

Philippe St-Germain

Plaisirs illuminés ou jeu lugubre? Jeu et rite dans la création artistique surréaliste

La thèse centrale de Johan Huizinga, dans son *Homo ludens*, est non seulement que le jeu est lié à la culture, mais qu'il est même antérieur à toute culture. Plus encore, le jeu est un facteur de culture dont on retrouve les traces dans la juridiction, la guerre, la poésie, la philosophie, mais aussi dans le rite. L'ouvrage ne comporte aucun chapitre exclusivement consacré à ce qui rapproche le jeu et le rite, mais le premier chapitre du livre est traversé par ce thème. Huizinga y soutient « l'identité essentielle et originelle du jeu et du rite », dans la mesure où « le culte se greffe sur le jeu¹ », et non le contraire. L'action rituelle est un spectacle, un geste répétitif et réglé : un jeu. Il y aurait ainsi une sorte de va-et-vient entre jeu et rite et il deviendrait difficile de savoir où l'un se termine et où l'autre commence. À partir de l'analyse d'une action ludique, il serait possible de déboucher sur le rite. Mais, à l'inverse, à partir de l'analyse d'un rite, c'est dans un univers ludique que l'on aurait le sentiment de se retrouver.

Les pages qui suivent seront portées par ces allées et venues. Tout en s'efforçant de saisir le rapport entre le jeu et le rite, elles s'interrogeront sur l'élargissement possible de ce rapport à un troisième terme, la création artistique. Autrement dit, peut-on à bon droit prétendre que des liens multiples se nouent entre ces trois

1. J. Huizinga, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 46 et 42.

aspects? Si la question mérite d'être posée, c'est d'abord parce qu'elle appelle des réponses fort variées. Chez Huizinga lui-même et chez Roger Caillois, par exemple, le rapprochement entre le jeu et la création artistique pose problème. Chez Freud, en contrepartie, c'est précisément le recours au jeu qui permet de comprendre la création artistique. Après avoir explicité les positions respectives de ces trois auteurs, nous concentrerons nos efforts sur un mouvement artistique: le surréalisme. Nous évoquerons les fortes connotations ludiques du mouvement en insistant sur les modalités de son émergence dans l'histoire de l'art. Puis, nous approfondirons un jeu surréaliste marquant, la création automatique, afin de préciser ses (éventuelles) résonances rituelles.

Jeu et création artistique: Huizinga, Caillois, Freud

Dans un chapitre de son ouvrage *Homo ludens* consacré au rapport entre le jeu et l'art, Huizinga émet de sérieux doutes sur le potentiel heuristique de la notion de jeu pour étudier le processus de création dans les arts plastiques. Si le jeu n'est guère utile pour une telle étude, c'est parce que, selon lui, la création dans ces disciplines est analogue au travail manuel de l'ouvrier: l'artiste «travaille comme un ouvrier manuel, sérieux et tendu, s'essayant et se corrigeant sans relâche». Cette activité est laborieuse, industrielle; elle procède par essais et erreurs, elle vise un but précis. On serait donc assez loin du jeu entendu comme activité gratuite et volontaire. Dans son premier chapitre en effet, Huizinga écrit: «Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus du jeu.» Résolument convaincu, il affirme que «la production de l'art plastique se réalise donc entièrement en dehors de la sphère du jeu²».

Jugement sévère et sans appel qui peut laisser perplexe. Après tout, *Homo ludens* a paru en 1938; pourtant, son auteur ne fait aucune référence aux courants artistiques modernes qui ont remis

2. *Ibid.*, p. 269, 25 et 270.

en question cette conception d'un «art d'ouvriers» orienté par l'idéal du travail, de l'effort et de la persévérance. Dans son chapitre sur l'art, Huizinga fait une seule allusion au thème qui va nous occuper : la création automatique. Il est prêt à reconnaître que la production automatique et nonchalante du crayon qui court sur la feuille puisse être qualifiée de ludique, mais il s'agit selon lui «d'un des niveaux les plus bas de la catégorie ludique³». Il ne voit donc pas la nécessité d'approfondir ses réflexions là-dessus.

