

« Il ne pensait pas.
Il aboyait et galopait à quatre pattes.
C'était un adorable petit chiot.
Je ne sais pas comment
il en est venu à marcher, à penser
mais c'est certainement une des meilleures
trouvailles. »

Charles M. Schulz

Lui, c'est Snoopy. C'est son histoire, telle qu'elle est résumée par son créateur, une petite quarantaine d'années après sa naissance.

Lorsque Charles M. Schulz lance les *Peanuts* en 1950, il a 28 ans et il ignore encore que son destin va être irrémédiablement lié avec ce petit théâtre de papier conçu pour le *United Feature Syndicate*. Au cours des trois années précédentes, il avait commencé par animer une série prototype,

Li'l Folks, dans le *Saint Paul Pioneer Press*. *Peanuts* en est directement issu. Les enfants qui y sont mis en scène possèdent déjà cette hauteur de vue décalée et pourtant si juste sur la réalité. Ils portent également, sous une fine couche d'humour, toute l'indéfinissable mélancolie dont Schulz a le secret. Parmi ces *Li'l Folks*, un garçon s'appelle d'ailleurs Charlie Brown et son chien ressemble étrangement à Snoopy. Alors que le *United Feature Syndicate* lui signale son intérêt pour cette série, le dessinateur affine le concept et les personnages. Aussitôt, l'agence de presse parvient à vendre le *strip* à sept grands quotidiens nationaux. L'auteur souhaitait conserver le titre précédent, et c'est sous ce nom que le *strip* est annoncé aux États-Unis, comme « le plus grand événement depuis Tom Pouce... » Mais *Li'l Folks* est déjà une marque déposée. Un responsable du *United Feature Syndicate*, William Anderson, imagine dans la précipitation la solution que nous connaissons si bien aujourd'hui. Schulz pensait qu'avec un nom pareil, sa série n'aurait aucun avenir. Et pourtant, le phénomène était lancé.

Malgré le succès, Schulz n'a jamais changé d'avis sur ce titre, *Peanuts*, qu'il détestait. Il manquait selon lui d'ampleur et de dignité, et ne

correspondait donc pas au sens de l'humour vers lequel il tendait. Ce n'était pas la première fois que le jeune homme était obligé d'assumer un nom en dépit de sa volonté: dans son enfance, un oncle l'avait affublé du sobriquet « Sparky », qui lui est resté toute sa vie durant. Le surnom fait référence à un *comic strip* créé en 1919 par Billy DeBeck: *Barney Google and Snuffy Smith*. Sparky y était le diminutif du cheval de Barney, Spark Plug, avec lequel Schulz était censé entretenir un air de famille... L'anecdote a le mérite de montrer que, dès son plus jeune âge, l'existence du dessinateur est liée à un animal de fiction dessiné. Elle le sera d'autant plus avec le petit et facétieux beagle qui est né de sa plume entre les années 1940 et 1950. À ce titre, si l'ensemble des *Peanuts* possède un caractère autobiographique (comme Charlie Brown, Schulz est le fils d'un coiffeur, il a été amoureux d'une jeune fille aux cheveux roux, il a eu un chien nommé Snoopy et un autre – capable de grandes prouesses – appelé Spike, il a pratiqué le base-ball, le patin à glace et le hockey), le chien Snoopy surtout apparaît comme l'alter-ego de l'auteur. Lorsque Schulz fait ses adieux à l'occasion d'un ultime *strip* en forme de lettre publié le 13 février 2000, c'est Snoopy qui semble taper le

message à la machine, en particulier la formule d'introduction « Dear Friends... » Quelques heures avant la publication de la planche, Schulz est décédé des suites d'un cancer. Il n'a pas survécu à sa création et c'est bel et bien le chien lui-même qui fait ses adieux à sa place. Lorsqu'on lui demandait ce qu'il aurait fait s'il n'avait pas été dessinateur de bande dessinée, Schulz répondait invariablement : « je serais mort ». Comme tout ce qu'il exprimait, c'était la pure vérité.

