



les rêves d'un beagle

par Pierre Pigot

[Mars 2017]

Au commencement était le chien. Et le chien, dans cette contrée à la fois si riche et si réduite choisie par Charles Schulz pour son œuvre, et qui n'était autre que la petite banlieue américaine, appelait aussitôt le lieu qu'on lui aménage pour qu'il trouve une place similaire aux humains ses maîtres, dont il est objet et compagnon à la fois : une niche. C'étaient les premiers temps de *Peanuts*, ces années 50 où Schulz, avec la méticuleuse patience du pragmatique, expérimentait, non l'audace si vite fanée du moderniste à tout crin, mais selon la tranquillité d'un tempo particulier, celui de la publication quotidienne, où l'erreur d'hier est vite effacée par le subtil déplacement du lendemain.

À ces premiers jours de genèse, la niche de Snoopy était soumise aux mêmes aléas qui virent, pour une seule et unique fois, des adultes (ou du moins leurs jambes) apparaître auprès de Charlie Brown et Lucy van Pelt. On la voyait le plus souvent de trois quarts, dans une perspective naïve en accord avec l'espace que Schulz tentait de déployer dans le format contraint du *strip* à quatre cases. Ce qu'il restait à inventer pour Schulz, c'était un dispositif scénique qui assume le caractère artificiel, donc supra-poétique, des situations qu'il tissait les unes entre les autres. La niche de Snoopy passa alors à une position latérale définitive, comme sur la scène d'un petit théâtre du rêve et de la fantaisie – l'entrée tournée vers la gauche (le monde de Charlie Brown, des humains), le regard pouvant vers la droite interroger une immensité de pensées surprenantes. Et cette niche ne devint à jamais mystérieuse, son intérieur demeurant aussi invisible qu'un Saint des Saints.



Au fil des années, on apprendrait qu'elle abritait une chambre d'amis, un débarras, une salle de billard, des tableaux de Van Gogh et d'Andrew Wyeth, et que son sol était couvert de moquette. Rien de tout cela n'existait ailleurs que dans les bulles de Snoopy □ et grâce à plusieurs réflexions de Charlie Brown, nous savons que cet intérieur fantastique (plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur, comme dans le roman *La Maison des feuilles*, de Mark Z. Danielewski) n'est pas une invention de son habitant, mais une réalité qui vient s'ajouter aux myriades de réalités venant se déployer dans le seul lieu du visible dans ces séquences, le toit de la niche. Même s'il lui arrive de vivre des aventures au

loin, ce toit est le seul lieu indissociable de la vie psychique de Snoopy – celui où l'on peut dire que sa personnalité de chien extraordinaire s'exprime dans toute l'amplitude de sa rose des vents. En apparence ancrée dans la poésie de l'anodin et du comique, Peanuts est en réalité un chef-d'œuvre au très long cours, dans lequel affleure régulièrement une brise métaphysique, qui transcende le dessin rond et fluide de Schulz. Et davantage que dans les allusions théologiques ou les angoisses de trois heures du matin avec lesquelles ce dernier a tant joué, il se pourrait que le toit de Snoopy, si ouvert sur l'extérieur, soit la scène où se nouent les fils de la création et du rêve les plus capitaux.

Dans toutes ses interviews, ou introductions à ses recueils de *strips*, Charles M. Schulz se montrait toujours d'une extrême prudence, au grand dam des historiens et théoriciens de la bande dessinée, si désireux de lui arracher de vive voix l'aveu d'une préséance moderniste. L'étonnement devant la célébrité de son œuvre, la modestie face à ses moyens, étaient la muraille de Chine qui protégeait son travail des pinces chirurgicales de la critique. En 1994 pourtant, il avoua brutalement, à propos de Snoopy : « Il me semble qu'un chien qui mène une existence aussi barbante a bien le droit, pour tuer le temps, de s'échapper dans une autre réalité. » Rarement Schulz avait aussi clairement indiqué ce vers quoi la poésie profonde de *Peanuts* tendait : le dévoilement d'une autre réalité, où la singularité se fondait, dans la douceur d'un rêve perpétuel, en une normalité fantasque, débordante de paradoxes visuels. Et si Charlie Brown et ses amis étaient la comédie sans fin des angoisses et des attentes humaines, Snoopy était (pour rester dans le monde métaphorique de « l'as de la première guerre ») la manche à air qui indiquait dans quelle direction la brise métaphysique soufflait véritablement. La pensée même de Snoopy est un défi à la réalité : elle reste cantonnée à ses bulles, mais elle ne cesse de propager ses vagues mentales à ceux qui l'entourent. À Linus qui lui demandait s'il ne s'ennuyait pas sur sa niche, Snoopy lança un jour, méprisant : « *Qui pourrait s'ennuyer à bord du vaisseau Enterprise ?* » En 2001, Luigi Codazzi ajoutait, toujours parlant de Snoopy : « Il est le seul, parmi tous les personnages, à réaliser ses rêves, peut-être précisément parce que ce n'est pas un humain ».



