux, l'empêchant de voir correctement. Elle est toute seule, il n'y a pas un chat, la tempête fait rage, pourtant, elle n'a pas peur. Elle veut juste découvrir où est son père, rentrer chez elle, prendre une douche et aller se coucher. Alice grogne et donne un violent coup de pelle dans la terre. Le bruit qu'elle entend alors n'est pas celui de la terre. Elle se baisse, creusant le reste de la terre avec ses mains. C'est une boîte. Grande de trente centimètres sur vingt. Alice la sort. Elle est en bois, gravée et peinte. La boîte est douce et parfaite, elle est légère. Elle sonne creux, pourtant, il n'y a aucun système d'ouverture. La jeune fille passe ses doigts sur toute la surface de la boîte. Elle se relève en prenant appui sur les touches du piano, qui produit un son grave. Alice sursaute. Elle s'assoit sur la banquette, pose la boîte sur ses genoux et sort son téléphone pour observer l'objet. Les peintures et les gravures décrivent une sorte de jardin, l'herbe est d'un vert surprenant. Le ciel cyan est tacheté de nuages qui semblent se mouvoir. Il y a quelques arbres fruitiers, des buissons fleuris, il y a un château sur l'horizon et, sur le couvercle de la boîte, il y a une table et des chaises. Cinq chaises. Trois sont occupées.

Sur l'une, il y a un petit garçon. Il a les cheveux blancs, la peau laiteuse, il porte un costume trois pièces, il tient une montre à gousset et porte des lunettes sur le bout de son nez. Alice remarque qu'il a les yeux rouges. La seconde chaise est occupée par un grand homme, il a les cheveux méchés de violet, ses yeux sont verts, il a le teint pâle et les lèvres rouges. Il porte un haut de forme où repose une paire de lunettes d'aviateur. Il a un grand sourire et il tient une tasse et une théière. Il est un peu inquiétant, avec son sourire. Il porte une sorte de smoking violet, aux manches arrachées et une chemise rose. Sur la troisième chaise, il y a une femme. Elle a de longs cheveux roux, ses lèvres sont rouges et ses yeux sont à demi clos. Alice ne voit pas leur couleur. Elle porte une robe vert émeraude et ses bras et ses jambes sont croisées. Elle tient une lettre dans sa main gauche. Tous les trois sont installés autour d'une grande table. Alice retourne la boîte et remarque que le blason y est gravé. Il est de la taille d'un ongle de pouce, entouré d'une étoile à six branches.

Alice a une idée. Elle sort de son pull, le collier que son père lui a offert pour ses six ans. Elle place le pendentif à coté de la gravure sur la boîte. Les deux signes sont identiques, quoi qu'inversés. Alice lève les yeux au ciel. *Bah oui, c'est évident ! Pourquoi je n'y ai pas pensé plus tôt ! Je vais poser le pendentif sur la gravure, ils vont parfaitement s'emboîter, et là, un Dragon rose va arriver et va m'emmener au pays des Bisounours sur une licorne arc-en-ciel* , pense Alice, agacée. La jeune fille soupire, secoue la tête et pose le pendentif sur la gravure de la boîte. Un léger clic se fait entendre et la couvercle se soulève. *Évidemment !*, pense Alice. La boite contient un cube qui semble bleu. Alice l'éclaire. Sur le cube, il est écrit « *eat me* ». Alice le prend et le met dans sa poche. Elle referme la boîte et range son portable. Voilà. C'est tout. Alice avait pris deux heures et demi pour venir ici en vélo, elle avait creusé pendant des heures, elle a froid, mal au dos, aux bras, aux jambes, aux mains, son nez coule, tout ça pour quoi ? Une boite, deux cubes et des courbatures ? Alice soupire, range la boite dans son sac à dos, empoigne sa pelle et retourne sur ses pas. Une vingtaine de minutes après maints et maints détours, la jeune fille arrive enfin devant son vélo. Elle monte dessus et commence à pédaler.

Lorsque Alice rentre chez elle, sa mère est déjà couchée. La maison est sombre et silencieuse. C'est un silence apaisant, malgré la tempête dehors. Alice pose son sac dans l'entrée, enlève ses chaussures, et monte se changer. Elle entre ensuite dans la cuisine, pour boire quelque chose de chaud. Là, elle trouve Edward, assis sur une chaise de bar, tout seul dans le noir,avec pour seule compagnie son téléphone. Il ne lui adresse pas un

