



GRAAT On-Line issue #10 July 2011

Alice in Wonderland ou la démesure comme règle d'or

Deborah Bridle-Surprenant
Université de Nice-Sophia Antipolis

La publication des aventures d'Alice en 1865 marque un véritable bouleversement dans le paysage littéraire victorien : pour de nombreux critiques, c'est l'avènement de l'Âge d'Or de la littérature pour enfants en Grande-Bretagne, grâce à une voix narrative qui laisse de côté le didactisme, comme l'explique Peter Hunt dans son histoire de la littérature pour enfants (« [an] empathetic rather than directive narrative relationship with children » [Hunt, p.30]). Lewis Carroll devient également au même moment le chef de file incontesté du Nonsense. La présence de l'absurde par le biais de la suspension des règles sémantiques du langage et des lois physiques du réel, la remise en cause de la rationalité et des rapports logiques et le va-et-vient constant entre réalité et rêve érigent le Nonsense comme une constante dans les volumes des aventures d'Alice, et la démesure devient un de ses mots d'ordre. Nous nous proposons donc, dans un premier temps, d'analyser comment la démesure devient agent du Nonsense, par le biais notamment de la remise en question des lois physiques (les changements de taille intempestifs d'Alice en sont un exemple évident, mais nous mentionnerons également les distorsions temporelles et spatiales dans *Wonderland* et de l'autre côté du miroir). Nous verrons également comment la logique est mise à rude épreuve par les différents personnages peuplant cet univers, et comment leur argumentaire est régi par l'excès et l'irrationalité, pour enfin envisager une perception du réel (ou du rêve ?) fondée sur la dislocation et la déformation : par un jeu constant sur les rapports de signification du langage, le sens est constamment détourné de son cheminement originel, provoquant même une certaine banalisation du Nonsense et de sa démesure.

C'est l'observation de cette banalisation qui nous amènera, dans un second temps, à nous interroger sur les implications réelles de l'excès et de l'absurde chez Carroll. La remise en cause et le bouleversement des règles ne sont pas agents de chaos chez l'auteur, et la démesure et le Nonsense ne servent pas à détruire la norme mais à en instaurer une nouvelle : on assiste alors à un décentrement de la norme, à une redéfinition du réel par le biais de la démesure, qui devient alors agent de stabilité. Les mutations physiques vont nous apparaître comme toujours maîtrisées, les argumentaires absurdes deviendront parangons de logique, et nous verrons enfin que même chez Carroll, toute distorsion atteint ses limites et reste avant tout souscrite au réel.

Le Nonsense, ou la démesure poussée à son paroxysme

Remise en question des lois physiques

Dans *Alice in Wonderland*, notre héroïne est soumise à pas moins de douze changements de taille provoqués par divers aliments et objets rencontrés au fil de ses aventures (une bouteille de sirop, des cailloux qui se transforment en biscuits, un éventail ou encore un champignon). Ces modifications la font voyager sur toute une échelle de tailles différentes et pour le moins inhabituelles : « she was now only ten inches high », « she was now rather more than nine feet high », « she was now about two feet high », ou encore « she was now about a thousand times as large as the Rabbit ».¹ Dans *Through the Looking Glass*, si les changements de taille ont disparu, il faut tout de même noter qu'au moment où Alice fait irruption dans le jardin des fleurs animées, elle se retrouve soudain de la même taille que la Reine Rouge qui, au chapitre précédent, avait pour Alice la taille d'une pièce d'échecs : « "She's grown a good deal!" was her first remark. She had indeed: when Alice first found her in the ashes, she had been only three inches high - and here she was, half a head taller than Alice herself! ».²

Il est également intéressant d'observer qu'à partir du chapitre cinq, les changements de taille s'accompagnent désormais d'une perte des proportions du corps. Si Alice ne fait que grandir ou rétrécir à des tailles hors normes au début de ses aventures, son corps devient vite le théâtre de bouleversements qui lui font perdre toute apparence humaine. Lorsqu'elle mange un morceau de champignon

pour la première fois, elle se retrouve réduite à une tête posée sur des pieds, le reste de son corps ayant disparu dans le processus : « The next moment she felt a violent blow underneath her chin: it had struck her foot! [...] Her chin was pressed so closely against her foot, that there was hardly room to open her mouth » (*AIW*, pp.54-55). On note d'ailleurs que la remarque qu'elle fait à propos du télescope lors de sa première transformation (« What a curious feeling! [...] I must be shutting up like a telescope! » [*AIW*, p.17]) devient ici tristement réalité. Afin de contrecarrer les effets du champignon et ne pas disparaître complètement, elle mange le deuxième morceau et se retrouve non seulement propulsée à une taille démesurée (sa tête dépasse la cime des arbres), mais son corps a également perdu toute proportion humaine :

She found that her shoulders were nowhere to be found: all she could see, when she looked down, was an immense length of neck, which seemed to rise like a stalk out of a sea of green leaves that lay far below. [...] Her neck would bend about easily in any direction, like a serpent. (*AIW*, p.54)

Le narrateur ne croit pas si bien dire, puisque Alice est tout de suite prise pour un serpent par un pigeon qui protège féroce­ment son nid contre ce dangereux prédateur. A ces proportions démesurées et hors normes peut s'ajouter une sensation de morcellement du corps : l'unité physique est mise en péril par ces différentes mutations. Dès le début, lorsqu'Alice veut passer par la petite porte menant au jardin, elle se prend à penser à son corps en tant qu'éléments distincts et indépendants : « She could not even get her head through the doorway; 'and even if my head would go through,' thought poor Alice, 'it would be of very little use without my shoulders' » (*AIW*, p.16). Son attachement à son intégrité corporelle disparaît cependant bien vite: dès le chapitre deux, lorsqu'elle grandit pour la première fois, on assiste à une personnification de ses pieds, qui acquièrent dans son discours une volonté propre:

“Good-bye, feet! [...] Oh, my poor little feet, I wonder who will put on your shoes and stockings for you now, dears? [...] you must manage the best way you can – but I must be kind to them [...] or perhaps they wo'n't walk the way I want to go! Let me see. I'll give them a new pair of

boots every Christmas. [...] How funny it'll seem, sending presents to one's own feet! And how odd the directions will look!