Depuis le toit de sa niche, Snoopy active, sans le savoir, le renversement tête-bêche du monde : c'est lui le maître de cette réalité, celui qui la re façonne selon le caprice de son ennui et qui, d'une seule pensée, devient le maître de son maître, le client d'un restaurant fantasmé dont Charlie Brown devient le serveur peu doué. Mais il se fait aussi le carrefour de fragments de la culture populaire (le grand écrivain, le héros de guerre, le chef scout, le personnage de fiction) qui se reconfigurent en lui comme sur une page aussi blanche que son pelage, animal pensant qui reste séparé de la communauté humaine et, en ayant hérité le *cogito*, en a refusé les graines de la culpabilité, celles qui germent si régulièrement en ce pauvre Charlie Brown. Héros de notre temps, Snoopy peut devenir le porte-parole intact de nos propres rêves déchirés, parce qu'il reste en dehors de la société et refuse catégoriquement, non sans un soupçon de doux aristocratism, de se laisser engloutir par elle. (A l'opposé, le fameux « *I can't stand it* » de Charlie Brown est le cri d'un désespéré : celui qui souhaite à tout prix que la société l'accepte enfin, ce que, bien entendu, il n'obtiendra jamais.) Mais la beauté de cette évasion sur le toit de la niche ne peut déployer ses

corolles quotidiennes que si elle n'est pas guidée par l'acrimonie du renonçant. Ce qui rend magnifique l'évasion mentale de Snoopy, c'est qu'elle se produit dans une superbe ignorance de toute la culpabilité que la société régurgite à la face de ceux qui veulent la fuir. Le 25 décembre 1973, pour fêter Noël, Snoopy serra son ami le petit oiseau Woodstock dans ses bras et déclara : « *Nous sommes aussi innocents qu'on peut l'être* ». C'était une merveilleuse ponctuation de l'époque. Mais quels furent ceux qui en perçurent la dimension profonde ?



Autour de sa niche, Snoopy a joué à être beaucoup de mondes. Une solitude très peuplée, en quelque sorte. Il a été patron d'une secrétaire, joueur de hockey, avocat (de Patty ou d'un lapinou), chef scout, entraîneur de football, autant de rôles le plus souvent introduits par les mots « *voici le célèbre...* », qui trahissaient l'origine populaire (télévisuelle ou journalistique) de ces *odd jobs* d'un jour. Mais aucun n'a été aussi proliférant et durable que celui d'écrivain. La machine à écrire est arrivée très tôt sur le toit de la niche, dès les années 60. On peut dire que par la suite, elle ne l'a plus quitté. Si Umberto Eco voyait (à juste titre) dans Charles Schulz un poète, il est possible de discerner dans ce dernier un écrivain de la miniature qui, par l'intermédiaire de Snoopy, n'aimait rien tant se moquer que des multitudes de prétentions et de ridicules que suscitent les vocations littéraires, leurs draperies grandioses et encombrantes contrastant avec l'art laconique du *comic strip*. C'était l'époque où l'écrivain s'intégrait lui-même à la culture mondiale, étant devenu celui que tout le monde, potentiellement, pouvait supplanter. Et le rêve de Snoopy est, bien entendu, celui d'un écrivain *débutant* – dans lequel chacun peut donc se reconnaître. La maîtrise de Schulz lui permet de « *mithridatiser* » son personnage canin : le ridicule émane de lui, mais ne le contamine jamais. La comédie qu'il met en action ne se retourne jamais contre lui, du fait de sa ténacité, de son optimisme, et aussi de son aveuglement lumineux (qui est un autre nom pour l'innocence). C'est ce dernier qui, par exemple, quand on lui demande s'il compte écrire un livre de théologie, lui fait choisir comme titre de travail : *As-Tu jamais pensé que Tu pouvais avoir tort ?* Des titres, des hypothèses, des amorces de travail, tous plus absurdes les uns que les autres, la carrière d'écrivain de Snoopy n'est remplie que de cela. Et si un ouvrage est achevé, son histoire se termine par la rituelle lettre de refus – qui part rejoindre toutes les autres qui l'ont précédée.



