

Снарк — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



В эту статью нужно добавить как можно больше снарков.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



Анонимус!

Возможно, ты перепутал раскладку, желая написать: **Снорк**.

Снарк — персонаж кэрролловской «Охоты на Снарка», по сравнению с которым, «Алиса...» — верх логики и разума. Предположительно, представитель внеземных цивилизаций.

Основные сведения

По идее, должен быть похож одновременно на змею и акулу (snark, предположительно — совмещение snake и shark), но является непредставимым — Кэрролл забраковал все его изображения, которые ему приносили на одобрение с целью последующего использования в качестве иллюстраций. Не потому как хреново нарисовано, а потому как точного изображения просто не должно быть в природе. По слухам, из Снарка следует выбивать огонь, а вот насчёт салата не всё ясно: то ли его кормить салатом следует, то ли самого в салат покрошить. Основное место обитания — напёрстки и здоровые умы. Методы поимки — надежда и вилка. Боится пакетов ценных бумаг. Хорошо ведётся на мыло и ухмылку.

Описания Снарка скудны, но, тем не менее, есть 5 отличительных черт:

Свойство первое — вкус; он не слишком хорош:

Хоть и тонок, зато ограничен;

Словно пара отличных, но тесных галош —

А в оттенках совсем необычен.

Во-вторых, он не скор в пониманье острот,

И вздыхает в отчаянье хмуром,

Если кто-то рискнет рассказать анекдот

Или, скажем, блеснет каламбуром.

Признак третий: привычка так поздно вставать

(Это просто привычка, не лень),

Что садится он завтракать вечером, в пять,

А обедать — на завтрашний день.

И такая примета — для купанья кареты:

Он их всюду таскает, и даже

Почему-то считает, что эти предметы

Украшают любые пейзажи.



Одно из возможных изображений.

Признак пятый — зазнайство и вера в успех.

Подчеркну: надлежит отличать

Тех из них, кто пернат и клюется, — от тех

Кто усат и умеет рычать.

Снарки, в общем, безвредны; но предостеречь,

Вас я должен (пусть шанс этот мал):

Среди них есть Буджумы... — но прервана речь,

Ибо в обморок Булочник пал.

Как видим, утверждается что Снарк мирное и безобидное создание, но под его личиной может скрываться Буджум — [та еще тварь](#):

Но, мой светлый, беда, если встретишь хоть раз

Вместо Снарка — Буджума! Тогда

Ты внезапно и плавно исчезнешь из глаз

И для нас пропадешь навсегда!

(спойлер: Собственно, жертвой Буджума и пал в конце поэмы Булочник...)

Если снарк не Буджум, то его не сложно поймать следующими способами:

Ты с умом и со свечкой к нему подступай,

С упованием и крепкой дубиной, Понижением акций ему угрожай И пленяй процветанья картиной...

Также на него действует невинная улыбка.

Что за хрень?

Прочитав вышеописанный бред, читатель может вполне резонно задаться вопросом: «Как это понимать?». Посредственная детская страшилка? Стенография болезненных видений психопатов? Неведомое простому смертному зашифрованное послание (месседж)? Поиск глубинного смысла ведется давно и каждый волен понимать сие произведение по своему.

Так, по одной из версий, Снарк — это сама [Первичная Материя Вселенной](#). Для человека, знакомого с дискретной математикой (каковым был Кэрролл ака Доджсон) и тем более для человека, знакомого с объектно-ориентированным программированием (ООП) ситуация предельно ясна. Снарк — это абстрактный класс. «Чистая» абстракция. Реальных снарков нет и быть не может. Буджум — объект — экземпляр наследника класса Снарк, который обладает всеми свойствами и методами класса-предка (то есть Снарка), но имеет и дополнительные. Смысл именно в том, что никакого Снарка самого по себе не существует. Именно об этом и говорит последняя фраза бессмертного произведения: **For the Snark WAS a Boojum, you see** (WAS выделено самим Кэрролом) — «Этот Снарк был Буджумом изначально». Фраза совершенно аналогична «Машина (абстр. класс) оказалась VA32110 (конкретный класс-наследник Машины)».

Кроме всего прочего, в программировании принято имена классов как-то отличительно маркировать, например, в Object Pascal принято начинать имя класса с буквы T, скажем, TObject. Кэрролл воспользовался аналогичным подходом, но, поскольку по объективным причинам не знал паскаля, все сделал наоборот. Он маркирует ОБЪЕКТЫ, то есть реально существующие персонажи. Все они начинаются на букву «B» (вторая буква латинского алфавита). А все что не на «B» — это абстракции, такие как Snark и Jubjub (нет и не может быть реальной птицы Jubjub — в произведении фигурирует только ее голос — это и есть кэрролловский юмор).

В оригинале : Beware of the day if your Snark BE a Boojum, Бойся, если Снарк БУДЕТ Буджумом. В паскале это будет:

```
function WillIVanish(obj:Snark):boolean;  
begin  
  Result := (obj is Boojum);  
end;
```

А так как Снарк чистая абстракция, Кэрролл и говорил, что изобразить ее невозможно в принципе.