Dans *Les jeux et les hommes*, qui doit beaucoup à Huizinga, Roger Caillois reprend à son compte cette distinction tranchée entre le jeu et l'art. Il l'établit toutefois sur d'autres bases. Parmi les six caractéristiques du jeu qu'il met en avant, on trouve l'improductivité. C'est-à-dire que le jeu, selon lui, opère un déplacement, un transfert de biens, mais qu'il ne crée aucune œuvre : «À la fin de la partie, tout peut et doit repartir au même point, sans que rien de nouveau n'ait surgi.» On parle ici d'une dépense pure qui ne débouche sur aucune compensation engendrée, aucune création. C'est surtout par la rubrique des jeux d'imitation (*mimicry*) que Caillois envisage un rapprochement entre le jeu et l'art : «on *joue* au pirate ou on *joue* Néron ou Hamlet». «La *mimicry* est invention incessante», soutient Caillois ; mais cette invention, cette propension aux simulacres ne crée rien. Bref, le jeu, pour Caillois, «se différencie du travail ou de l'art⁴».

Les réserves de Huizinga et de Caillois ne sont pas celles de Freud. La possibilité d'un rapport entre le jeu et la création artistique est en effet au centre d'un article intitulé «Le créateur littéraire et la fantaisie⁵». Une question taraude Freud : comment le profane — celui qui n'est pas un artiste — peut-il comprendre la création littéraire ? Ce processus est à ce point complexe que l'écrivain lui-même, selon Freud, ne nous donne «pas de renseignement satis-

3. *Ibid.*, p. 272.

4. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 35, 47 et 67. En cela aussi, Caillois suit Huizinga.

5. S. Freud, «Le créateur littéraire et la fantaisie», dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 33-46. Cette traduction rend le titre original allemand *Der Dichter und das Phantasieren*. La traduction de *phantasieren* par «fantaisie» ne fait pas l'unanimité ; voir les notes des traducteurs, p. 32.

faisant » quand on l'interroge. Puisque nous ne pouvons partir de l'art pour aboutir à l'art, il nous faut employer un élément qui, tout en étant extérieur à l'art dans une certaine mesure, lui est cependant apparenté. Cet élément est le jeu ; plus précisément encore, le jeu de l'enfant. « Chaque enfant qui joue, écrit Freud, se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance⁶. » Bref, l'enfant prend possession de ce qui l'entoure pour le soumettre à des permutations, à un « arrangement » qui obéit à des impératifs très personnels. Dans la foulée de Nelson Goodman, on peut soutenir qu'il s'agit là d'une « manière de faire des mondes⁷ ».

Cette plongée dans l'imaginaire n'est pas une pure évasion : selon Freud, le jeu ne s'oppose pas au sérieux, mais bien à la *réalité*. On note donc, dans le texte de Freud, une équation forte entre le jeu et la fiction. Dès lors, un rapprochement entre le jeu et la création littéraire s'impose. Pour Freud, « le créateur littéraire fait donc la même chose que l'enfant qui joue ; il crée un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire qu'il dote de grandes quantités d'affect, tout en le séparant nettement de la réalité⁸ ». En poussant l'analogie suggérée par Freud, on pourrait considérer l'écrivain devant sa feuille blanche comme l'enfant dans son carré de sable : tout est encore possible puisque la matière de son art n'a pas encore reçu de forme. L'analyse de Freud implique un double mouvement qui renforce le rapport entre le jeu et la

6. *Ibid.*, p. 33-34.