Alice's Right Foot, Esq.

Hearthrug,

near the Fender,

(with Alice's love)." (AIW, pp.20-21)

Lorsqu'elle prend l'apparence d'un serpent, la même dislocation du corps apparaît : elle ne parvient à voir ni ses mains, ni ses pieds, et lorsqu'elle tente de lever ses mains à la hauteur de son visage, celles-ci ne semblent pas lui obéir. Ce morcellement du corps n'est cependant pas réservé à Alice, et le Cheshire Cat est la créature dont l'intégrité corporelle est la plus remise en cause dans le conte, puisqu'il apparaît et disparaît à loisir et progressivement, ne laissant apercevoir de lui que son sourire, ou sa tête. De même, l'analogie entre humain et animal amorcée avec la méprise du pigeon est amenée par Carroll à sa concrétisation : dans le premier volume, le bébé de la Duchesse se transforme en cochon sous les yeux ébahis d'Alice, tandis que dans *Through the Looking Glass*, c'est la Reine Blanche qui devient mouton. Parfois, la transformation est simple hybridation, et l'on rencontre des créatures étranges, telles que les deux Valets devant la maison de la Duchesse :

Suddenly a footman in livery came running out of the wood - (she considered him to be a footman because he was in livery: otherwise, judging by his face only, she would have called him a fish) - and rapped loudly at the door with his knuckles. It was opened by another footman in livery, with a round face, and large eyes like a frog; and both footmen, Alice noticed, had powdered hair that curled over their heads. (AIW, p.57)

Le corps chez Carroll perd ainsi toute mesure et toute proportion et devient jouet de l'excès et de la démesure.

Sur le même modèle, ce corps déformé évolue dans un environnement spatio-temporel qui va lui aussi subir les assauts de la démesure et la remise en cause de la normalité et de la rationalité. L'espace qu'Alice parcourt est une donnée cruciale dans les deux volumes du conte : toute son aventure est fondée sur son cheminement

et sur les rencontres qu'elle fait dans les différents lieux qu'elle visite. Tout d'abord, aucune donnée de mesure spatiale n'est donnée par Carroll : Alice marche, avance, court parfois, mais on ne sait jamais quelle distance elle parcourt, pour la simple et bonne raison que les données rationnelles de mesure de l'espace n'ont plus cours dans ce monde. Alice se contente d'avancer, quoi qu'il arrive, mais elle ne sait jamais dans quelle direction ni dans quel but. Le dialogue entre Alice et le Chat sur le chemin qu'elle doit prendre est éloquent :

"Would you tell me, please, which way I ought to go from here?"

"That depends a good deal on where you want to get to," said the Cat.

"I don't much care where—" said Alice.

"Then it doesn't matter which way you go," said the Cat.

"—so long as I get somewhere," Alice added as an explanation.

"Oh, you're sure to do that," said the Cat, "if you only walk long enough." (AIW, p.67)

Dans *Through the Looking Glass*, Alice est cette fois confrontée lors de son voyage en train à des personnages qui lui assurent qu'elle avance dans la mauvaise direction, mais qui ne semblent pas savoir en revanche où elle désire aller.

La direction n'est pas la seule donnée spatiale à être mise à mal, la perception des objets dans l'espace étant elle aussi soumise au dérèglement : le contrôleur que rencontre Alice dans ce même train l'observe à travers trois objets qui ne sont absolument pas appropriés à la situation (« All this time the Guard was looking at her, first through a telescope, then through a microscope, and then through an opera-glass » [TTLG, p.170]). Lorsqu'Alice rend visite au Lièvre de Mars, elle se voit rétorquer « No room! No room! » (AIW, p.69) alors que la table est presque vide. Le temps, facteur indissociable de l'espace, perd également toute mesure rationnelle. L'exemple le plus frappant est l'ensemble du chapitre « A Mad Tea-Party », qui regorge de manipulations de l'échelle temporelle. Premièrement, la montre du Chapelier n'indique pas l'heure mais le jour du mois seulement, et l'on apprend de surcroît qu'elle n'est pas fiable, puisqu'elle a deux jours de retard. On apprend également que le temps y est personnifié, et que si l'on est en bons termes avec lui, le temps peut s'écouler aussi vite ou aussi lentement qu'on le souhaite :

“For instance, suppose it were nine o’clock in the morning, just time to begin lessons: you’d only have to whisper a hint to Time, and round goes the clock in a twinkling! Half-past one, time for dinner! [...] you could keep it to half-past one as long as you liked.” (*AIW*, pp.72-73).

Ainsi, Alice apprend que le Temps est à présent arrêté à dix-huit heures, heure du thé, qui explique le mouvement perpétuel des trois compères autour de la table : « ‘it’s always tea-time, and we’ve no time to wash the things between whiles.’ ‘Then you keep moving round, I suppose?’ said Alice. ‘Exactly so, said the Hatter: as the things get used up’ » (*AIW*, p.74). Le temps n’est plus considéré comme une donnée linéaire et inéluctable, mais comme un écoulement cyclique, au rythme variable et irrégulier. Cela n’est pas sans rappeler l’étrange passage du temps et des jours de la semaine de l’autre côté du miroir, comme l’explique la Reine Rouge à Alice : « I mean one of the last set of Tuesdays [...] Now here, we mostly have days and nights two or three at a time, and sometimes in the winter we take as many as five nights together – for the warmth, you know » (*TTLG*, p.255).