D'abord protagoniste plus ou moins secondaire des aventures de son jeune maître Charlie Brown et de ses amis, Snoopy a peu à peu conquis ses galons d'icône. Cet « adorable petit chiot » est sûrement le meilleur ambassadeur des *Peanuts*, l'un des principaux responsables de son extraordinaire popularité. En dehors des USA, comme en France, par exemple, le titre de la série est réduit à son seul nom, comme un étendard. C'est d'abord Snoopy, et seulement ensuite les *Peanuts*. Il faut dire que lorsqu'il commence à être traduit à l'international, presque dix ans après sa création, le *strip* s'est presque réorganisé autour de Snoopy, figure à la notoriété grandissante, personnage inclassable et au pouvoir de séduction immédiat. Tout le monde aime le petit chien. Partant de

là, tout le monde aime le *comic strip* de Schulz. *Peanuts* n'est pourtant pas une bande dessinée évidente: sa beauté et sa poésie ne s'offrent pas si facilement au lecteur; elles se révèlent, parfois imperceptiblement, graduellement, lentement, plus qu'elles ne s'imposent. Si la plupart des *strips* ne font pas vraiment rire, tous laissent rêveur – tous résonnent en nous longtemps après la lecture. L'art de Schulz s'infuse, s'apprécie d'autant mieux par une fréquentation assidue, régulière, qui laisse aux péripéties le temps de vieillir et de se charger de sens. L'auteur a eu à cœur dès le départ de créer une œuvre riche et subtile, et ce n'est pas un hasard si son modèle a toujours été *Krazy Kat* de George Herriman, série cérébrale et magnifique dont l'ombre plane sur le monde enfantin des *Peanuts*. Or, Snoopy est cette ombre. Il est l'expression de ce qui fascine tant dans le travail de Schulz et qu'il est si difficile de définir. Ceci n'empêche pas le petit chien d'être un personnage naturellement attachant, qu'il jappe ou qu'il médite. Les autres sont eux aussi très mignons, mais le chien emporte tous les suffrages, et il existe certainement plus de personnes qui adorent Snoopy qu'il y en a ayant vraiment lu ses bandes dessinées. Snoopy, c'est le cheval de Troie des *Peanuts*, celui par qui l'œuvre

va marquer plusieurs générations et poursuit son chemin encore aujourd'hui – celui qui, parce qu'il est « adorable », ne laisse pas soupçonner tout d'abord la complexité dont il est tissé.

Le dessin de Snoopy est l'abrégé de sa séduction instantanée: le trait simple et rond cerne une forme toute blanche, si l'on excepte ses oreilles et les petites taches noires qui constellent son dos (pour cette raison rarement visibles). Il est la puissance de l'expression graphique incarnée, l'étendu de tous ses possibles à partir d'une palette pourtant restreinte. Années après années, Snoopy s'impose comme l'idée même du chien, une idée absolue, un modèle auquel confronter tous les autres chiens, de bande dessinée ou non. Surtout, il est vraiment devenu lui-même à partir du moment où cette idée en est « venue à penser ». Lorsque Schulz prononce cette phrase en 1987, sans doute ne cherche-t-il pas à y cacher un quelconque sous-entendu, et pourtant il dit quelque chose de moins anodin qu'il n'y paraît – il dit en l'occurrence que Snoopy « en est venu à marcher, à penser », comme si la décision avait été prise par la créature plutôt que par le créateur. Ainsi ne dit-il pas que c'est l'une de ses meilleures trouvailles, mais « une des meilleures trouvailles » – ce qui laisse encore planer

une étrange incertitude à propos de son attribution. Se peut-il que Snoopy se soit lui-même déterminé à avoir une activité intellectuelle ? Pour poser le problème autrement, il faudrait se demander dans quelle mesure le petit chien n'a pas commencé à exprimer quelque chose malgré Schulz, que l'auteur ne se serait approprié qu'ensuite. Ces interrogations n'auront probablement jamais de réponse, mais elles ont le mérite de soulever l'ambivalence de Snoopy, qui est beaucoup plus qu'un chien – et même plus qu'un simple personnage. Peut-être est-il un révélateur : en anglais, Snoopy signifie « fouineur », « fouilleur » ou « fureteur », et c'est sûrement là un rôle qui lui convient à merveille. Il est celui qui va dénicher les secrets enfouis tout au fond du réel, sous le vernis de normalité qui se dérobe au regard des lecteurs de Schulz – et à n'en pas douter en Schulz lui-même. Il gratte, il creuse, il va toujours plus profond pour excaver ce que personne ne parvient à s'avouer, ce qu'aucun n'a jamais ressenti sans en être troublé. En bon chien, il cherche l'os enterré dans notre inconscient – fragment de cadavre, clé de voûte de notre architecture corporelle, métaphore de l'obstacle sur lequel on tombe. Ce qui est certain, c'est que l'animal est le point nodal de la bande dessinée,