7. N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

8. S. Freud, *op. cit.*, p. 34.

9. Qu'en est-il du rapport entre le jeu et la fantaisie ? Le passage à l'adolescence et à l'âge adulte amène son lot de nouvelles responsabilités, et éloigne le jeu enfantin. Le souvenir des jeux d'enfance subsiste cependant chez l'adolescent et chez l'adulte. Or, selon Freud, l'homme ne renonce pas « complètement » au jeu : il trouve une activité de rechange, soit la fantaisie. Parce qu'elle est pratiquée par l'adolescent et par l'adulte, la fantaisie n'est pas tout à fait le jeu, mais elle en est toutefois la continuation et le substitut, elle comble le vide laissé par les jeux d'antan. Pour Freud, la création littéraire est l'un de ses avatars les plus remarquables.

création artistique: si le créateur littéraire agit comme l'enfant qui joue, l'enfant qui joue, à son tour, agit comme un poète⁹.

Jeu et création artistique: du dadaïsme au surréalisme

Les réserves de Huizinga sont jusqu'à un certain point compréhensibles, et conséquentes avec son parcours d'historien. Ses travaux, qui portent avant tout sur l'histoire du Moyen Âge et de la Renaissance, accordent une attention soutenue à l'art de ces deux périodes. Cette prédisposition naturelle à l'égard de l'art du Moyen Âge et de la Renaissance explique une part du silence presque total de Huizinga à propos de l'art des avant-gardes en général et du surréalisme en particulier.

Or, le silence de Huizinga à propos du surréalisme devient presque ironique quand on sait que Breton, lui, a lu et apprécié *Homo ludens* (l'intérêt de Breton pour les thèses freudiennes est quant à lui bien connu et nous y reviendrons plus loin). On peut le comprendre assez facilement: après tout, le lien entre le jeu et le surréalisme ne fait guère de doute. Le jeu surréaliste le plus célèbre de tous est probablement le «cadavre exquis», une technique¹⁰ pratiquée à partir de 1925; mais il y en eut bien d'autres. À tort ou à raison, c'est surtout l'aspect ludique du surréalisme que la postérité a retenu quand il s'agissait d'écrire l'histoire du mouvement. Parfois pour en faire l'éloge, mais parfois, aussi, pour réduire le surréalisme à une activité sans grande conséquence sur la vie courante. C'est surtout le cas des commentateurs pour qui le jeu est une frivolité. Opinion que ne partagent ni Huizinga ni Breton, qui écrira: «Je n'aspire jamais à me distraire¹¹.»

Breton a insisté plusieurs fois sur le lien positif entre le jeu et la création artistique surréaliste. Au milieu de la courte section qu'il consacre à l'écriture automatique dans son premier *Manifeste*, il emploie en effet l'expression «jeu surréaliste». Un peu plus loin, il

10. Ce jeu consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune ne puisse tenir compte des collaborations précédentes.

11. A. Breton, «Après Dada», dans *Les pas perdus*, Paris, Gallimard, 1969, p. 106.

écrit que «l'esprit qui plonge dans le surréalisme revit avec exaltation la meilleure part de son enfance¹²».

Le lien entre le jeu et le surréalisme est fort dès la genèse du mouvement. On sait que le surréalisme est issu du dadaïsme¹³ : la plupart des figures les plus marquantes du surréalisme — de Max Ernst à Paul Éluard et Louis Aragon en passant par André Breton lui-même — ont auparavant été dadaïstes. Or, à maints égards, le dadaïsme est le mouvement «artistico-ludique» par excellence. Le goût dadaïste pour la contestation a pris d'assaut l'*establishment* artistique en proposant une provocation après l'autre, à la fin des années 1910 et au début des années 1920 — des illustrations mécaniques de Francis Picabia aux fameux *ready-made* de Marcel Duchamp¹⁴, pour retenir les exemples les plus étonnants. Le rapport intime entre dadaïsme et surréalisme a fait en sorte que la référence au jeu a survécu, d'un mouvement à l'autre. Lorsqu'il fait simultanément référence à la fin du mouvement dada et à l'émergence du surréalisme, Breton souligne l'importance accordée aux jeux : «Les jeux aussi, entre nous, vont grand train : jeux écrits, jeux parlés, inventés et expérimentés séance tenante. C'est peut-être en eux que se recrée constamment notre disponibilité¹⁵.»

