

## Le Snark est-il un monstre ?

Gérard GACON

Le Snark, présumé monstre (il faut que justice soit dûment rendue et que l'instruction suive un cours rigoureux) comme tout monstre génère un questionnement spontané et déstabilisant : à la seule mention du titre de l'œuvre de Lewis Carroll, *La Chasse au Snark*, l'auditeur généralement s'inquiète : « C'est quoi un Snark ? » A quoi Lewis Carroll répond au dernier vers de son texte : « Car le Snark était bien un Boudjeum, voyez-vous. » (« For the Snark was a Boojeum, you see »), éclaircissement ultime autant qu'initial puisqu'à l'en croire, c'est ce vers qui mystérieusement a surgi dans son esprit le 18 juillet 1874 lors d'une promenade dans la campagne du Surrey alors qu'il séjournait chez ses sœurs.

L'identité de cette créature inquiétante née de nulle part (donc forcément quelque part monstrueuse, espèce d'alien obsédant) après question à son créateur relève bien d'un genre de tératomorphisme puisque c'est, précisera ailleurs Carroll, l'appariement de réalités, autant animale que linguistique, condensées en un tout unique : « Snark », dit-il, serait l'assemblage, ou mot-valise (« portmanteau word ») de « Snail » (escargot) et « shark » (requin) (soit en français « escarquin ») ou encore de « Snake » (serpent) et « shark » encore (soit « serquin ») : le bricolage génético-sémantique est acte de création, de nature mythique, du monstre : cette créature siamoise bizarroïde ne peut que déstabiliser.

Mais il convient de situer aussi le récit à l'attention des non lecteurs de l'œuvre. Quelques précisions : le Snark vit sur un territoire hors carte ou quelque part sur une carte blanche (mot français qui a cours en anglais, et peut-être Lewis Carroll donne-t-il aussi à son public carte blanche pour toute forme d'interprétation), lieu accessible par bateau uniquement (l'aspect odysseén parodique, voire gullivérien, se profile en filigrane) et fait l'objet d'une chasse (comme l'indique d'emblée le titre *La Chasse au Snark (The Hunting of the Snark)*<sup>1</sup>. Et le monstre ici ne fait pas exception au thème de la proie cynégétique privilégiée, tout

---

<sup>1</sup> Lewis Carroll, L., *La Chasse au Snark*, trad. de Gérard Gâcon, Paris, La Différence, [1876], 1999. *The Hunting of the Snark*, Harmondsworth, Penguin, 1967.

comme le Golem, la créature de Frankenstein ou le vampire. Toutefois traquabilité n'est hélas pas traçabilité pour autant et l'énigme reste entière, pour l'instant.

Donc pour résumer la geste-épopée : un équipage de dix membres débarque sur un rivage inconnu, mais idéalement snarkoyeux, et tous veulent en découdre avec le mythe Snark. Particularité signifiante : aucun n'a de nom propre mais tous se définissent par rapport à leur métier et chaque métier commence par la lettre « B » : le « Bellman », crieur des rues ou avec sa cloche « Bedeau-crieur », le « Boots », garçon d'étage, cireur, (le « Brosseur »), le « Barrister » ou « Bâtonnier », le « Broker », huissier ou recors (le « Basochien »), le « Billiard marker », garçon de billard d'un café (donc « Buvetier »), le « Banker » (« Banquier »), le « Baker » (« Boulanger »), le « Butcher » (« Boucher ») et enfin, exception animale, le « Beaver » (castor ou plutôt « Bièvre »), lequel est du reste dentellier au fuseau à plein temps, activité qui par ailleurs présente en anglais la caractéristique de comporter un triple « B » : « bobbin lace » et peut être perçu comme métaphore de l'écriture. Cette omniprésence du « B » ne peut qu'être fonctionnelle, et n'a rien de monstrueux en soi ; elle est juste a priori intrigante.