Il y a un fait dont nous ne doutons pas : Snoopy n'est pas un bon écrivain. Son modèle est pourtant Tolstoï, dont il se proposa une fois de relire *Guerre et Paix* à raison d'un mot par jour. Mais comme tous les débutants, il s'enivre davantage du parfum de la littérature que du travail qu'elle nécessite. Son rêve d'écrivain se heurte justement à une limite du rêve : si celui-ci s'accommode parfaitement du cliché, et s'en nourrit même pour susciter une texture de réalité particulière, en revanche la littérature l'abhorre. Et dans son fantasme littéraire, malgré ses références, Snoopy n'a que des clichés à apporter. La meilleure preuve en est son *incipit* préféré, « *Par une nuit sombre et*

orangeuse... » (en anglais : "It was a dark and stormy night..."). Peu de lecteurs de *Peanuts* savent que ce début feuilletonnesque sans originalité est le début d'un vrai roman, le *Paul Clifford* de Sir Edward Bulwer-Lytton, auteur victorien qui eut en son temps un grand succès mais dont il n'est pas exagéré d'affirmer qu'il est aujourd'hui plus que négligé. Snoopy et Schulz étaient-ils des lecteurs de Lytton ? Il est plus sensé de se demander quel pivot joue cet *incipit* dans ce rêve de *Peanuts*. C'est une béquille, certes – mais une béquille sur laquelle Snoopy appuie ensuite un talent involontaire à la Alphonse Allais. Ce que Snoopy, en tant que rêveur coupé de la société, persiste à ignorer, c'est la continuité, l'organicité – des structures que même une œuvre moderniste défiante des règles se doit de suivre. Les récits qu'il entame sous nos yeux ne sont, eux, que des séries de coqs-à-l'âne absurdes, de points de départ paradoxaux (« Il était une fois un peureux chevalier »), de métaphores-clichés recyclées à tort et à travers, de fragments qui refusent de coexister entre eux. Ils deviennent même perméables à la moindre remarque de Lucy. Si celle-ci l'incite à écrire un *thriller* politique, l'*incipit* de Snoopy devient ainsi : « Soudain, un scrutin sonna à la porte ».

Même la rédaction d'une simple carte de la Saint-Valentin devient une torture des mots, qui s'emmêlent en une pelote comique de propositions s'annulant les unes les autres. Pourtant, ce rêve d'écrivain, avec toutes ses vicissitudes, n'est jamais ridicule en lui-même – parce que Snoopy l'irrigue chaque fois de sa propre nécessité intérieure, qui n'a rien à voir avec le succès (certes guetté avec envie), et tout à voir avec des rêves imbriqués dans d'autres rêves. Car de quoi parlent les histoires de Snoopy, quand elles ne sont pas sous l'influence de l'époque ou des amis de Charlie Brown ? Ce peut être un conte, intitulé *Le Monstre et les Lapinous* ; ou un pamphlet anti-chats. Le monde psychique de Snoopy possède ses propres antagonismes, son propre niveau de réalités et de rivalités, qui surgissent d'une enfance ignorée restée imbriquée dans l'enfance plus visible de *Peanuts* : une enfance où les lapinous étaient des compagnons de jeu qu'il était barbare de poursuivre, et où les chats étaient la pire des *nemesis*. Et c'est cette enfance profonde qui justifie soudain toutes les idiosyncrasies de ce rêve d'écrivain. Si les personnages se trouvent toujours affublés de noms improbables (Joe Anthro), et si les situations sont poussées à un paroxysme du *nonsense*, c'est parce qu'il n'y attache pas l'importance qu'il devrait – parce que l'admiration, la reconnaissance, une certaine beauté du monde tel qu'il est vu depuis le toit de la niche, sont les moteurs réels de cet acharnement à la machine à écrire. « *Another first !* » : dans un tel cri, il y a ce goût enfantin de celui qui pense être le pionnier de son genre, et ne connaît pas l'amertume de l'époque surchargée. Snoopy qui se rêve en écrivain est un rêve de l'artiste dans sa pure innocence – et si innocent qu'il transforme son échec en modeste mais indispensable chef-d'œuvre.