Par-delà une commune référence au jeu, ces deux mouvements ont radicalement remis en question l'idée d'un art d'ouvriers, fruit de patients efforts et d'éternels recommencements — une idée que défendait encore Huizinga dans son *Homo ludens*. Breton écrit : «Corriger, se corriger, polir, reprendre, trouver à redire et non puiser aveuglément dans le trésor subjectif pour la seule tentation

12. A. Breton, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1963, p. 42 et 54.

13. La succession dans le temps ne doit pas être envisagée d'une manière trop stricte. Comme le rappelle Dachy, Breton prendra soin de remarquer que la première véritable expérience créatrice surréaliste, qui produira *Les champs magnétiques* en 1919, est «antérieure à l'ensemble des activités dadaïstes dans lesquelles ils se jettent ensuite sous l'impulsion de Tristan Tzara» (*Dada & les dadaïsmes*, Paris, Gallimard, 1994, p. 222). On peut néanmoins soutenir que le surréalisme doit beaucoup au climat effervescent entourant le dadaïsme depuis ses débuts.

14. À propos de la réception du célèbre urinoir soumis par Duchamp sous le nom de Richard Mutt, on lira le compte rendu de Dachy (*ibid.*), p. 137-143.

15. A. Breton, *Entretiens*, Paris, Gallimard, 1969, p. 77.

de jeter de-ci de-là sur le sable une poignée d'algues écumeuses et d'émeraude, tel est l'ordre auquel une rigueur mal comprise et une prudence esclave, dans l'art comme ailleurs, nous engageant à obtempérer depuis des siècles¹⁶.»

Si le lien entre le jeu et le surréalisme s'impose, il vaut cependant la peine d'aller un peu plus loin et de s'interroger sur un possible rapport entre le surréalisme et le rite. Encore faut-il savoir de quels rites on entend parler. À ce stade, quelques nuances sont de mise. Plusieurs artistes liés de près ou de loin au surréalisme ont éprouvé un vif intérêt pour les rites et coutumes d'autres cultures. On se rappellera, par exemple, le séjour d'Antonin Artaud au Mexique, en 1936; on peut aussi évoquer l'activité ethnographique de Michel Leiris en Afrique, plus particulièrement ses études sur les aspects théâtraux des rites de possession chez les Éthiopiens de Gondar (études dans lesquelles le rapport entre le jeu et le rite est d'ailleurs très clair).

Aussi intéressant soit-il, ce n'est pas ce rapport des surréalistes au rite que nous souhaitons approfondir ici. De toute façon, ce n'est pas un rapport qui concerne les surréalistes de manière exclusive: cet attrait pour les rites d'autres cultures a été partagé par des artistes appartenant à d'autres mouvements — Picasso, par exemple. On a pu parler d'une certaine soif d'«exotisme», chez ces artistes modernes, mais plus précisément encore, on peut soutenir qu'il s'agit d'une soif d'«altérité»: un attrait pour des cultures qui diffèrent radicalement de la culture (européenne) dominante¹⁷.

Au lieu de mettre en lumière le rapport entre les surréalistes et des rites existants, il s'agira ici d'approfondir la dimension rituelle des jeux qui ont fait partie du surréalisme tout au long de son histoire — le «ritualisme surréaliste». Dans ce qui suit, nous nous en tiendrons à un seul jeu, qui est aussi un rite en puissance: la création automatique.

16. A. Breton, «Le message automatique», dans *Point du jour*, Paris, Gallimard, 1970, p. 165.

17. À cet égard, on consultera avec profit le collectif dirigé par C. W. Thompson (dir.), *L'autre et le sacré: surréalisme, cinéma, ethnologie*, Paris, Harmattan, 1995.