mot, ni même un regard. Alice remonte dans sa chambre, une tasse de thé dans la main. Assise sur sont lit, elle sort de la poche de sa veste le cube. Il est bleu dragée et le « *eat me* » est écrit en brun chocolat. Alice tente le coup. Elle approche le cube de sa bouche et croque. Il ne se passe rien. Alice est déçue. Elle avait trop espéré. Elle croyait que cette boîte ou même ce cube pourrait l'aider à retrouver son père. C'était idiot et enfantin comme idée, pourtant, Alice y avait cru. Au moins, la jeune fille ne devait pas être déçue : elle avait essayé. Elle pose sa tasse vide sur le sol et s'enroule dans les couvertures. Le sommeil est parti, Alice ne sait pas quoi faire. Elle se retourne une ou deux fois, avant de se lever de son lit. Alice a une impression dérangeante comme si quelque chose avait changé. Elle baisse les yeux. Ses pieds sont enfoncés dans de l'herbe verte. La jeune fille ne réagit pas immédiatement. Soudain, l'herbe et la terre commencent à tomber. Un énorme trou, noir et sans fin, se crée sous les yeux d'Alice, juste devant ses pieds. La jeune fille se penche, à genoux au bord du trou. Il est vraiment noir et rien ne s'en échappe. Pas un bruit, pas même un souffle, rien. Alice se penche un peu plus. Là, juste à quelques centimètres en face d'elle, sur une paroi de la galerie, il y a quelque chose qui brille. La jeune fille tend le bras. Elle n'est plus qu'à quelques millimètres, elle touche presque la pierre. Lorsque la jeune fille se saisit de l'objet et qu'elle se rend compte qu'elle peut tomber, il est trop tard. Elle a déjà entamé sa chute dans le trou sans fond. Alice ne crie pas. Elle ne sait pas combien de temps elle tombe, mais petit à petit, les parois du tunnel se font plus lisses et brillent légèrement. Peu à peu, Alice voit plus clair. Elle se retourne, la pierre toujours dans la main. La jeune fille voit enfin la fin du tunnel. Au bout, il y a quelque chose de rose. Alice atterrit.

La jeune fille tombe sur quelque chose de rose et mou. La chose rebondit légèrement, tandis qu'Alice tente de s'habituer à la vive lumière qui l'a surprise. Quand elle peut enfin voir quelque chose de distinct, elle remarque qu'elle est en hauteur. De là où elle est, elle peut voir un château, des arbres et des nuages. La jeune fille se redresse et essaye de rester debout, mais elle glisse tout le long de la chose rose. Elle atterrit sur une chose verte. Alice relève la tête. Une fleur. Elle a atterri sur le pétale d'une énorme fleur rose. Plusieurs rebonds plus tard, Alice touche enfin sol. Elle observe autour d'elle. Il y a de grandes tiges de fleurs un peu partout, qui sortent de terre. Les rayons du soleil, filtrés par les couleurs des pétales, donne un aspect irréel à ce qui entoure Alice. Elle se pince le bras puis lève le nez en l'air, pour observer les alentours. Elle ne rêve pas. Soudain, sur

sa gauche, quelque chose bouge dans les feuilles basses. La jeune fille remarque un éclat blanc furtif, qui disparaît immédiatement, suivi d'un rire enfantin.

- Qui êtes-vous ? Demande Alice.

Personne ne lui répond mais un petit garçon , habillé d'un costume trois pièces noir sort de derrière les feuilles. Il est tout petit, sa peau est très pâle et ses cheveux sont blancs. Il a les yeux rouges. C'est le petit garçon de la boîte. Il remonte ses lunettes sur son nez et fait signe à Alice. Puis, il s'engage dans les fougères en courant. Alice le suit tant bien que mal et ils débouchent sur une vaste clairière. La clairière de la boîte. La jeune fille se repince mais elle se rend bien vite compte qu'elle n'est pas dans un rêve. Le petit garçon s'installe sur une chaise, en face d'une table à quelques mètres d'Alice. Les mêmes personnes y sont attablées : l'homme au haut de forme , la jeune femme en robe de soirée et le petit garçon. Ils sont tous les trois diamétralement opposés, pourtant, ils n'ont pas l'air de s'en rendre compte. La grande table qui se dresse devant eux est garnie de théières, de tasses, de sucriers, de pots à lait et de coupelles de crèmes aux couleurs variées. Il y a aussi des assiettes, débordantes de gâteaux, de biscuits, des tours de canapés, des petits pains ainsi que d'autres choses étranges et colorées qu'Alice n'arrive pas à identifier.

- Que nous as-tu ramené là, Rabbit ? Demande l'homme au haut de forme, en se tournant vers l'enfant. Prenez une place jeune fille !

Le petit garçon se penche et attrape un gâteau, sans répondre. Alice obéit à l'homme au chapeau.

- Qui êtes-vous ? Demande l'homme au haut de forme. Appelez moi, le Hatter. Voici Miss March et Rabbit. Un peu de thé ?

- Je suis Alice. Oui, s'il vous plaît.

Alice a l'impression d'être dans un dessin animé ou dans un rêve. Elle saisit sa tasse de thé, y ajoute du lait et prend un cookie que lui propose le Hatter.

- Alice... Nous vous attendions ! Le roi ne va pas tarder. Et d'où nous venez vous Alice ?

- Euhm... Je... Je viens d'un endroit où il y a la mer.

- La mer ?

- Oui.

- J'en ai lu de magnifiques descriptions, dit Miss March d'une voix grave. Et comment avez vous fait pour venir jusqu'ici ?

- Je me pose encore la question, répondit Alice à mi-voix.

