DU CADAVRE EXQUIS AU JEU DE MARSEILLE

Par Fabrice Flahutez,
historien de l'art université de Paris-Nanterre

TEXTUELS OU GRAPHIQUES, les jeux sont une activité de prédilection des poètes et artistes surréalistes. En jouant, ils expérimentent un langage poétique en réponse à la noirceur des temps.

Jouer, c'est être libre en dehors de la vie courante. Le surréalisme est avant tout un rapport au monde, un état d'esprit et non pas seulement une avant-garde plastique ayant créé des œuvres d'art et des poèmes, ce qui l'aurait cantonnée au stade purement formel. Les jeux surréalistes sont un des moyens d'activer, de façon ludique, la question du collectif, du vivre ensemble, le partage d'une certaine communauté d'esprit propre à affronter l'absurdité de leur monde, impuissant face à l'inéluctable montée des fascismes en Europe. En d'autres termes, jouer, s'amuser, rire sont, dès le début du mouvement surréaliste, vécus comme un affranchissement de la pesanteur du réel, tant le jeu soumet l'esprit des joueurs à une attitude désinvolte à l'égard des contingences, des routines, des contraintes matérielles. Le jeu permet en outre de provoquer par l'aléatoire et l'automatisme une production poétique de l'inattendu et, souvent, de la rencontre fortuite de réalités lointaines.

LE CADAVRE EXQUIS

« Le cadavre / exquis / boira / le vin / nouveau » est le premier résultat de ces jeux exploratoires permettant d'engendrer cette poétique étrange qui n'a plus rien à voir avec une quelconque raison raisonnante ou avec le sérieux de l'écriture, dont on sait qu'elle est domptée et surdéterminée par une myriade d'agents canalisateurs (l'éducation, le contexte historique, les structures psychiques de l'écrivain, la morale, etc.). Comme le précise Breton en 1962 dans *Du surréalisme en ses œuvres vives*, il importe « de soustraire [les mots] à leur usage de plus en plus strictement utilitaire, ce qui était le seul moyen de les émanciper et de leur rendre tout leur pouvoir ». Fait de mots écrits par plusieurs, mais ignorés de tous dans le processus d'écriture (le principe consiste à écrire un groupe de mots sur une feuille puis à le cacher en pliant le papier avant de le passer à quelqu'un d'autre qui doit compléter la phrase, sans voir ce qui précède), le cadavre exquis propose une phrase défiant l'entendement, mais suggérant des images mentales infinies. Il cherche, ni plus ni moins, à forcer la création à être, par le collectif, une torpille lancée contre la raison et la conscience, perçues très tôt grâce à la psychanalyse comme une censure délétère s'activant à scléroser un monde que les surréalistes veulent tant changer. C'est ici que se découvre une poésie faite de hasards et de télescopages de mots, métaphore de la rencontre des amis qui pratiquent un jeu passe-temps, tout en forgeant un renouvellement des formes du langage. La fabrique du cadavre exquis relègue ainsi aux oubliettes la rime, tout autant que l'alexandrin, la narration tout autant que le sens du discours.

L'aventure du cadavre exquis n'en est pourtant qu'à ses débuts, et les artistes transposent alors l'idée sous forme de dessins plus ou moins aboutis. L'un commence le dessin, laissant seulement au suivant quelques indices graphiques pour raccrocher son dessin afin de continuer le cadavre exquis sans savoir ce que le précédent a déjà

SAVOIR +

Béhar Henri, « Cadavre exquis » et « Jeu », *in* Ottinger Didier (dir.), *Dictionnaire de l'objet surréaliste*, Centre Pompidou/Gallimard, Paris, 2013.

Breton André, *La Clé des champs*, LGF, Paris, 1991.

Giraudy Daniel (dir.), *Le Jeu de Marseille : autour d'André Breton et des surréalistes à Marseille en 1940-1941*, Éditions Alors hors du temps, Marseille, 2003.

Jouffroy Alain, « Les jeux surréalistes, entretien avec Jacques Hérold », *xx^e siècle*, nouvelle série, n° 42, « Panorama 74 : les surréalistes I », juin 1974, p. 152-153.

Sebbag Georges, *En jeux surréalistes*, J.-M. Place, Paris, 2004.

Photographies du *Jeu de Marseille* sur le site du Centre Pompidou : http://bibliothequekandinsky.centrepompidou.fr/cataloguedoc/fondsphoto/cgi-bin/image.asp?ind=L2005006436no=RL01&id=L2005006436

Yves Tanguy, Joan Miro, Max Morise, Man Ray,
***Cadavre exquis. Nu*, 1926-1927,** dessin au stylo, à l'encre et au crayon de couleur sur papier, 36,2 × 22,9 cm, Museum of Modern Art, New York.

© Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence – © Successio Miro/Man Ray 2015 Trust/ADAGP, Paris, 2018.

dessiné, et ainsi de suite. La chimère se développe subrepticement dans les plis de la feuille et, à la fin du processus, se révèle dans toute son étrangeté au groupe de joueurs qui y a contribué. Beaucoup de ces cadavres exquis ne nous sont pas parvenus, car, comme dans tout jeu, c'est avant tout la participation qui est le sens et la raison de cette action improductive. La conservation des dessins n'est pas une priorité, mais on rigole beaucoup dans le groupe à découvrir les monstruosités poétiques des uns et des autres.

LE JEU DU SI ET DU QUAND

TEXTE

Vous vous asseyez autour d'une table. Chacun de vous écrit sans regarder sur son voisin une phrase hypothétique commençant par SI ou par QUAND d'une part, d'autre part une proposition au conditionnel ou au futur sans lien avec la phrase précédente. Puis les joueurs, sans choisir, ajustent deux à deux les résultats obtenus. Voici quelques-uns des produits de cette activité qui n'est pas sans charme :

A.B. – Si la Marseillaise n'existait pas
L.A. – Les prairies se croiseraient les jambes.

L.A. – Si la nuit ne finissait plus
G.S. – Il n'y aurait plus rien, plus rien, mais plus rien du tout.

A.B. – Si la Révolution éclatait demain
L.A. – Être récidiviste serait un honneur pour tous.

A.B. – Si tout s'envolait un jour de grand vent
S.M. – Les somnambules se promèneraient plus que jamais sur le[s] bords des toits.

A.B. – Si l'ère chrétienne allait seulement commencer
L.A. – On ne se lèverait jamais plus.

B.P. – Quand les racines ne sauront plus où donner de la tête
A.B. – Les cloches à melon se mettront à sonner.

S.M. – Quand les goulots des bouteilles seront remplacés par des serpents vivants
B.P. – Les journaux sauteront à la corde.

E.P. – Quand les couleurs n'auront plus aucun éclat
A.B. – L'œil ira voir l'oreille.

S.M. – Quand les majuscules feront des scènes aux petites lettres
E.P. – Les points d'exclamation ne diront pas grand chose.

B.P. – Quand les lacets pousseront dans les jardins ouvriers
S.M. – Les cheminots se moucheront avec des pinces à sucre.

A.B. – Quand les enterrements seront suivis par des plantes grimpantes
E.P. – Les numéros des maisons seront remplacés par des paires de ciseaux.

Collectif, « Le jeu du Si et du Quand », *Variétés*, n° hors série « Le surréalisme en 1929 », 1929, p. 7.
[Les participants, désignés par leurs initiales sont André Breton, Louis Aragon, Georges Sadoul, Simone Muzard, Benjamin Péret et Paul Éluard.]

ANALYSE

Des dizaines de jeux différents sont inventés et testés en groupes, sur plusieurs décennies, comme une mise en commun des sensibilités. Certains se révèlent hautement prometteurs sur le plan poétique, d'autres, au contraire, ne retiennent pas les joueurs au-delà d'une séance collective. Arrêtons-nous sur le drolatique *Jeu du Si et du Quand* qui paraît dans la revue *Variétés* le 1er juin 1929, à la suite d'un article introductif sur « L'Humour » signé par Sigmund Freud. Les phrases auxquelles participent André Breton, Louis Aragon, Georges Sadoul, Benjamin Péret, Paul Éluard, Pierre Unik, Yves Tanguy, Robert Desnos, Simone Muzard, ou Frédéric Mégret forment une succession de hasardeuses propositions, toutes plus belles les unes que les autres par les images qu'elles suggèrent.

Si les jeux textuels sont nombreux dans l'histoire du surréalisme, il ne faut pas oublier qu'ils côtoient une grande variété de jeux visuels (dont le cadavre exquis est, certes, le plus connu de tous) : en témoigne le « jeu du dessin communiqué », reproduit et commenté dans l'article « L'artiste et le mouvement » (*TDC*, n° 1110, mai 2017, p. 40-43). Le jeu s'avère également un excellent stratagème collectif pour échapper à l'irrespirable atmosphère de la France de Vichy. Comme le souligne Johan Huizinga dans les premiers paragraphes de son *Homo ludens*, « un premier trait fondamental du jeu : celui-ci est libre, celui-ci est liberté. À ce trait s'en rattache immédiatement un autre. Le jeu n'est pas la vie courante [...]. Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci. » (1944, trad. C. Serezia, 1951).

LE JEU DE MARSEILLE, EN ATTENDANT L'EXIL

Pour répondre à la noirceur de l'époque, les surréalistes assignés à la Villa Air-Bel près de Marseille reprennent le jeu du tarot et le transforment de fond en comble, précisant au passage qu'à chaque période historique de grands troubles, les jeux de cartes ont été les réceptacles visuels de ces bouleversements (Breton, voir Savoir +). L'idée d'un jeu de cartes naît d'un autre jeu, comme le précise Jacques Hérold à Alain Jouffroy (voir Savoir +) : « On jouait à faire le portrait d'un personnage précis avec des objets inventés. Les autres devaient le deviner [...].