Automatismes: de la psychologie au surréalisme

Dans le surréalisme « classique », celui des années 1920, l'automatisme est une notion absolument fondamentale. La principale définition du surréalisme proposée par Breton dans son premier Manifeste (1924) le rappelle expressément: le surréalisme est un « automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée ». C'est une « dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale ¹⁸ ». Bien des années plus tard, en 1948, dans une entrevue donnée à Aimé Patri, Breton récidive: « L'écriture automatique, avec tout ce qu'elle entraîne dans son orbite, vous ne pouvez savoir comme elle me reste chère ¹⁹. »

En lui accordant une place aussi importante, les surréalistes ont été fortement influencés par la psychologie. En 1889, Pierre Janet avait fait paraître *L'automatisme psychologique* et considérait l'automatisme comme la méthode par excellence pour explorer l'inconscient. Sans entrer dans la querelle de priorité entre Janet et Freud, on peut au moins (à la suite de bien des commentateurs) rappeler le parallèle entre la méthode de la « parole automatique » employée par Janet et la méthode des associations libres mise en avant dans la psychanalyse. Qui plus est, on trouve dans l'ouvrage de Janet l'expression exacte qu'utilise Breton pour définir le surréalisme: « automatisme psychique ²⁰ ».

Ce lien avec la psychologie est pleinement assumé par les surréalistes. Dans son premier *Manifeste*, Breton indique qu'il était encore « tout occupé » de Freud quand il a pour la première fois mis à profit l'écriture automatique dans la création de ses œuvres ²¹. Bernard-Paul Robert précise cependant que la parution du premier texte surréaliste automatique, *Les champs magnétiques* (1920), pré-

18. A. Breton, *Manifeste du surréalisme*, *op. cit.*, p. 37.

19. A. Breton, *Entretiens*, *op. cit.*, p. 262.

20. P. Janet, *L'automatisme psychologique*, Paris, Alcan, 1889, p. 224.

21. A. Breton, *Manifeste du surréalisme*, *op. cit.*, p. 33.

cède la publication de la première traduction française des *Cinq leçons sur la psychanalyse* (1921), dans lesquelles Freud expose sa conception des associations libres²². C'est aussi en 1921 que Breton rencontre Freud pour la seule et unique fois. En revanche, ajoute Robert en se référant à une confidence que lui a livrée Philippe Soupault, coauteur des *Champs magnétiques*, Breton avait lu *L'automatisme psychologique* de Janet dès 1918, et peut-être même plus tôt²³.

En dépit de cette parenté maintes fois attestée, on ne peut soutenir que l'écriture automatique joue un rôle absolument identique dans la psychanalyse et dans le surréalisme. La différence la plus évidente réside dans l'absence générale de préoccupations cliniques chez les artistes surréalistes. La création automatique ne débouche pas nécessairement sur une analyse, mais bien sur une *œuvre* autosuffisante, un possible parmi d'autres possibles qui n'a pas à être expliqué ou justifié²⁴. Dans la psychanalyse, en contrepartie, l'automatisme est comme instrumentalisé. Breton avance que, «aux yeux des psychanalystes, l'écriture automatique ne valait que comme *moyen* d'exploration de l'inconscient. Il n'était pas question pour eux de considérer le produit automatique en lui-même²⁵.» Dans le surréalisme au contraire, souligne Marguerite Bonnet, l'automatisme n'est pas ravalé au rang de moyen : «Breton et Soupault ont découvert en écrivant *Les champs magnétiques* ce qui se révèle être pour eux beaucoup plus qu'une nouvelle technique²⁶.»

Selon les surréalistes, dont l'esthétique est à maints égards romantique, l'automatisme permet à l'artiste d'accéder à une faculté originaire, «primitive», pure. Une faculté qui ne correspond pas, comme telle, à une désagrégation mentale ou à du refoulé. Michel

22. B.-P. Robert, *Le surréalisme désocculté*, Ottawa, Éditions de l'université d'Ottawa, 1975, p. 71-72. La remarque de Breton vaut donc probablement davantage pour les textes automatiques de *Poisson soluble*, un recueil préfacé par le premier *Manifeste du surréalisme* lors de sa parution initiale en 1924.

23. *Ibid.*, p. 77-78.