Dans *Through the Looking Glass*, temps et espace se retrouvent inextricablement liés dans une relation dynamique bien particulière, qui annihile le mouvement et le déplacement. Lorsqu’Alice voyage de l’autre côté du miroir, elle se retrouve dans un monde fondé sur les inversions, et elle l’apprend à ses dépens bien assez tôt : lorsqu’elle souhaite atteindre une colline, elle comprend après plusieurs tentatives infructueuses que le fait d’avancer dans sa direction ne fait que la ramener à son point de départ. Les fleurs lui apprennent que pour atteindre son but, elle doit marcher dans la direction opposée. Il en est de même au niveau du déroulement chronologique des actions : le Messager du Roi est emprisonné, puis jugé, avant finalement de commettre le délit ; la Reine Blanche pose un bandage sur son doigt, puis ce dernier se met à saigner, et enfin elle se blesse avec l’épingle de son châle. Le procédé sera réemployé par Carroll dans *Sylvie and Bruno*, où le héros narrateur découvre « an outlandish watch », une montre qui lui permet de remonter le temps ou de le faire s’écouler à l’envers, exactement comme dans *Through the Looking Glass*. Mais Carroll ne se contente pas ici d’inverser le cours du temps : il fusionne la dimension de futurité avec celle du passé, et la mémoire devient outil de

réminiscence du passé mais également prolepse du futur, annihilant ainsi l'écoulement du temps rationnel.

De la même façon, il va jusqu'à abolir toute notion de distance et de durée. Dans les deux volumes des aventures d'Alice, on constate à de nombreuses reprises que l'héroïne se retrouve transposée sans autre forme de procès d'un lieu à un autre sans avoir bougé. Au chapitre deux, la pièce inondée de larmes devient tout à coup une étendue d'eau bordée de rives, puis au chapitre quatre, Alice se retrouve tout à coup face à la maison du lapin. Mais c'est dans *Through the Looking Glass* que les transpositions sont les plus soudaines et les plus inattendues : « She ran down the hill, and jumped over the first of the six little brooks. 'Tickets, please!' said the Guard, putting his head in at the window. In a moment everybody was holding out a ticket » (*TTLG*, p.169). Le train se volatilise aussi vite qu'il est apparu quelques pages plus loin, sans qu'Alice ait le souvenir d'en sortir. Le magasin du mouton se transforme lui aussi sous les yeux ébahis d'Alice (« Suddenly the needles turned into oars in her hands, and she found they were in a little boat, gliding along between banks » [*TTLG*, p.202]), avant de revenir à son état originel de la même façon. On apprend même que dans ce monde, la plupart des actions ont un effet complètement inverse à celui attendu. Lorsque la Reine Rouge saisit la main d'Alice et se lance dans une course effrénée, la petite fille découvre avec stupeur qu'elles n'ont pas bougé d'un centimètre, ce à quoi la Reine lui répond : « Now, here, you see, it takes all the running you can do, to keep in the same place » (*TTLG*, p.165), et lorsqu'Alice veut étancher sa soif, on lui propose un biscuit sec.

Toutes les lois physiques se retrouvent ainsi mises à mal par le Nonsense : déformées, inversées ou abolies, elles n'ont plus cours dans ce monde, et c'est la démesure, la dislocation et l'absurde qui prennent leur place.

La logique à rude épreuve

Les données corporelles, spatiales et temporelles ne sont pas les seules à souffrir de la démesure nonsensique. Le langage est bien évidemment la cible phare de Carroll et du Nonsense en général. Lors de ses deux périples, Alice fait la connaissance de toute une galerie de personnages, et chacune de ces rencontres

donne lieu à diverses joutes verbales et autres affrontements logiques, dans lesquels les questions de l'héroïne trouvent rarement réponse satisfaisante. Le dialogue qu'elle tente d'établir avec le Valet de la Duchesse est éloquent : la créature semble ne tenir compte des questions d'Alice que pour les contourner et ne jamais y répondre.

Alice went timidly to the door, and knocked.

"There's no sort of use in knocking," said the Footman, "and that's for two reasons. First, because I'm on the same side of the door as you are: secondly, because they're making such a noise inside, no one can possibly hear you." [...]

"Please, then," said Alice, "how am I to get in?"

"There might be some sense to your knocking," the Footman went on, *without attending to her*, "if we had the door between us. For instance, if you were inside, you might knock, and I could let you out, you know." [...]

"How am I to get in?" she repeated [...].

"I shall sit here," the Footman remarked, "till tomorrow [...] or next day, maybe," the Footman continued in the same tone [...].

"How am I to get in?" asked Alice again, in a louder tone.

"Are you to get in at all?" said the Footman. "That's the first question, you know." [...]

"But what am I to do?" said Alice.

"Anything you like," said the Footman, and began whistling.

"Oh, there's no use in talking to him", said Alice desperately. (*AIW*, p.58-59 : c'est moi qui souligne)

Alice se retrouve confrontée à des situations dans lesquelles le modèle de communication classique est remis en cause: la revendication, la contestation, ou tout simplement la non-écoute de l'interlocuteur prennent la place de l'échange d'information habituel à l'activité communicative. La conclusion d'Alice à son dialogue de sourds avec le Valet est éloquente : « It's really dreadful [...] the way all the creatures argue. It's enough to drive one crazy! » (*AIW*, p.59). Il semble en effet que l'activité favorite des personnages peuplant ce monde étrange soit d'avoir raison, quoi qu'il arrive, et d'avoir le dernier mot. Pour ce faire, nous nous retrouvons

confrontés à des dialogues dans lesquels les personnages usent et abusent de la logique et de l'argumentaire pour arriver à leurs fins. Face à la logique sophistique du Pigeon, Alice ne peut que s'avouer vaincue, bien que ce soit elle qui ait raison. Lorsque le Pigeon veut prouver qu'Alice est un serpent au long cou venu dévorer ses œufs, la petite fille se retrouve piégée dans les mécanismes logiques de l'oiseau :

"I suppose you'll be telling me next that you never tasted an egg!"