Задроту на заметку

- Р. Желязны, помимо других писателей, отдал дань уважения и Кэрроллу:

| — Наш Снарк — Буджум, — донёлся до меня чей-то шёпот, когда мы переходили улицу

— *Двери в песке*

- Джеральд Даррелл использовал цитаты из «Охоты на Снарка» в качестве эпитафий к каждой главе повести «Путь кенгуренка», при этом неизвестный **надмозг** перевел «Охоту на Снарка» как «Охоту Ворчуна», а Снарка и Буджума сделал Ворчуном и Мычуном.
- В честь Буджума названо **дерево странного вида**, произрастающее в южных штатах и Мексике.
- В цикле романов Джорджа Мартина **Песнь льда и пламени** Ночной дозор на Стене презрительно именуют «охотниками на **грамкинов и снарков**», намекая, что Дозор занимается **хуитой**. Оные снарки, наряду с грамкинами, являются чуть ли не единственными мифическими существами из-за Стены, которые пока ни разу в повествовании не появились: вся остальная НЁХ в том или ином виде была там людьми замечена и задокументирована.
- В рассказе «Сердце Снарка» пейсателя Сергея Лукьяненко сабж является морским млекопитающим, сердце которого, будучи съеденным сырым и незамедлительно после убийства — излечивает от любой смертельной болезни и вообще добавляет юзернейму ХП.
- В поэме встречается число **42**. Именно столько ящиков багажа взял с собой в путешествие Булочник (и забыл на берегу), хотя некоторые переводы для рифмы используют другие числа. Предположительно, число намекает на возраст Кэрролла, отождествлявшего себя с Булочником, в момент сотворения поэмы.
- В честь Снарка названа стратегическая межконтинентальная дозвуковая крылатая ракета **SM-62 Snark**. Альзо, параллельно с ней разрабатывалась сверхзвуковая **SSM-A-5 Boojum**, но **не взлетела**.
- В галлюциногенном романе пейсательницы Мариам Петросян «Дом, в котором...» используются цитаты из «Охоты на Снарка» в качестве эпитафий к некоторым главам.
- Буджум упомянут в «Танце в огне» — и без того доставляющем образчике **морровиндской** литературы.
- У Алана Дина Фостера сюжет романа «КОТализатор» крутится вокруг сабжа. Снарки — дружелюбные инопланетяне в форме двухметровой морковки, некогда дружившие с Кэрроллом.
- В **Халфе** снарком назвали ехидного инопланетного жучка, способного насмерть закусать игрока или NPC. Быстр, неуловим, через минуту активности **взрывается**.
- В манге The Voynich Hotel, Снарк - серийный убийца с сиськами, продавшая душу демону за три желания. Печёт пироги.



Графомания

1984 42 9600 бод и все-все-все Во Catch-22 Copyright Doom DOOM: Repercussions of Evil
NAL9000 Litprom.ru Raildex SICP Star Trek The Road X for Dummies А был ли мальчик?
Абанамат Американский психопат Аудиокнига Банановая республика Бармаглот
Бессмысленный и беспощадный Благородные доны Благородный дикарь Вау-импульс
Война миров Волшебник Изумрудного города Гамлет Ганнибал Лектер Гарри Поттер
Где и в какой книге Кастанеда пишет об этом? Голодные игры Город грехов Детектив
Дети против волшебников Джеймс Бонд Джеральд Даррелл Дискурс Донки-хот Дракула
Другие действия Д'Артаньян и три мушкетёра Жестокая Голактика Жук-антисемит
Журнализд Загробные колыбельные Закон Мерфи Зомби/В искусстве И животноводство!
И немедленно выпил Карлсон Киберпанк Клоун у пидарасов Книга Велеса Книга лучше
Книга рекордов Гиннеса Кола Брюньон Колобок Конные арбалетчики Космическая опера
Крапивинский мальчик Красная Шапочка Ктулху Кузинатра Либрусек Литературный негр
Литрес Лука Мудищев Машинный перевод Меланхолия Харухи Судзумии Мэри Сью
Мятеж на «Баунти» На деревню дедушке Начинаящий писатель Наше всё
Не читал, но осуждаю Незнайка на Луне Неуловимые мстители Одномуд
Она металась, как стрелка осциллографа Остап Бендер Песнь Льда и Пламени
Пикейные жилеты Пирдуха Пирожки Поваренная книга анархиста Повелитель мух
Полный root Попаданцы Поручик Ржевский Постапокалипсис Постмодернизм
Призрак Оперы Приключения Буратино Приключения Чиполлино Про Федота
Простоквашино Пущечное мясо Реквием по мечте Рерайтинг





Животные

12 oz. Mouse Advice Dog Amazing Horse Anacondaz Angry Birds Bad Taxidermy Badger
Battletoads BonziBuddy Charlie the Unicorn Crazy Frog Doge Dopefish Dramatic Prairie Dog
Duckroll Earthworm Jim EDonkey2000 Everyone else has had more sex than me Fluffy Frog
FUCK YEAH SEAKING Giant Enemy Crab Happy Tree Friends Ika Musume Internet Explorer
Lolifox Mr. Hands Mudkip My Little Pony Nomad Frog O RLY? Pepe the Frog Python
Renard Queenston Рыбка Дебилариус Sheep.exe Sonic the Hedgehog Surfin' Bird Winged Doom
Worms Ёж Ёж ненависти Ёжик в тумане А то! Абаснуй Анаконда
Аэрофлотовская курица Бабруйск Бармаглот Белая акула Белочка Битва слона с китом
Бобёр-извращенец Бобрудав Боевые животные Боклан Большой Пиздец
Борьба Бобра с Ослом Бэтмен В мире животных Веганы Винни-Пух Волк
Волшебный кролик Вонни Вуглускр Гаечка Газетная утка Гипножаба ГМО Гоблин
Годзилла Горящий медведь Гринпис Гуидак Дельфин День Йожа Динозавры
Дойная корова Донки-хот Дракон Драконофаги Ебала жаба гадюку Еби гусей Жаба
Жаба душист Жук-антисемит Журнал «Крокодил» Животнае Зайчатки разума Заяц
Заяц и медведь Заяц несудьбы Заяц ПЦ Зелёный слоник Зомби Зоофилия
И животноводство! Инерциальная гомойотермия ЙААААААЗЬ!

[w:Снарк](#)