(Dans le monde de *Peanuts*, il y a bien entendu un autre artiste, c'est Schroeder, le dévot de Beethoven, toujours penché sur son piano-jouet. Mais comparée à la fantaisie de Snoopy, la pratique de Schroeder a quelque chose de monomaniacque, voire d'autistique. Rien d'autre n'existe en dehors, et surtout il n'y a rien au dehors de ce jeu qui puisse être transformé en rapport avec cette idolâtrie. Ce qui manque à Schroeder, et qui émerveille chez Snoopy, c'est le don total de l'analogie improbable. Dès 1951, Schulz prendra soin de signifier au lecteur l'emprisonnement de Schroeder dans la *nursery* mécanique : lorsque Charlie Brown tenta de le faire jouer sur un véritable piano, il n'obtint que des pleurs.)



« *Maudit sois-tu, Baron Rouge !* » – c'est l'apostrophe, restée célèbre, que lance Snoopy à l'adversaire qui obsède son autre rêve majeur, celui où il est un « *as de la première guerre* », à bord de son avion rebaptisé « *sobre chameau du désert* », et où pour l'occasion il porte casque en cuir et lunettes de vol. Tout comme aucun texte de Snoopy écrivain n'a jamais été accepté, Snoopy aviateur n'a jamais réussi à abattre le Baron Rouge. Les rêves de Snoopy ont toujours l'apparence de l'échec – mais ils sont toujours une victoire sur une réalité qu'ils finissent par accuser de pauvreté. Ainsi, quand le rêve de l'aviateur descend de la niche, il étend son regard à tout ce qui l'entoure. La « *permission* » se mue en rencontre avec la « *jeune fille française* », bien entendu séduisante mais qui se refusera à lui. C'est ici que Snoopy se mue en créateur d'analogies séduisantes. Il lui suffit de croiser Marcie, et elle devient la jeune française, tandis que sa maison devient l'auberge où commander à boire. Quand la si rationnelle Marcie téléphone à Charlie Brown pour lui signaler ce délire, ce dernier ne s'en affole pas et semble l'accepter comme une fatalité singulière de son propre chien. On le verra même un jour consoler Snoopy en jouant pleinement la cohésion de son rêve : « *La guerre finira un jour...* » Sa tolérance teintée de compréhension ouvrira ainsi la porte à des rêves qui s'affranchiront du support de la niche : la magnifique séquence de *strips* datant de 1995 (année de commémorations), où Snoopy volant grâce à ses oreilles survole la tranchée où son frère Spike attend l'assaut sous les tirs ennemis, et où ils échangent des propos de réconfort où un « *pudding au tapioca* » familial brille comme une lueur d'espoir au milieu d'une mort inimaginable chez *Peanuts*, et qui pourtant dans cette séquence n'a jamais autant affleuré comme une menace en coulisses. Le travail de Schulz a toujours semblé ne porter que sur des « *riens* », de tendres anecdotes. Mais dans la longue épopée de *Peanuts*, il n'avait pas besoin de grandes orgues : un pudding au tapioca évoqué au milieu de tranchées imaginaires lui suffisait. Snoopy n'était ainsi que l'artiste porte-parole d'un plus grand artiste.