"I have tested eggs, certainly," said Alice, who was a very truthful child;

"but little girls eat eggs quite as much as serpents do, you know."

"I don't believe it," said the Pigeon; "but if they do, why, then they're a kind of serpent; that's all I can say."

This was such a new idea to Alice, that she was quite silent for a minute or two. (*AIW*, pp.55-56)

En se fondant sur la seule caractéristique de « mangeur d'œufs », le Pigeon définit la classe « serpent », et y assimile tout ce qui répond à cette caractéristique, y compris les petites filles. L'apparente infaillibilité du sophisme réduit Alice au silence. Lorsqu'elle répond avec raison au Lièvre de Mars, qui lui propose de reprendre du thé, que c'est impossible puisqu'elle n'a pas été servie une seule fois, elle se retrouve une nouvelle fois battue par la logique des deux compères :

"Take some more tea," the March Hare said to Alice, very earnestly.

"I've had nothing yet," Alice replied in an offended tone "so I ca'n't take more."

"You mean you can't take less," said the Hatter: "it's very easy to take more than nothing." [...] Alice did not quite know what to say to this: so she helped herself to some tea and bread-and-butter. (*AIW*, p.75)

Elle tente parfois cependant de suivre le cours des pensées de ses interlocuteurs, mais se retrouve souvent décontenancée par leurs propos aux idées hors normes et différentes du discours rationnel habituel. A la fin de *Through the Looking Glass*, elle est rapidement distancée par les questions des deux Reines malgré tous ses efforts. Voici quelques extraits de la discussion savoureuse entre les trois personnages :

"Can you do Division? Divide a loaf by a knife - what's the answer to that?"

“I suppose –” Alice was beginning, but the Red Queen answered for her. “Bread-and-butter, of course. Try another Subtraction sum. Take a bone from a dog: what remains?”

Alice considered. “The bone wouldn’t remain, of course, if I took it – and the dog wouldn’t remain: it would come to bite me – and I’m sure I shouldn’t remain!”

“Then you think nothing would remain? [...] Wrong, as usual,” said the Red Queen: “the dog’s temper would remain. [...] The dog would lose its temper, wouldn’t it? [...] Then if the dog went away, its temper would remain!” [...]

Alice said, as gravely as she could, “They might go different ways.” But she couldn’t help thinking to herself “What dreadful nonsense we are talking!” (*AIW*, pp.253-254)

Le processus communicatif est donc malmené par tous les personnages qu’Alice rencontre au gré de ses aventures : l’échange est biaisé dès lors que chacun des interlocuteurs n’a d’autre intérêt que d’avoir raison et de démontrer son point de vue, aussi fallacieux leurs arguments soient-ils. La logique employée à son paroxysme signe la démesure communicative et devient le fer de lance du Nonsense carrollien, au grand dam de la pauvre Alice, qui ne peut que subir les assauts verbaux de ses compagnons.

Dislocation de la perception du réel

Inévitablement, les lubies argumentatives des personnages mènent à une mise en danger du langage dans sa fonction signifiante. Nous sommes tout d’abord confrontés à une structure langagière qui perd de sa rigueur au fil du texte, notamment sur le plan grammatical. Le fameux « Curiouser and curiouser! » (*AIW*, p.20) que lance Alice lorsqu’elle se met à grandir pour la première fois montre bien que les repères langagiers et structuraux habituels sont mis à mal par l’effet de la surprise provoquée par cette transformation hors normes. Mais ce qui n’apparaît ici que comme une simple erreur de grammaire devient plus problématique lorsque les deux frères Tweedledum et Tweedledee s’exclament : « ‘It’s getting as dark as it can.’ ‘And darker’ » (*TTLG*, p.193). Le comparatif de supériorité employé pour surenchérir

au-delà d'une formule exprimant déjà le superlatif nie cette valeur, et anéantit ainsi les repères grammaticaux habituels ainsi que le sens dont ils sont porteurs. Est-il possible d'imaginer une nuit aussi noire que possible, puis ensuite de l'assombrir encore davantage ?

Les mots eux-mêmes perdent leur unité signifiante, et deviennent rapidement interchangeables. Lorsqu'Alice chute dans le terrier du Lapin, elle se prend à échanger dans son esprit le sens de « cat » et de « bat », leur proximité phonétique semblant justifier toutes les manipulations sémantiques :

“But do cats eat bats, I wonder?” And here Alice began to get rather sleepy, and went on saying to herself, in a dreamy sort of way, “Do cats eat bats? Do cats eat bats?” and sometimes “Do bats eat cats?” for, you see, as she couldn't answer either question, it didn't much matter which way she put it. (*AIW*, p.14)

Mais le lien phonétique n'est pas une donnée essentielle pour justifier de la nouvelle polysémie des mots. La Duchesse ne fait pas grand cas de la signification des mots qu'elle emploie, et semble prête à leur octroyer n'importe quel sens, du moment qu'il sert son propos :

“And the moral of that is -- ‘Oh, ‘tis love, ‘tis love, that makes the world go round!’”

“Somebody said,” Alice whispered, “that it's done by everybody minding their own business!”