celui qui fait le lien entre tous les personnages et qui en reflète toutes les préoccupations. Comme les célèbres boucaniers des temps passés, le beagle se hisse à la tête de ce petit équipage de papier lancé à l'assaut du monde, déterminé à en dérober le trésor, aussi insaisissable soit-il, aussi périlleuse puisse être la découverte, quelles que soient les profondeurs au creux desquelles l'objet de la quête est enfoui.

Il n'est pas rare de faire rimer Snoopy avec philosophie. Ses réflexions sur de nombreux sujets (l'existence, le bonheur, l'identité, le temps...) en font un métaphysicien en puissance – en puissance seulement parce que ses raisonnements se concluent souvent par une pirouette humoristique ou un clin d'œil poétique. Quelques fois, il conserve tout le *strip* durant la position allongée au sommet de sa niche, comme perdu dans ses rêveries, et d'autres fois, il conclut ses pensées par un regard adressé au lecteur, qu'il rend complice de ses traits d'esprit. La plupart du temps, il s'agit d'avouer que ces questions le dépassent ou alors de les ramener à la hauteur d'un chien (certaines concernent d'ailleurs sa gamelle de nourriture) – ce qui a pour effet d'en souligner la futilité. La toute première réplique du personnage, prononcée à la fin du *strip* du 9 mars 1954, est significative: « Pas étonnant

que, chaque soir lorsque je rentre chez moi, j'ai la migraine ». Son mal de tête ne fait pas suite à une journée de méditations métaphysiques harassantes, mais résulte des tapotements affectueux que ses petits maîtres n'arrêtent pas de lui asséner sur la tête. Snoopy n'est philosophe que par la parodie. Charlie Brown ou Linus disent eux aussi des choses très profondes – aphorismes charmants ou fatalistes selon les cas – mais les introspections canines semblent l'emporter dans leur quantité comme dans leur panache. Finalement, ce qui compte, ce n'est pas tant les pensées philosophiques de Snoopy que le fait qu'il ait des pensées philosophiques. Inlassablement, Schulz pointe du doigt la curiosité qui consiste en ce qu'un chien ait quelque chose à dire. Mais dès lors son principal enseignement n'est pas contenu dans sa parole évanescence : ce que « dit » Snoopy relève plutôt de ce langage divin qui s'écrit sur le monde à travers les animaux, si l'on en croit le principe des bestiaires médiévaux. De *strip* en *strip*, le comportement du beagle semble traduire un lexique symbolique qui fait sens pour notre réalité. Plus qu'un chien, plus qu'un personnage, plus qu'un philosophe, Snoopy est un signe qui ne cesse de se renouveler, de se corriger, de se transformer pour tendre au lecteur le miroir

de sa propre condition. En ce sens, quand il danse frénétiquement ou qu'il reste prostré sur le toit de sa niche, quand il trotte ou qu'il marche, quand il est acteur ou victime des gags mis en scène dans la bande dessinée, l'animal exprime autant, si ce n'est encore plus, que lorsqu'il verbalise ses réflexions. Snoopy est l'emblème protéiforme d'une certaine modernité – à peu de choses près : la nôtre.