Le texte pour sa part se divise en huit parties, ou plus techniquement en « fits », c'est-à-dire en chants ou parties de poèmes narratifs, mais aussi (polysémie perturbante et insidieuse) en « crise », en accès paroxystiques et spasmodiques, et encore en approche de la mort. Le sous-titre, complété par « An Agony », bien sûr là aussi laisse préfigurer des temps de combat, de lutte (origine grecque de « agon ») et aussi de combat final, celui que mènera le Boulanger.

Trois autres créations sont plus animales : le « Jubjub », oiseau que l'on ne voit pas mais dont on entend le cri-note-chant (écho possible de « jug-jug », chanson à boire, ou de « hubbub », tohu-bohu, ou encore écho du bégaiement de l'auteur qui parfois signait « BB »), mais volatile qui soude l'amitié entre le Bièvre et le Boucher et qui retrace l'évolution du verbe avec les trois stades du cri originel transformé en note puis en harmonie. Le « Bandersnatch », apparu chez Alice, est de retour : monstre qui relève de quelque créacé cauchemardesque, doté de « cruels crocs qui claquaient en tous sens » et se lançant dans de « fuageurs assauts » (« furieux et rageurs ») (« Whose frumious jaws / Went savagley snapping around », VII) ; son nom évoque le lien qui l'attache au banquier (« bond », lien, et « bander/banker » plus l'arrachement (« snatch ») : en français : le « ligatarache » ? Le

« Boojum » enfin, qui a pour particularité d'évoquer la terreur enfantine (le « Boo ! » qui fait peur) et le jeu « Peek a boo... boo ! ») : surprise ludique peut-être apprivoisée mais qui n'en déclenche pas moins comme un frisson existentiel. Il faut noter encore une certaine assimilation possible au monde des humains puisque ce nom a lui aussi une initiale en « B » ; quant à sa finale en « jum », elle peut évoquer, nous dit Carroll, un soupir ou le bruit du vent difficilement identifiable : « Certains crurent percevoir/ Qui flottait, errant et las, un soupir, / Un peu comme « djeum », mais les autres dirent croire/ À une brise qu'on entendait bruire » (VIII, 7) (« Some fancied they heard in the air/ A weary and wandering sigh/ That sounded like « -jum », but the others declare/ It was only a breeze that went by. ») Le monstre redoutable relève finalement du subjectif mais plus encore de l'indicible.

Cette réalité duelle Snark/Boojum est présentée lors du récit autobiographique du Boulanger : grâce à un oncle snarkologue averti autant qu'oraculaire, il sait tout des dangers que représente la chasse au Snark. Le Snark en soi, dit l'oncle, peut être quasi domestiqué, « Pour battre le briquet, il est parfait » (« And it's handy for striking a light » (III, 7), source donc d'une certaine lumière. Le vrai problème, c'est alors ce double monstrueux du Snark, le Boojum : le rencontrer revient à se voir condamné à l'effacement, à l'abolition (sans que l'on puisse connaître la nature du processus : dévoration, combustion instantanée, précipitation dans quelque gouffre d'éternité ?) : « Mais, Ô toi, brilleux neveu, garde-toi du jour/ Si ton Snark est un Boudjeum ! Car alors/ Tout doux, d'un coup, tu t'effaceras pour toujours./ Plus jamais on ne reverra ton corps. » (« But oh, beamish nephew, beware of the day./ If the Snark be a Boojum! For then/ You will softly and suddenly vanish away./ And never be met with again! » III, 10) Et voilà pourquoi au seul nom de Boojum le Boulanger s'effondre et s'évanouit : la figure monstrueuse et angoissante de l'abolition occupe l'espace : « Mais si c'est un Boudjeum que ce jour-là je croise, / L'instant d'après (je ne le sais que trop)/ D'un coup je m'effacerai dans l'ombre sournoise.../ Cette pensée m'est un odieux fardeau ! » (« But if I ever meet with a Boojum, that day./ In a moment (of this I am sure)/ I shall softly and suddenly vanish away -/ And the notion I cannot endure!» III, 14) Et voilà pourquoi il livre au Snark chaque nuit un combat mi rêve, mi délire où le Snark malgré tout paraît apprivoisable.