“Ah, well! It means much the same thing.” (*AIW*, p.92)

Le maître incontesté de cette manipulation est bien entendu Humpty Dumpty, qui s'autoproclame maître des mots, et dont les fonctions consistent à assigner aux mots le sens qu'il désire, et à les rémunérer pour ce travail. La chaîne signifiante perd donc toute sa validité et le rapport au réel s'en trouve bouleversé, et lorsque la Duchesse échange à loisir les morales de ses maximes et que Humpty Dumpty déclare que le mot « impenetrability » équivaut à « let's change the subject », un autre personnage en revanche perd toute sa maîtrise du réel par le biais du langage. En effet, bien que totalement absurde, l'affirmation de Humpty Dumpty a pour effet de le faire réellement changer de sujet, ce qui n'est pas le cas de la Reine de Cœur. Personnage

apparemment puissant et craint de tous, on se rend compte cependant que, de tous ses ordres de décapitation, aucun n'est mis à exécution. Le Griffon fait la révélation suivante à Alice : « It's all her fancy, that: they never executes nobody, you know » (AIW, p.95). Le langage de la Reine, qui de tous devrait avoir le plus d'impact sur le réel, perd en fait sa valeur performative. Le langage se vide de son sens ou de son rapport à l'action : la rupture est consommée entre langage et réel, entre signifiants et signifiés.

La polysémie démesurée des mots ou leur totale absence de contenu sémantique devient caractéristique de ce monde étrange, et finit même par devenir banalité, de même que les étranges créatures et phénomènes rencontrés. Alice, en effet, se prend à s'accommoder de ces nouvelles règles, de ces bizarreries et finit par ne plus s'en étonner. La banalisation de la démesure et du Nonsense se retrouve dans le fait qu'Alice ne s'interroge pas une seule seconde sur la présence d'un Lapin doué de parole dans son jardin, ou bien par le fait qu'elle émet d'elle-même le désir de pouvoir se fermer comme un télescope pour être capable de passer la petite porte.

Carroll intègre totalement la démesure et le Nonsense aux aventures d'Alice, à tel point qu'ils deviennent les nouveaux points de repère de la petite fille et de ses comparses. En l'absence de règles rationnelles, c'est le déséquilibre et l'excès qui deviennent le nouveau centre de référence, donnant naissance à une nouvelle rationalité.

Quand la démesure devient règle

La maîtrise des mutations physiques

Quelles que soient les modifications, mutations, déformations que subit le corps d'Alice, la normalité finit toujours par reprendre le dessus. On pense bien sûr à la fin du conte, où Alice retourne à la réalité et reprend possession de son corps, mais d'autres épisodes sont à noter. Premièrement, les modifications de taille que la petite fille subit ne sont jamais fortuites, et font toujours suite à l'ingestion d'un aliment ou à l'utilisation d'un objet, ce qui souligne le fait que ce soit Alice qui en est toujours maîtresse. Certes, les effets ne sont pas toujours ceux escomptés, mais elle apprend au fil de son cheminement à prévoir et à deviner les effets des aliments qu'elle

s'apprête à manger, et sait s'en servir à bon escient. Ainsi, lorsqu'elle souhaite échapper au discours vindicatif du Pigeon, elle parvient d'elle-même à retrouver sa taille normale :

After a while she remembered that she still held the pieces of mushroom in her hands, and she set to work very carefully, nibbling first at one and then at the other, and growing sometimes taller, and sometimes shorter, until she had succeeded in bringing herself down to her usual height.
(*AIW*, p.56)

En ce qui concerne l'environnement dans lequel Alice évolue et la suspension des lois rationnelles concernant l'espace, le mouvement et le temps, il est intéressant de noter chez Carroll une certaine parenté avec la pensée de Blaise Pascal, comme l'a fort bien démontré Jeffrey Stern dans son article « Lewis Carroll and Blaise Pascal ». Stern cite un certain nombre de passages des *Pensées* qui ne manquent pas de rappeler certaines considérations toutes carrolliennes, comme celui-ci :

Voilà notre état véritable. C'est ce qui nous rend incapables de savoir certainement et d'ignorer absolument. Nous voguons sur un milieu vaste, toujours incertains et flottans, poussés d'un bout vers l'autre. Quoique terme où nous pensions nous attacher et nous affermir, il branle et nous quitte ; et si nous le suivons, il échappe à nos prises, nous glisse et fuit d'une fuite éternelle. Rien ne s'arrête pour nous. C'est l'état qui nous est naturel, et toutefois le plus contraire à notre inclination : nous brûlons de désir de trouver une assiette ferme et une dernière base constante, pour y édifier une tour qui s'élève à l'infini ; mais tout notre fondement craque, et la terre s'ouvre jusqu'aux abîmes. (Pascal, p.248)

Pour Pascal, le monde glisse et nous échappe malgré nos tentatives de le stabiliser. Carroll prend le parti d'accepter ce monde et cesse de vouloir à tout prix en renforcer l'assise. Il s'en accommode et choisit même d'en faire la nouvelle norme de son monde mouvant. Nous nous retrouvons donc avec un univers qui, comme nous l'avons vu précédemment, n'obéit plus aux règles physiques rationnelles, qui s'étire ou se rétrécit, ralentit ou accélère sans raison apparente. Mais ces bouleversements sont-ils si abrupts et absurdes que cela ? Il serait erroné de penser que chez Carroll,