En octobre 1982, Snoopy reçut la visite de son frère Marbles, un *beagle* tacheté et en apparence peu dégourdi – autrement dit, pour le monde de *Peanuts*, un chien qui est dangereusement proche du fait de rester un chien. Et comme chaque fois qu'un nouveau personnage était introduit dans la ronde du *comic strip*, c'était l'occasion pour les apparences confortables au lecteur de se déchirer le temps de quelques cases. Car très rapidement, après une conversation familiale, Snoopy entraîna Marbles dans son rêve préféré : sur le toit de la niche, en vol de guerre. À nos yeux de lecteurs aussi

tolérants des escapades mentales de Snoopy que son maître Charlie Brown, Marbles apparut alors soudain comme le mécréant de service, le sceptique qui promène autour de lui l'effarement de celui auquel les apparences refusent de se métamorphoser en une réalité alternative qui serait la seule *jouable* – aussi bien au sens ludique qu'existential du terme. Comme les personnages de *Peanuts* confrontés à une altérité fantasque qu'ils ne peuvent assimiler, Marbles ne peut que répéter les mots pourtant simples qui lui semblent incompréhensibles : « *des balles ?* », « *un crash ?* », « *une ambulance ?* ». Avec ces questions qui ponctuent chaque proposition rêveuse de Snoopy, Marbles ne fait que mettre à nu le processus analogique dont la poésie singulière de Schulz se nourrit : oui, un caddie peut devenir une ambulance, une niche un avion de chasse, une corde à sauter des barbelés à franchir, une gamelle de chien une fosse des Mariannes à conquérir. (Et on verra même Sally Brown, alors qu'elle emmène à l'école son exposé, se métamorphoser en secrétaire de l'ennemi transportant des documents secrets). Mais plus encore, il exalte malgré lui le génie élusif du trait de Schulz, ce presque rien qui avec l'aide de quelques mots devient presque tout.

En l'éclair de quelques cases, nous voyons apparaître puis disparaître les tirs de DCA, ou le toit de la niche transpercé de balles redevenir aussitôt intact. Les rêves de Snoopy ne sont pas un délire dont il est prisonnier, mais une alternative fluide et mobile, dans laquelle on circule et, si possible, on entraîne avec joie les autres. Et il se peut que l'invité du rêve, le plus omniprésent et le plus invisible, soit simplement nous-même, lecteur certes tout prêt à se fondre, avec l'habituelle « *suspension of disbelief* » chère à Coleridge, dans ces histoires de guerre et d'écriture qui transforment le petit monde pavillonnaire américain en une fantaisie historique et civilisationnelle – mais lecteur qui a tout autant besoin que, de temps en temps, cette transition trop naturelle entre un monde déjà fantasque et un autre qui le redouble soit mise à jour, comme l'artifice graphique génial qu'elle demeure, capable de nous présenter une niche de chien dégageant de la fumée, comme étant un avion touché à mort par des tirs, sans que nous protestions. Comme dirait André Breton (c'était à propos de Rimbaud, mais peu importe) : « Charles Schulz est surréaliste dans la pratique de la vie et ailleurs ».



Quand il poursuit son rêve sur sa niche, Snoopy ne s'embarrasse jamais avec ses passagers : au moindre signe de scepticisme, il les balance par-dessus bord. Ancré très profondément dans sa psyché d'autant plus subtile qu'elle n'est dessinée que par des contours (un peu comme dans les romans de Henry James), il y a, au-delà d'une claire conscience que le rêve est bien tel, une urgence perpétuelle à en protéger le parcours, qui sera toujours bien plus beau que toutes les injonctions à la vérité. Schulz constitua une brève et éclairante allégorie de ce choix en ramenant, sur cette scène quasi-abstraite de la grande illusion qu'est la niche de Snoopy, un duo qui est le regard extérieur toujours nécessaire à ce lever du voile : Marcie et Peppermint Patty, dans l'une de leurs énièmes disputes autour des responsabilités. Brusquement, en ces jours de mars 1974, Patty refusa de retourner à l'école où elle accumulait les mauvaises notes – et alla se réfugier avec son « copain » Snoopy sur le toit de ce dernier, qu'elle persistait depuis si longtemps à prendre pour un enfant comme elle. C'était une simple fuite dans le déni, sans intention artistique et mentale comme celle de Snoopy. Marcie tenta tous les arguments possibles pour ramener Patty à la raison, en vain – et se mit alors à secouer la niche de Snoopy, jusqu'à ce que celle-ci s'effondre. Dans le désastre,