24. Salvador Dalí est un cas particulier parmi les surréalistes, en vertu de sa méthode paranoïaque-critique très psychologisante. Mais puisque Dalí a très tôt remis en question l'automatisme, ce cas ne nous occupera pas ici.

25. A. Breton, *Entretiens*, *op. cit.*, p. 239.

26. M. Bonnet, «“L'homme est soluble dans sa pensée”», dans A. Breton, *Poisson soluble*, Paris, Gallimard, 1996, p. 153.

Carrouges a rappelé que, à travers son expérience de l'automatisme, l'artiste surréaliste s'efforce de renouer avec une région mystérieuse et cachée au plus profond de lui-même; de « restituer à l'homme les pleins pouvoirs de la liberté²⁷ ». La conquête surréaliste est essentiellement re-conquête; reconquête de pouvoirs temporairement perdus mais encore accessibles.

Les potentialités rituelles de l'automatisme surréaliste

Ce que l'on vient de voir à propos du sens que prend l'automatisme dans le surréalisme nous livre déjà quelques indices à propos d'un possible rapport avec le rite, mais il nous faut poursuivre notre examen.

Certains artistes surréalistes ont tenté de décrire l'expérience de la création automatique. Considérons d'abord la description proposée par André Breton dans le premier *Manifeste*: « Faites-vous apporter de quoi écrire, après vous être établi en un lieu aussi favorable que possible à la concentration de votre esprit sur lui-même. Placez-vous dans l'état le plus passif, ou réceptif, que vous pourrez. Faites abstraction de votre génie, de vos talents et de ceux de tous les autres. [...] Écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas retenir et ne pas être tenté de vous relire. [...] Continuez autant qu'il vous plaira. Fiez-vous au caractère inépuisable du murmure²⁸. » Breton parle donc ici de l'*écriture* automatique, mais on pourrait sans trop de difficulté étendre cette description aux arts plastiques. C'est précisément ce qu'a fait le peintre et dessinateur André Masson, qui écrit: « Pour le matériel, un peu de papier, un peu d'encre. Physiquement, il faut faire le vide en soi; le dessin automatique prenant sa source dans l'inconscient doit se manifester comme une naissance imprévue. Les premières apparitions graphiques sur le papier sont geste, rythme, incantation pure, et donc, un pur gribouillis²⁹. »

27. M. Carrouges, *André Breton et les données fondamentales du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1950, p. 39.

28. A. Breton, *Manifeste du surréalisme, op. cit.*, p. 42-43.

29. Cité par D. Ades, *André Masson*, Paris, Albin Michel, 1994, p. 14.

Ces descriptions sont rapides, partielles. Mais elles ont le mérite de montrer que, contrairement aux idées reçues, la création automatique ne voue pas un culte aveugle au hasard. Certes, les artistes qui se réclament de ce type de création entendent créer sans qu'un filtre ne s'interpose entre l'expérience de création et l'œuvre; ils souhaitent «laisser couler» les œuvres de source sans que la raison n'interfère et, par là, «suggérer l'existence d'un infralangage inconscient³⁰».

Mais pourtant, les paramètres de cette création ne sont pas aussi hasardeux qu'il n'y paraît. Avec Michel Carrouges, l'on doit en effet admettre que la création automatique «n'oppose pas à la rigueur classique un comportement négligé, mais plutôt une rigueur plus grande bien qu'autrement réglée³¹». «Autrement réglée», donc: les règles usuelles — l'adéquation à une «réalité objective», le travail, la persévérance, l'éternel recommencement que nécessiterait l'œuvre en gestation, etc. — sont rejetées; mais elles sont toutefois remplacées par d'«autres» règles qui sont peut-être encore plus rigoureuses. Si le surréalisme (comme plusieurs autres mouvements d'avant-garde) entend ouvrir l'art à tous sans opérer une discrimination préalable sur la base du talent ou du génie, il n'en demeure pas moins que l'automatisme ne se donne pas gratuitement. Des obstacles concourent selon Breton «à détourner la coulée verbale de sa direction primitive³²».