tout n'est que chaos, et que la démesure ne sert que le désordre. Observons tout d'abord cet espace, que les personnages doivent parcourir à l'envers ou qui se transforme sans crier gare. Dans *Through the Looking Glass*, Carroll a très ingénieusement bâti sa narration sur une partie d'échecs, et comme l'explique Martin Gardner dans les notes explicatives de son *Annotated Alice*, il est possible de retracer tout l'historique exact de la partie en question grâce aux mouvements des personnages, qui représentent les pièces du jeu. Ainsi, l'espace qui circonscrit les aventures d'Alice dans ce deuxième volume correspond en réalité au plateau de jeu. Les lignes verticales du plateau sont représentées par des haies tandis que les lignes horizontales sont matérialisées dans le conte par des ruisseaux, d'où l'apparition soudaine des six ruisseaux au chapitre trois, qui sont autant de cases qu'Alice doit franchir avant d'être sacrée Reine. De la même façon, les mouvements des personnages reflètent tous les déplacements particuliers des pièces correspondantes sur le plateau. Les deux Rois sont ainsi des personnages plutôt mous et statiques, puisqu'ils ne se déplacent que d'une case à la fois, tandis que leurs épouses ne savent tenir en place et sont vues en perpétuel mouvement (les Reines pouvant se déplacer d'autant de cases qu'elles le souhaitent). Citons simplement à cet égard un extrait du premier chapitre du conte : « Alice watched the White King as he slowly struggled up from bar to bar » (*TTLG*, p.145). Alice, qui représente l'un des pions blancs, ne peut qu'avancer sur le plateau et ne peut jamais repartir en arrière : « However, on second thoughts, she made up her mind to go on : "for I certainly won't go back," she thought to herself, and this was the only way to the Eighth Square ».³ De la structure en échiquier découle également une grande importance des éléments symétriques et binaires dans le conte : les deux camps sont tels des reflets inversés de l'un et de l'autre, et l'ensemble des pièces fonctionne non seulement en binôme par rapport aux pièces de l'adversaire, mais sont également pour la plupart en paires à l'intérieur d'une même équipe (deux cavaliers, deux fous, deux tours, etc.). Le pays du miroir est à lui seul évocateur de cette opposition en miroir des deux camps, et la profusion d'éléments binaires correspond à cette organisation : les jumeaux Tweedledee et Tweedledum, le couple formé par le Lion et la Licorne, celui du Morse et du Charpentier ou encore les messagers Haigha et Hatta. Nous sommes donc confrontés

à une organisation spatiale pour le moins étrange au regard des lois physiques conventionnelles (les paysages se transforment, la vitesse des mouvements est décuplée ou ridiculement réduite), mais qui fait sens lorsqu'elle est mise en relation avec la structure du jeu d'échecs. Voici ce que Carroll explique à ses lecteurs en préface de son ouvrage :

As the chess-problem, given on the previous page, has puzzled some of my readers, it may be well to explain that it is correctly worked out, so far as the moves are concerned. The alternation of Red and White is perhaps not so strictly observed as it might be, and the "castling" of the three Queens is merely a way of saying that they entered the palace: but the "check" of the White King at move 6, the capture of the Red Knight at move 7, and the final "checkmate" of the Red King, will be found, by any one who will take the trouble to set the pieces and play the moves as directed, to be strictly in accordance with the laws of the game.⁴

De l'aveu de Carroll lui-même, il observe quelques entorses, notamment l'alternance des tours des deux camps, mais l'ensemble reste parfaitement cohérent. Nous sommes donc confrontés à un univers où le Nonsense détruit les règles dans un premier temps, mais pour mieux les rétablir ailleurs. Dans ce nouveau cadre, les déplacements des personnages deviennent parfaitement logiques et même prévisibles, répondant à une logique décentrée mais ordonnée.

Le système temporel subit les mêmes assauts du Nonsense et de la démesure, comme nous l'avons vu : le temps s'écoule à l'envers, s'accélère ou se ralentit sans autre forme de procès. Cependant, à mieux y observer, nous pouvons noter une forme de mesure et d'ordre exemplaire dans cette irrégularité chaotique. De la même façon que le chemin qu'Alice doit parcourir se réalise à l'envers, les suites chronologiques se retrouvent inversées, les conséquences précédant les causes, mais l'ordre logique des événements reste scrupuleusement respecté. Citons l'exemple du gâteau :

"It's very provoking!" she said, in reply to the Lion [...] "I've cut several slices already, but they always join on again!"

"You don't know how to manage Looking-glass cakes," the Unicorn remarked. "Hand it around first, and cut it afterwards."

This sounded nonsense, but Alice very obediently got up, and carried the dish round, and the cake divided itself into three pieces as she did so. "Now cut it up," said the Lion, as she returned to her place with the empty dish. (*TTLG*, p.231: c'est moi qui souligne)

En tant qu'étrangère à ce monde, Alice trouve le procédé absurde, elle qui pense et agit avec raison, selon les lois spatio-temporelles de son propre monde, mais ces nouvelles règles qu'elle a encore du mal à saisir fonctionnent pourtant beaucoup mieux que la méthode qu'elle avait choisie. C'est son processus intellectuel et ce sur quoi il repose qui devient absurde, et le nonsense constitue la nouvelle règle.

Au royaume de la démesure, la logique est reine

Alice se retrouve confrontée à nombre d'événements qu'elle ne comprend pas toujours au premier abord, mais qui semblent tous répondre à une même loi tacite : tous les habitants de ce monde sont fous, et tous sont enclins à l'argumentation et à la contestation. Rappelons à ce propos l'exclamation d'Alice devant la porte de la Duchesse : « It's really dreadful [...] the way all the creatures argue. It's enough to drive one crazy! » (*AIW*, p.59). Justement, elle ne croit pas si bien dire, puisque le Chat lui révèle lors de leur première rencontre qu'ici, tout le monde est fou, y compris elle-même :

"But I don't want to go among mad people," Alice remarked.

"Oh, you ca'n't help that," said the Cat: "we're all mad here. I'm mad. You're mad."

"How do you know I'm mad?" said Alice.

"You must be," said the Cat, "or you wouldn't have come here." (*AIW*, p.66)

Cela étant dit, nous sommes forcés de reconnaître que dans un tel environnement, si la folie caractérise chacun des habitants de ce monde, nous sommes alors confrontés à une forme de normalité, la normalité étant ce qui définit le plus grand nombre d'individus ou de phénomènes d'un groupe donné. C'est donc une normalité fondée sur la folie qui régit les argumentaires logiques des différentes créatures rencontrées, argumentaires qui, bien que leur issue soit pour la plupart nonsensique, sont

toujours fondés sur des postulats absolument valides et extrêmement sensés. Nous avons déjà vu à ce propos l'argument imparable du Chapelier lorsqu'Alice se voit proposer plus de thé, et les exemples sont foison. Citons pour illustrer notre propos la vive discussion entre le Roi de Cœur et le bourreau au sujet de la décapitation du Chat qui, à ce moment-là, ne possède pas de corps :

The executioner's argument was, that you couldn't cut off a head unless there was a body to cut it off from: that he had never had to do such a thing before, and he wasn't going to begin at his time of life.