En tant que signe, Snoopy dispose d'une certaine élasticité. Pour qu'il soit un référent, à l'image des mots, il faut qu'il puisse adopter un éventail de formes lui permettant d'enrichir en permanence son lexique. C'est pourquoi il semble fait d'une matière malléable et métamorphique, propice à toutes les transformations et tous les travestissements. Le trait de Schulz a beaucoup évolué en 50 ans et dans l'intervalle tous les personnages ont changé d'aspect – tout en restant reconnaissable. Pas Snoopy, qui n'est plus du tout le même huit ans après sa création, et encore différent huit ans plus tard. Il est celui qui a le plus évolué, aussi bien sur le fond que sur la forme. Au départ, il avait un petit museau pointu et une tête proportionnée au corps – quelques années plus tard, le visage a doublé de volume et a adopté une ligne beaucoup plus bombée. Avec un peu d'imagination,

son dessin pourrait s'abstraire jusqu'à celui d'un nuage blanc aux boucles arrondies. C'est peut-être justement parce que Snoopy s'apparente à un nuage qui esquisse autant de formes que le lecteur est capable de rêver. Il suffit de le regarder assez longtemps pour s'apercevoir qu'il est, comme un nuage, tout autre chose que ce qu'il semblait être. Ainsi le chien adopte-t-il les comportements et les physionomies d'un espion, d'un patineur artistique, d'un champion de bras de fer masqué, d'un joueur de bowling, de golf ou de hockey, d'un corsaire, d'un chef scout, d'un légionnaire, d'un écrivain, d'un élan, d'un loup, d'un crocodile, d'un python, d'un pélican, d'un pingouin, d'un ours polaire, d'un lion des montagnes et même d'un cruel vautour, perché sinistrement sur la branche d'un arbre. À chaque fois, il se déguise ou il tord son corps pour se conformer à l'image vers laquelle il tend. Ces mutations fantaisistes, qui apparaissent et disparaissent subitement, comme autant de toquades, ont commencé à partir du moment où Snoopy s'est mis à penser. Sa vie psychique se répercute alors sur ses occupations, celles d'un simple chien ne suffisant plus. Lorsque Lucy lui stipule que sa piscine gonflable est interdite aux chiens et qu'il plonge quand même,

il lui glisse « mais tu ne parlais quand même pas de moi !? » Plus tard, alors que Charlie lui suggère de participer un jour à une exposition canine, le beagle s'interroge : « Comment veut-il ? Je n'ai même pas de chien ! » Snoopy agit comme s'il ne pouvait plus s'identifier à son espèce (du moins à un chien comme les autres).

Snoopy écrit dans sa chair graphique une fiction qui infiltre la réalité et la contamine. « J'aimerais être un piranha », se dit-il un jour. « Si j'étais un piranha, je serais tapi quelque part en Amérique du Sud, au fond d'un torrent tropical en attendant que ma victime approche et... » Et, après s'être fait une tête de vorace petit poisson carnivore, il se jette sur Linus qui passait par là. Celui-ci raconte à sa sœur ce qui lui est arrivé : « Eh bien je traversais ce torrent dans la jungle d'Amérique du Sud, tu vois, quand... » Le *strip* décrit à merveille la façon dont l'imaginaire de Snoopy interfère avec l'univers des enfants, jusqu'à ce que l'un influence et transforme l'autre. Surtout, il souligne combien les fantasmes du chien ne sont pas toujours innocents. Celui-ci révèle dans cet exemple une violence larvée, peut-être trop refoulée pour s'exprimer directement, nécessitant pour cela le prétexte d'un jeu de rôle. Est-ce alors

l'instinct animal qui fait laborieusement surface dans la conscience de Snoopy? Certainement pas: il ne faudrait pas tomber dans l'écueil d'une espèce de psychanalyse canine. Si Snoopy se fait le vecteur d'une violence, ce n'est pas la sienne, mais celle du monde qui l'entoure. De la même façon qu'un nuage reste un nuage même lorsque l'on y a décelé une forme quelconque, Snoopy reste lui-même, envers et contre les rôles qu'il joue. C'est celui qui regarde qui voit le nuage prendre telle ou telle apparence, comme Linus qui disait à Lucy « tu vois » en lui expliquant l'origine de sa morsure. Dans le cas présent, Snoopy n'est que le signe d'une violence – sans doute celle qui motivait Umberto Eco à comparer les enfants de *Peanuts* à des monstres ayant tous une part de sadisme dans leurs rapports aux autres. La série est un petit théâtre d'impuissances et de jalousies, d'envies et de frustrations, d'amours déçues et de désirs méchants – le petit théâtre de la vie au 20^e siècle, sous le vernis du confort matériel et du moralisme puritain. Mieux qu'un piranha, c'est toute une humanité que le chien reflète alors. Fantaisiste et déraisonnable, il laisse affleurer à la surface de la réalité ce que l'être se doit de conserver dans la pénombre de son inconscient. À ce titre, l'ultime

transformation de Snoopy se joue dans le regard de Patty Pastille-de-menthe qui ne s'aperçoit jamais que c'est un beagle. Elle voit en lui un « gamin », certes « bizarre », mais tout de même « un sacré bon bloqueur » au baseball. C'est sans doute elle qui détient le secret du personnage, plus humain qu'il n'y paraît.