- Eh bien, que les chats s'en mordent la queue, cette demoiselle Alice est la bienvenue à notre thé infini !

Que les chats s'en mordent la queue ? Le Hatter vide sa tasse par dessus son épaule avant de se resservir. Miss March et Rabbit continuent tranquillement de boire leur thé en grignotant, l'air de rien.

- Que fait donc ce roi de carton ? Murmure Rabbit en consultant sa montre. Il va me mettre en retard.

Alice réfléchissait. En quoi ces personnes ont-elles un rapport avec son père, le blason familial et ce monde étrange ?

- Posez votre question, Alice, lui dit le Hatter.

- Pardon ?

- Votre question.

-Quelle question ?

- Celle qui vient juste d'apparaître dans votre esprit et qui ne veut que sortir de votre bouche.

Alice allait répondre au Hatter qu'elle ne comprenait pas, mais elle a à peine eu le temps d'ouvrir la bouche qu'une épaisse fumée colorée s'en échappe et se transforme en une espèce de chenille volante. Alice se retient de crier. La fumée-Chenille se pose sur la table et, s'adressant au Hatter, elle dit :

- Connaissez vous sur la dune balayée par les vents le blason de l'étoile au levant.

La Chenille-Volante disparaît juste après cela, en s'évaporant sans bruit.

- C'est fou ! Ces chenilles à questions ne posent jamais des questions simples ! Dit Rabbit en sirotant sa tasse de thé.

Alice n'en revient pas. Une chenille qui vole et qui parle vient de sortir de sa bouche ! La jeune fille se pince discrètement le bras. Non, elle ne rêve pas.

- Jeune Alice, qu'avez vous dans votre poche ? Demande le Hatter.

Alice plonge ses mains dans ses poches et en ressort un trombone, un papier de chewing-gum et son collier, qu'elle avait glissé là, après avoir ouvert la boîte. Le Hatter attrape le collier et observe le pendentif. Il le fait ensuite passer à Miss March, qui l'observe à son

tour. Rabbit est le dernier à tenir le pendentif entre ses petits doigts. Miss March se lève, et tend la lettre à Alice.

- Cette lettre nous a été donnée il y cent-treize mille huit-cent thés, dit le Hatter.

- C'est à dire treize ans, le coupe Rabbit.

- Il nous a été donné par un homme. Il nous a aussi dit que tu viendrais le chercher. Et que, grâce à ce pendentif, tu pourrais le retrouver.

Alice attrape la lettre que lui tend Miss March, reprend son collier et déchire le sceau en forme d'étoile à huit branches, de la taille d'un ongle de pouce. Lorsque la jeune fille déplie la lettre, elle reconnaît immédiatement l'écriture penchée de son père. Il est écrit :

«*Ma chère fille.*

Je te donne la lourde tache de me retrouver dans ce monde fantastique. Ce que tu dois savoir, en premier, c'est que je ne suis pas ici de mon plein gré, et que seule toi peux me sortir d'ici. Je suis venu dans ce monde juste après ta naissance et j'ai offensé la Reine sanglante. Elle m'a lancé un sort et quatre ans après ma visite, la Reine est venue me chercher, pour m'emprisonner. Mais ma dernière et unique fille aura le pouvoir de me sauver des griffes de la Reine sanglante. J'ai une totale confiance en toi, même si, quand j'écris cette lettre, tu n'as que trois ans. Grâce à ce blason, que je t'ai donné dès ta naissance, tu nous sauveras, toi et moi. Trouve le Chat perché dans un cerisier bleu, il te guidera dans ta quête. Je serai toujours avec toi, et lorsque tu me délivreras, je t'expliquerai pourquoi j'ai disparu. Et sache aussi que je t'aime, et que je ne t'oublie pas. »

Les larmes aux yeux, Alice relève la tête. Depuis treize ans, elle est persuadée que son père n'est pas parti refaire sa vie ailleurs et elle a raison. Sa mère et son frère ont perdu espoir depuis longtemps, mais pas elle, et là, enfin, au bout de treize ans, son père lui fait signe et lui demande de l'aide pour rentrer à la maison. Alice essuie les larmes qui coulent sur ses joues. Le Hatter enlève son chapeau et plonge son bras dedans. Il en ressort deux cubes verts et les tend à Alice.

- Ces cubes vous ferons rentrer chez vous. Un pour ton père, et un pour toi. Maintenant, à

toi de décider. Soit tu aides ton père, soit tu t'en vas, sans pouvoir le ramener, dit Rabbit. Si tu veux le sauver, le cerisier bleu du Chat se trouve tout au bout du chemin bordé de roses. Ton chemin sera parfois simple, parfois semé d'embûches. Tu rencontreras des bonnes personnes et parfois, des gens te mentiront. Mais n'oublie pas ton but et méfie toi toujours de la Reine sanglante

Alice attrape les cubes, les range dans sa poche et se lève.

- Merci pour le thé, dit la jeune fille.

Elle ajuste sa veste, fait un signe aux trois compagnons attablés et avance jusqu'au chemin, bien décidée à retrouver son père.