Cette prégnance des règles, dans l'expérience de la création automatique, permet au moins d'envisager la possibilité d'un rapprochement entre jeu et rite.

Telle qu'elle est décrite par Breton et Masson, l'expérience de la création automatique comporte en outre une certaine structure. Elle est articulée par une séquence assez stricte qui implique, tout

30. M. Dachy, *op. cit.*, p. 221. Ces ambitions se réalisent-elles complètement dans les œuvres? Plus la création est envisagée de manière radicale, plus il est difficile de produire des œuvres qui parviennent à rendre justice aux principes qui les ont, sinon engendrées, du moins rendues possibles. Le statut particulier, voire extrême, de l'automatisme dans le surréalisme est bien mis en lumière par Breton, qui le conçoit comme «la limite à laquelle le poète surréaliste doit tendre» («Le message automatique», art. cité, p. 181) — tendre vers, et non atteindre.

31. M. Carrouges, *op. cit.*, p. 199.

32. A. Breton, «Le message automatique», art. cité, p. 172.

d'abord, l'élection d'un *lieu* : c'est un lieu séparé, privilégié, favorable. Selon Huizinga, la délimitation de l'espace est nécessaire dans le jeu, mais elle est aussi le trait initial de tout rite. Rappelons que, pour lui, « l'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée³³. »

Par-delà la délimitation de l'espace et la présence de règles, on peut parler d'une *rupture*³⁴ dans le temps quotidien, dans l'expérience de création automatique : la création automatique, ponctuelle, fait irruption dans le quotidien de l'artiste qui délaisse temporairement ses tâches de tous les jours ; c'est un « monde temporaire au cœur du monde habituel », comme dirait Huizinga. Cette rupture est assez radicale. Le temps quotidien rejoint le temps du rêve : l'exercice de l'automatisme, pour Breton, n'est pas séparable d'un certain climat onirique ; il y a une « modification du sentiment de la réalité³⁵ ».

On comprend donc que cette expérience requiert un *état d'esprit* particulier — qui plus est, un état décrit par des termes à forte connotation mystique : il faut « faire le vide en soi », se placer dans un état « passif et réceptif », concentrer l'esprit sur lui-même ; les premières apparitions sur le papier sont « incantation pure », etc. Il y aurait davantage à dire là-dessus, notamment à propos de la

33. J. Huizinga, *op. cit.*, p. 30.

34. La rupture dont il est question ici ne doit pas être tenue pour complète : le surréalisme vise moins la rupture que la réunion des contraires. Le cas le plus évocateur est sans doute la posture surréaliste vis-à-vis de la veille et du rêve : « Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue, de surréalité, si l'on peut ainsi dire » (A. Breton, *Manifeste du surréalisme*, *op. cit.*, p. 23-24). Breton écrit ailleurs que « contrairement à ce que se propose le spiritisme : dissocier la personnalité psychologique du médium, le surréalisme ne se propose rien de moins que d'unifier cette personnalité » (« Le message automatique », art. cité, p. 181).

35. M. Carrouges, *op. cit.*, p. 179.

récupération à la fois religieuse et romantique de la notion d'« inspiration » chez Breton³⁶. Pour lui en effet, « l'effort du surréalisme, avant tout, a tendu à remettre en faveur l'inspiration³⁷ ».

Un dernier point qui s'impose de lui-même mais que l'on doit néanmoins mentionner : la création automatique requiert la présence d'*instruments* nécessaires au bon déroulement de l'expérience. Les instruments en question — le matériel de l'artiste : feuilles, crayons, pinceaux, peinture, etc. — semblent assez quelconques à première vue, mais Breton y va d'une nuance plutôt étonnante : « faites-vous apporter de quoi écrire ». Un peu comme si la création automatique avait besoin de témoins, d'assistants pour pouvoir se dérouler convenablement (ce qui représenterait un autre point commun avec le jeu, mais aussi avec le rite). Le ton de Breton n'est pas dépourvu d'ironie, mais la remarque est édifiante. Il ne faut pas oublier que *Les champs magnétiques* a été rédigé par Breton en collaboration avec Philippe Soupault. Quelles que soient ses modalités, cette collaboration nous incite à reconsidérer la conception de la création automatique comme une expérience solitaire et purement individuelle³⁸.