Peut-être en fait, après tout, cette réalité biface n'est-elle que monstrueuse en apparence, peut-être la quête s'en trouve-t-elle banalisée, et pourquoi cela ? Peut-être (3<sup>ème</sup>

fois) parce que, au bout du compte, chacun porte en soi cette réalité (à son insu généralement)... Explications.

Le texte en effet (à rebours toujours) se termine par trois chants : 8, 7 et 6 qui tous trois décrivent trois formes d'abolition ou d'évanouissement (« The Vanishing », titre du chant-crise 8). Le premier rapporte la fin du Bâtonnier qui sombre dans le délire d'un rêve judiciaire (où il voit le Snark à la fois juge et avocat vociférant et dont il ne sort qu'à grand mal au son de la cloche-glas du Bedeau-Crieur qui le déclare perdu à jamais pour le groupe. Le deuxième fait état d'une autre fin : celle du Banquier qui, parti seul chasser avec furie le Snark, rencontre le Bandersnatch (paronomase possible, on l'a vu, de « Banker », version avant l'heure du trader krachophile) et sombre dans une folie d'outrage langagier qui le réduit à exécuter une espèce de danse macabre pour pallier sa logotomie. Le troisième, et dernier bien sûr, est réservé au Boulanger, snarké dès le départ et inconnu lui aussi ou plutôt sur-nommé puisqu'il fait l'objet de neuf « appellations » : il reste emblématique de l'abolition suprême, victime héroïque d'une disparition glorieuse où s'affirme comme en écho le « B » existentiel d'un « Boo » principiel débouchant sur l'imprononçable d'un vide de révélation ultime quasi extatique : « Au milieu du mot qu'il tentait de prononcer / Au beau milieu de ses grands rires fous / C'est d'un coup qu'il s'était à jamais effacé... / Car le Snark était bien un Boudjeum, voyez-vous... » (« In the midst of the word he was trying to say / In the midst of his laughter and glee / He had softly and suddenly vanished away - / For the Snark was a Boojum, you see." VIII, 9) Pourquoi ces trois fins sont-elles plus particulièrement emblématiques (et tranchent-elles sur la quatrième proposée dans le texte, celle du chant V où le Boucher et le Bièvre scellent le pacte d'une solidarité fraternelle et terrestre scellée par le souvenir du chant du Jubjub, double « B » d'une fin humainement viable mais aussi quelque part « figée » puisqu'ils sont « cimentés » dans leur indéfectible amitié) ?

Parce que de tout l'équipage ces trois personnages sont ceux qui comportent un « A » juste après le « B »... Oui, dira-t-on ; et après ? Et bien justement : tout est là : si le « A » représente les origines, l'alpha de l'existant (initiale signalée d'emblée dans « Agony » interprétable en « A disparu » ou, à rebours, en « parti, en route pour « A »), ce « B-be-être » contigu des trois avatars exemplaires les prédispose à renouer avec ce « A » mythique. Et en plus ils sont présentés dans un rapprochement progressif de cette entité initiale : le « Barrister », par son « R » constitutif est le plus éloigné (et intervient donc en premier dans le triptyque) : on le pourrait dire « barré » de la vérité, perdu qu'il est dans les fantasmes du

rêve ; le deuxième, le « Banker », par le « N » se voit, lui, « banni » de l'ultime connaissance, et c'est donc, logiquement, le troisième, le « Baker » qui, grâce au « K », 11<sup>ème</sup> lettre de l'alphabet, se rapproche le plus de cette vérité partagée au point de tomber dedans, assumant sa destinée lexicographique. Ce nom même de « Baker » peut s'interpréter comme étant un exemple supplémentaire de « mot-valise » (le lecteur suivra-t-il ce que d'aucuns considéreraient comme étant un délire herméneutique grave ?) : en effet « Baker » peut se voir comme contraction, à l'instar de « Snark », de « B-maker » ou « fabricant d'existence », ce que le texte en fait confirme implicitement en présentant ce héros (ou anti-héros) comme n'ayant qu'une seule et unique spécialité : le gâteau de mariage, le « bridecake » (I, 13), instrument symbolique d'un mariage mystique avec l'Un, l'unité originelle retrouvée.