Marcie brisa à coups d'appels rationnels les illusions de Patty, l'invitant à « *regarder la réalité en face* » (des mots qui, chez les *Peanuts*, résonnent de façon presque sinistre) : non, la niche n'était pas « *le pavillon des invités de Chuck* », et Snoopy n'était pas un *gamin au gros nez*, mais un *beagle*. Il ne restait plus alors à Patty, avant de partir, qu'à répéter en boucle « *un beagle ?* », comme le ferait plus tard Marbles. Une vérité dont elle s'accommodera avec son alacrité habituelle, mais qui restera comme une de ces délicieuses impossibilités qu'un artiste éprouve parfois le besoin de liquider, comme un rappel à l'ordre pour son propre lecteur.



Une fois encore, Schulz venait de déchirer, d'un coup de plume acéré mais toujours d'une poésie absolue, cette agréable voile de candeur qui imprègne tous les *strips* de *Peanuts*, et diffuse parfois même sa brise jusque sur des terrains métaphysiques qui n'ont rien du vertige, mais tout du poignant imprévu. « *Pourquoi apprend-t-on aux bébés à secouer les mains ?* », demanda ainsi un jour Lucy. « *C'est pour qu'ils apprennent tôt à dire adieu à tout ce qu'ils aiment* », répondit Charlie Brown. Et dès qu'ils furent partis, le bébé en question secoua la main et réfuta le pessimisme de Chuck d'un simple mot : « *Hello* ».

Mais dans l'univers de *Peanuts*, aucune destruction n'est définitive. Une niche se reconstruit dans l'intervalle magique qui sépare la parution de deux *strips* ; et, dans un gondolage insouciant du concept d'éternel retour, les mêmes éléments finissent par revenir selon des variations oscillant entre le doux déraillement et l'identique insensible. Les matchs de base-ball seront chaque fois ratés, les cerfs-volants refuseront d'éviter les arbres, le stand de psychiatrie de Lucy réclamera toujours 5 cents pour la consultation, après l'été il faudra retourner à une école pourvue d'une conscience propre – *e così via*.



À partir des années 1990, le trait de Schulz se mit à devenir toujours plus rond, mais aussi toujours plus tremblé. L'univers même des *Peanuts*, au charme intact, commençait à faire sentir un épuisement de sa dimension épique (que la parution en journaux dissimulait, mais que la lecture des intégrales aujourd'hui disponibles trahit insidieusement). Schulz, qui s'était toujours appliqué à se présenter, non comme un artiste pionnier ou visionnaire, mais comme un artisan consciencieux, vit la maladie le rattraper brutalement. Il décida que le *strip* du 13 février 2000 serait le dernier ; et il ne fait aucun doute que la forme de cet adieu fut immédiatement trouvée, à savoir une lettre adressée à ses lecteurs, et dont Snoopy sur sa niche serait le transcritteur. La dernière image serait donc celle d'un esprit au travail, poursuivant le tracé de ses rêves de créateur même si cette lettre était un point final. Le message de Schulz était, comme on pouvait s'y attendre, tout de modeste reconnaissance. Il mourut dans la nuit précédant la publication de cette lettre, faisant ainsi parfaitement coïncider son existence avec celle de son œuvre. Le geste était certes interrompu à tout jamais. Mais les rêves eux, demeureraient et demeurent encore – d'histoires à dormir debout, de fantômes historiques, de

parodies fantastiques, de *fandom* secret, de voyages d'amitié. Ils sont la perpétuation du rêve sur la page sans cesse réimprimée. Ils sont la niche qui s'envole dans le ciel de la France en guerre – et qui, comme sur certaine pochette de disque de Frank Zappa, devient, pour une autre éternité, une constellation en soi.

Pierre Pigot