The King's argument was that anything that had a head could be beheaded, and that you weren't to talk nonsense. (*AIW*, pp.88-89)

Autre exemple imparable de déduction logique et parfaitement recevable : les réponses de Humpty Dumpty aux questions d'Alice : "Why do you sit out here all alone?" said Alice [...] "Why, because there's nobody with me!" cried Humpty Dumpty. "Did you think I didn't know the answer to that? Ask another" (*TTLG*, p.209).

De même que l'aspect universel de la folie des personnages devient une norme, les deux mondes traversés par Alice sont également régis par certaines règles très strictes, qui quoique souvent absurdes, n'en sont pas moins présentes pour structurer ces mondes. Lorsqu'Alice se retrouve dans le magasin du Mouton et qu'elle demande le prix des œufs, la réponse peut sembler à première vue absurde, mais l'explication qu'en donne le Mouton lui donne immédiatement une légitimité qui, bien qu'étrange au vu de son expérience habituelle, n'est pas remise en doute par Alice, qui l'accepte comme n'importe quelle autre explication :

"I should like an egg, please," she said timidly. "How do you sell them?"

"Fivepence farthing for one - twopence for two," the Sheep replied.

"Then two are cheaper than one?" Alice said in a surprised tone, taking out her purse.

"Only you must eat them both, if you buy two," said the Sheep.

"Then I'll have one, please," said Alice [...]. For she thought to herself,

"They mightn't be at all nice, you know." (*TTLG*, pp.205-206)

Et s'il est certain que l'on ne peut douter de l'affirmation du Chat concernant la folie de toutes ces créatures, il n'en est pas moins évident qu'ils sont également très pointilleux sur les règles et les lois de leur monde. Il y est souvent question de ce qu'il faut faire ou ne pas faire en telles ou telles circonstances, et la plus grande difficulté pour Alice consiste à s'habituer à ces nouvelles règles. Mais elle parvient tout de même à en assimiler certaines, notamment lorsqu'elle apprend à ne pas révéler ce qu'elle avait l'habitude de manger dans son ancien monde. En effet, après avoir terrorisé une souris en parlant de son chat et de son chien chasseurs de rats, après avoir outré le Pigeon en lui affirmant raffoler des œufs, Alice se reprend de justesse à propos du homard, et se garde de révéler à la Fausse Tortue qu'elle a déjà mangé le héros de son histoire : « '[...] and perhaps you were never introduced to a lobster -' (Alice began to say 'I once tasted -' but checked herself hastily, and said 'No, never') » (AIW, p.100).

Lorsqu'Alice apprend à se conformer à la règle, elle intègre ce monde et commence à raisonner comme ses habitants. Dès lors, la démesure et l'absurde qui caractérisent les discours tout comme les actions dans cet univers deviennent fondement de logique et de raisonnement, et permettent l'avènement de la règle.

Les limites de la distorsion

La démesure du langage et les dislocations sémantiques ont cependant leurs limites. Quelles que soient les déformations, les manipulations, les subversions que les créatures font subir au langage, un fait reste indéniable : elles sont toutes soumises à une convention langagière de base, à une acceptation des règles signifiantes élémentaires, sans quoi toute communication serait tout simplement impossible. Humpty Dumpty a beau s'autoproclamer maître des mots, capable de leur faire signifier ce qu'il désire, il n'en reste pas moins que pour pouvoir communiquer avec Alice, il doit lui aussi se plier au système de signification commun. La plupart des sophismes et autres raisonnements absurdo-logiques des différents personnages sont d'ailleurs fondés sur le sens des mots accepté généralement. C'est le cas du Roi Blanc qui, dans le dialogue suivant, observe scrupuleusement le sens des mots :

“There’s nothing like eating hay when you’re faint,” he remarked to her, as he munched away.

“I should think throwing cold water over you would be better,” Alice suggested. [...] “I didn’t say there was nothing better,” the King replied.

“I said there was nothing like it.” (*TTLG*, pp.224-225)

Lorsqu’Alice récite un poème qui ne correspond pas à l’original, la Tortue s’exclame même : « it sounds uncommon nonsense » (*AIW*, p.107), car même pour les créatures peuplant Wonderland, l’absurde et le nonsense peuvent parfois être excessifs. Et malgré toutes les excentricités verbales des personnages, il leur reste malgré tout une once de sens commun qui permet parfois à Alice de les moucher à son tour, lorsqu’elle prend enfin possession du langage et de ses articulations logiques :

At this moment the King [...] read out from his book, « Rule Forty-two. *All persons more than a mile high to leave court.*” [...]

“I’m not a mile high,” said Alice.

“You are”, said the King. [...]

“Well, I sha’n’t go, at any rate,” said Alice: “besides, that’s not a regular rule: you invented it just now.”

“It’s the oldest rule in the book,” said the King.

“Then it ought to be Number One,” said Alice.

The King turned pale, and shut his note-book hastily. (*AIW*, p.120)

Et lorsque la démesure menace vraiment de basculer vers le chaos, tant au niveau verbal qu’au niveau de l’action, Carroll fait brusquement réapparaître la réalité et son cadre rassurant. En effet, les deux scènes marquant la fin des deux volumes confrontent Alice à des situations dans lesquelles elle risque de perdre tout contrôle, et où les personnages ne connaissent plus de limites. C’est là que la folie et la démesure deviennent véritablement dangereuses. Dans *Alice in Wonderland*, le procès prend une tournure de plus en plus absurde, les esprits s’échauffent rapidement, les témoins se suivent et se contredisent, et Alice, qui ne cesse de grandir, se sent de plus en plus prise au piège. Dans *Through the Looking Glass*, le banquet de couronnement d’Alice tourne à la folie et à l’absurdité les plus totales :

“Take care of yourself!” screamed the White Queen, seizing Alice’s hair with both her hands. “Something’s going to happen!”