De la même façon que sa niche est plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur (étant donné l'ameublement ahurissant qui nous est parfois décrit), Snoopy contient plus de choses que son dessin et son caractère animal ne le supposent. Il représente un champ d'expression illimité, tous les signes de ce que les enfants peineraient à formuler autrement. Avec lui, c'est le monde entier des *Peanuts* qui semble être une projection mentale, élastique et malléable. Quand le fantasme de Snoopy empiète sur la réalité, l'un ne recouvre pas l'autre, le premier ne court-circuite pas le second : il apparaît au contraire que tous deux sont de la même nature. Sous l'impulsion de Schulz, la peinture très réaliste et quotidienne d'une petite ville ordinaire de l'Amérique est parcourue d'irréalité. Les films d'horreur des années 1970 et 1980 prendront pour décor un cadre identique, des lotissements plus ou moins arborés, des rues évidées, des centres-villes

suggérés. C'est l'Amérique moyenne, en apparence heureuse et tranquille, qui se fissure alors pour laisser transparaître l'horreur sous-jacente de sa condition – massacres, malédictions, croquemitaines hantent les petites urbanités d'*Halloween* (John Carpenter, 1979) ou des *Griffes de la nuit* (Wes Craven, 1984). Dans *Peanuts*, l'horreur ne s'exprime évidemment pas sur le mode du *slasher*, mais à la faveur d'une inquiétante étrangeté mêlée de mélancolie, l'impression d'être non seulement à la lisière entre réalité et onirisme, mais aussi à cheval entre rêve et cauchemar. Il y a par exemple cet épisode extraordinaire avec la couverture de Linus, dont sa sœur Lucy veut se débarrasser : le doudou, soudainement doté de vie et de volonté, se met à la poursuivre, la malmener, la harceler comme le ferait le pire maniaque meurtrier – sans oublier de ricaner sadiquement, son forfait accompli. Même Linus a les cheveux qui se dressent sur la tête quand il est témoin des exactions opiniâtres de sa fidèle compagne. Les attributs consolateurs de l'enfance se teintent alors d'une dimension surnaturelle totalement angoissante. Chaque année en novembre, Linus en est d'ailleurs le principal vecteur, lui qui voue un culte à ce qu'il nomme la « Grosse Citrouille », sorte de Père Noël automnal qui ne se manifesterait la

nuit d'Halloween dans un champ de cucurbitacées qu'aux seuls enfants sages. L'obstination de Linus à y croire ainsi que son intarissable bavardage à son propos trahissent plus qu'une naïveté enfantine : un fanatisme inquiétant pour une déité qui ne l'est pas moins. Certaines veillées dans le champ de citrouille sont proprement effrayantes, le noir et blanc si sobre de Schulz adoptant à ces occasions des contrastes délicieusement gothiques. Patty est l'une des rares à être contaminée par la passion de Linus, lui téléphonant même plusieurs fois pour lui déclarer un tonitruant « J'Y CROIS ! » Tel semble être le principal credo des *Peanuts* : croire en l'impossible – ou du moins croire en ses manifestations, en faire l'expérience dans la logique du quotidien, le laisser poindre à la surface des choses et cohabiter avec elles. Snoopy en est encore une fois le signe, lui qui est souvent à la fois lui-même et un autre, un chat de Schrödinger libéré de sa boîte – le comble pour un chien détestant les chats. À ce propos, il lui arrive de se rapprocher d'un autre célèbre félin défiant la logique sur laquelle notre monde semble bâti : le fameux chat du Cheshire d'*Alice au pays des merveilles*. Lorsque Linus lit le livre de Lewis Carroll (« Et cette fois, il disparut très lentement en commençant par la queue et en finissant par le