Autre et dernière remarque : ces trois prétendants à une forme de Connaissance partagent le « A » originel qui se retrouve au cœur même de cette réalité (peut-être de moins en moins monstrueuse) baptisée « SNARK », et cette présence/absence mythique elle-même n'existe en fait que parce qu'elle se compose des lettres caractéristiques des trois personnages : le « N » du « Banker », le « R » du « Barrister », et le « K » du « Baker ». Cette réalité abstraite ne serait donc en définitive qu'une projection triple de l'humain : immanence linguistique et originelle. Ainsi le monstre au départ effrayant ne serait que l'écho, le reflet d'un soi socialement diversifié. En est-il plus rassurant pour autant ? Affaire d'appréciation individuelle sans doute. Une constatation s'impose : il « est », aporie inévitable de la condition humaine.

Mais, dira-t-on encore, oui, peut-être, mais il ne s'agit pas du « Nark », mais bien du « Snark »... Et le « S » dans tout ça ? Il y a bien en effet un « S » ; quelques possibilités sont envisageables : d'abord, lu à rebours encore, on lit « Krans », mot d'origine sud-africaine dérivé du néerlandais et désignant une « élévation précipiteuse » ou couronne de rochers, Olympe revisité d'où va se jeter le Boulanger, belle incarnation d'ironie lexico-dramatique ; ce « S » peut également signifier une pluralité humaine et se faire écho d'expérience à partager, les trois paradigmes narratifs étant multipliables à l'infini (infini perceptible dans le « 8 » du chant final pour peu qu'on lui fasse faire 180 degrés...) ; ce même « S » peut encore être symbole d'un mythe procréateur, reflet d'un Serpent-« Snake » fondateur d'humanité postlapsérienne ; il peut encore matérialiser un mouvement d'unification entre ciel et terre, d'évolution en ouverture vers le haut et d'involution, de courbure vers le bas. Et puisque Carroll était mathématicien de profession, « S » est, outre un symbole mathématique, aussi

21<sup>ème</sup> lettre de l'alphabet et peut donc aussi — somme isopséphique — représenter, annoncer le nombre 3 : les trois représentants de la quête-enquête humaine, le trinitaire de la Vérité, puisque, ainsi que l'affirme le Bedeau-crieur (une des incarnations de Lewis Carroll, maître du jeu), « Mes propos, triplés, du vrai sont garants. » (« What I tell you three time sis true. » I, 2). C'est ici que le Snark peut bien être « figure » de monstre par excellence puisqu'en anglais « figure » veut dire entre autres « nombre, chiffre », et une rapide vérification isopséphique établit l'isopsèphe (somme des nombres obtenus par la place de la lettre dans l'alphabet puis additon des chiffres composant le nombre obtenu) de « Snark » à 63, soit  $6+3=9$  : 9, nombre de l'accomplissement d'un cycle avec l'inévitable retour à l'Un (puisque 10 suit 9 et se réduit à 1), ce que totalise de fait « Boojum » dont la somme est 76, soit  $7+6=13=1+3=4$  et 4 vaut :  $1+2+3+4=10$ , soit  $1+0=1$  ! Quod erat demonstrandum : de la démonstration comme démontage du monstrueux...

Donc ce Snark devient monstrueusement dangereux quand il est Boojum, mais le problème est qu'il ne peut qu'être Boojum, condition même de la présence de l'humain sur terre. Aussi n'est-il en fait très probablement qu'en nous, et seul le miroir pourrait nous en renvoyer l'image, mais oserons-nous seulement le contempler et passer au-delà ? Alice l'a fait, et nous ne pourrons que finir par la suivre, toutes et tous sans exception.