And then [...] all sorts of things happened in a moment. The candles all grew up to the ceiling, looking something like a bed of rushes with fireworks at the top. As to the bottles, they each took a pair of plates, which they hastily fitted on as wings, and so, with forks for legs, went fluttering about in all directions [...]. At this moment [Alice] heard a hoarse laugh at her side, and turned to see what was the matter with the White Queen; but, instead of the Queen, there was the leg of mutton sitting in the chair. “Here I am!” cried a voice from the soup-tureen, and Alice turned again, just in time to see the Queen’s broad good-natured face grinning at her for a moment over the edge of the tureen, before she disappeared into the soup. (*TTLG*, pp.265-266)

Dans les deux contes, le retour à la réalité s’effectue de la même façon : c’est Alice qui met fin aux deux rêves par le biais du langage. En s’exclamant « You’re nothing but a pack of cards! » (*AIW*, p.124), les cartes deviennent en effet inanimées et Alice se réveille auprès de sa sœur. Dans *Through the Looking Glass*, elle se saisit de la Reine Rouge et s’écrie : « As for you [...] I’ll shake you into a kitten, that I will! » (*TTLG*, p.266), et la Reine se transforme effectivement en chaton entre ses mains. Souvenons-nous que le caractère performatif du langage était refusé à la Reine de Cœur, qui avait beau hurler des ordres d’exécution, aucun n’était réalisé. Le langage d’Alice est en revanche doté de ce caractère performatif, puisque à deux reprises, ce sont ses exclamations qui ont un effet sur l’action et qui permettent de basculer hors du rêve : les cartes redeviennent de simples morceaux de cartons, et la Reine Rouge se transforme en petit chat, qui ramène Alice à la réalité de son salon, du bon côté du miroir. Ainsi, loin de se laisser atteindre par le nonsense ambiant, le langage d’Alice garde un ancrage dans le réel qui à lui seul permet un retour à l’ordre et à la mesure.

En tant que grand amateur de problèmes logiques et mathématiques, Carroll crée un Nonsense dont la démesure n’est pas génératrice de chaos mais matrice de réflexion. Le monde qu’il crée est certes différent, excessif et foisonnant dans tous ses aspects, il n’en est pas moins stable, fonctionnant selon un schéma qui lui est propre.

Nous terminerons cependant sur cette autre citation de Pascal telle qu'elle est citée par Jeffrey Stern :

[...] personne n'a d'assurance, hors de la foi, s'il veille ou s'il dort, vu que durant le sommeil on croit veiller aussi fermement que nous faisons ; on croit voir les espaces, les figures, les mouvemens ; on sent couler le temps, on le mesure, et enfin on agit de même qu'éveillé ; de sorte que, la moitié de la vie se passant en sommeil, par notre propre aveu, où, quoi qu'il nous en paroisse, nous n'avons aucune idée du vrai, tous nos sentimens étant alors des illusions, qui sait si cette autre moitié de la vie où nous pensons veiller n'est pas un autre sommeil un peu différent du premier, dont nous nous éveillons quand nous pensons dormir ? (Pascal, pp.291-292)

Les frontières entre rêve et réalité ne sont pas toujours aussi claires qu'elles le paraissent, et l'ordre et la mesure ne sont pas toujours où nous le pensons : lorsqu'Alice se retrouve dans son salon à la fin de *Through the Looking Glass*, elle tient un chaton dont elle ne comprend pas le langage et se prend à regretter qu'il n'existe pas de règle à cet effet : « If they would only purr for 'yes' and mew for 'no', or any rule of that sort » (*TTLG*, p.269). Sans doute pense-t-elle à l'une des nombreuses règles qui avaient cours de l'autre côté du miroir.

Gardons en mémoire qu'à la fin du deuxième volume, Alice ne sait toujours pas si c'est elle qui a rêvé ou si c'est le Roi Rouge, comme le lui avaient suggéré Tweedledee et Tweedledum, auquel cas elle n'aurait été qu'un personnage dans le rêve d'un autre. Mais si c'est bel et bien le Roi qui a rêvé, comment peut-elle être sûre d'être éveillée à nouveau ? « Which do *you* think it was? » (*TTLG*, p.271).

SOURCES

Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland* in *The Annotated Alice: The Definitive Edition*. Martin Gardner, ed. New York: W.W. Norton, 2000.

----. *Through the Looking Glass* in *The Annotated Alice: The Definitive Edition*. Martin Gardner, ed. New York: W.W. Norton, 2000.

Hunt, Peter. *An Introduction to Children's Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1994.

Pascal, Blaise. *Pensées*. In *Oeuvres complètes. Tome premier*. Paris : Hachette, 1858.

Stern, Jeffrey. « Lewis Carroll and Blaise Pascal (1623-1662). » *Jabberwocky* 12.2 (Spring 1983): 35-38.

NOTES

¹ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* in *The Annotated Alice: The Definitive Edition*, Martin Gardner ed., New York: W.W. Norton, 2000, pp.17, 21, 24, 40. Nous emploierons désormais l'abréviation *AIW*.

² Lewis Carroll, *Through the Looking Glass*, in *The Annotated Alice, op.cit.*, p.160. Nous emploierons désormais l'abréviation *TTLG*.

³ *Ibid.*, p.176, d'après les notes de Martin Gardner.

⁴ *Ibid.*, p.133, « Preface to the 1897 Edition ».

© 2011 Deborah Bridle-Surprenant & GRAAT