Tous ces aspects mériteraient une analyse plus approfondie, mais on constate quand même en les passant en revue que la création automatique, chez les surréalistes, est plus qu'une simple technique. Pour le comprendre, il faut peut-être revenir une

36. Dans le premier *Manifeste*, Breton se réclame ouvertement — et non sans une certaine arrogance — de la tradition oraculaire : « La piété des hommes ne me trompe pas. La voix surréaliste qui secouait Cumes, Dodone et Delphes n'est autre chose que celle qui me dicte mes discours les moins courroucés » (*Manifeste du surréalisme, op. cit.*, p. 61). Il va de soi, toutefois, que cette voix, pour Breton, est « intérieure » : « de toute évidence, la question de l'extériorité de — disons encore pour simplifier — la "voix" ne pouvait pas même se poser » (« Le message automatique », art. cité, p. 181).

37. A. Breton, « Le message automatique », art. cité, p. 169.

38. Le texte des *Champs magnétiques* n'a pas été produit par quatre mains : l'expérience de Breton et de Soupault s'effectue « à raison de huit à dix heures d'affilée, davantage peut-être, quotidiennement et séparément » (M. Dachy, *op. cit.*, p. 221). La collaboration est fondamentale dans d'autres jeux surréalistes. Bornons-nous à l'exemple le plus frappant : le cadavre exquis, qui présuppose la collaboration dans sa forme même.

dernière fois sur le contexte de l'émergence du surréalisme dans l'histoire de l'art. Nous avons évoqué assez rapidement ce qui unit le dadaïsme et le surréalisme. Mais le jeu n'emprunte pas tout à fait les mêmes traits dans les deux mouvements, et nous concluons sur une hypothèse à ce sujet.

Chez les dadaïstes, le jeu est provocateur, contestataire et presque nihiliste ; on a d'ailleurs parlé à leur sujet de « nihilisme esthétique ». Nihilisme qui n'a peut-être jamais été aussi clairement exprimé que dans l'extrait suivant d'un manifeste lu par Aragon, lors d'une manifestation tenue le 5 février 1920 au salon des Indépendants : « Plus de peintres, plus de littérateurs, plus de musiciens, plus de sculpteurs, plus de religions, plus de républicains, plus de royalistes, plus d'impérialistes, plus d'anarchistes, plus de socialistes, plus de bolcheviks, plus de politiques, plus de prolétaires, plus de démocrates, plus d'armées, plus de police, plus de patries, enfin assez de toutes ces imbécillités, plus rien, plus rien, rien, RIEN, RIEN, RIEN³⁹. »

Chez les surréalistes, en revanche, le jeu devient plus interpellant : l'homme s'y investit complètement et peut, par là, renouer avec une faculté originaire et essentielle, reconquérir des pouvoirs qu'il a temporairement perdus. Dans son discours du 25 juin 1935 intitulé « Le retour à la réalité », le même Aragon déclarait : « Le surréalisme a été [...] une tentative désespérée de dépasser la négation de Dada et de reconstruire, au-delà d'elle, une réalité nouvelle. »

Il y aurait peut-être lieu de soutenir que le passage du dadaïsme au surréalisme ne se produit véritablement qu'à partir du moment où le jeu devient aussi un rite, sans jamais cesser d'être un jeu ; quand le jeu n'est pas seulement une ré-création ou un moyen de lutte, mais aussi (et surtout) une voie transformante qui permet à l'artiste de réaliser son plein potentiel créateur en agissant dans et sur le monde, grâce à une liberté qui n'exclut pas la règle mais suppose son concours subtil.

39. Cité par M. Nadeau, *Histoire du surréalisme*, Paris, Seuil, 1964, p. 26-27.