1

96 MAGASIN PITTORESQUE.

proie. Les contes de cette sorte déguisent ordinairement un fait réel, sous l'enveloppe dont l'imagination l'a revêtu. On a vu avec surprise des exemples de la force musculaire dont les bras des pompes sont doués, l'amour du merveilleux a subjugué le jugement, et la fiction a pris la place de la vérité. Voyons donc quelle est la structure de cet animal si bien organisé pour la force, et qui se rendrait en effet très redoutable s'il parvenait à la grandeur qu'on lui attribue.

(Seiche officinale.)

La sèche représentée ici est la plus commune sur les côtes de France. On voit ses deux grands yeux et ses huit bras munis sur toute leur longueur de suçoirs énergiques, au moyen desquels l'animal s'attache à ce qu'il veut saisir. On voit aussi que ces bras sont mobiles dans tous les sens, très flexibles et très déliés à leur extrémité, ce qui les rend propres à enlacer les plus petits animaux marins, à les étreindre avec force pour les porter à la bouche, qu'on ne voit point dans cette figure, mais qui ressemble assez exactement au bec d'un perroquet, la mâchoire supérieure étant recourbée et prolongée au-delà de l'autre, et toutes les deux ayant la consistance d'un véritable bec d'oiseau.

Aux moyens d'attaque dont cet animal est très bien pourvu, comme on le voit, il faut ajouter ses moyens de défense. On ne peut le toucher impunément : une commotion galvanique réprime sur-le-champ cette témérité, et une douleur qui dure plusieurs heures, des démangeaisons comme celles qui suivent les piqûres d'orties, ôtent l'envie de recommencer. Un système de défense plus extraordinaire, et dont la sèche ne doit pas user fréquemment, est la faculté qu'elle possède de s'environner subitement d'un nuage noir, en répandant autour d'elle sa vésicule d'encre. Cet artifice lui suffit, dit-on, pour échapper à des ennemis que ses armes ordinaires n'auraient pu repousser. Avec autant de moyens de conservation, il n'est pas étonnant que ces mollusques abondent dans toutes les mers. Mais malgré le nombre et la souplesse de leurs bras, leurs facultés locomotives sont très limitées; ils se blottissent dans des trous de roches sous-marines, étendant au dehors leurs bras pour chercher et saisir leurs aliments. Leur histoire naturelle est encore assez incomplète : il reste à apprendre beaucoup de choses importantes, et à rectifier ce que l'on croit savoir, en le dégageant des erreurs qui y sont mêlées.

PONTS SUSPENDUS EN CORDE.

Dans les pays où les rivières sont larges, peu profondes, et coulent lentement, l'idée des ponts suspendus a dû être d'autant plus tardive à se développer, que leur utilité était moins immédiate; mais dans des contrées montueuses, abruptes, où les crevasses sont fréquentes et les eaux torrentueuses, la nécessité a dû produire de bonne heure ces constructions originales : c'est ce qui a eu lieu en effet, et les habitans de l'Amérique du Sud faisaient usage des ponts suspendus avant l'arrivée des Européens.

La gravure et les détails qui suivent sont tirés du magnifique ouvrage publié par M. de Humboldt sur les Cordillières; le pont est jeté sur la rivière de Chambo, près de Pénipé, dans le Pérou.

Les Espagnols l'appellent *pont de hamac*. Les cordes, de trois à quatre pouces de diamètre, sont faites avec la partie fibreuse des racines de l'*agave americana*. Des deux côtés du rivage, elles sont attachées à une charpente grossière. Comme leur poids les fait courber vers le milieu de la rivière, et comme il serait imprudent de les tendre avec trop de force, on est obligé, lorsque le rivage n'est pas très élevé, de construire des gradins ou des échelles aux deux extrémités du pont de hamac. Celui de Pénipé a 120 pieds de long sur 7 ou 8 de large; mais il y a des ponts dont les dimensions sont plus considérables.

Tous les voyageurs ont parlé de l'extrême danger que présente le passage de ces ponts de corde, qui ressemblent à des rubans suspendus au-dessus d'une crevasse ou d'un torrent impétueux. Ce danger n'est pas bien grand lorsqu'une seule personne passe le pont aussi vite que possible, et en jetant le corps en avant; mais les oscillations des cordes deviennent très fortes lorsque le voyageur se fait conduire par un Indien qui marche avec beaucoup plus de vitesse que lui, ou lorsque, effrayé par l'aspect de l'eau qu'il découvre à travers les interstices des bambous, il a l'imprudence de s'arrêter au milieu du pont, et de se tenir aux cordages qui servent de balustrade.

(Pont de hamac.)

Un pont de hamac ne se conserve généralement en bon état que pendant vingt à vingt-cinq ans; encore est-il nécessaire de renouveler quelques cordes tous les huit ou dix ans.

2

André Breton, projet de carte pour le *Jeu de Marseille, Paracelse, Mage de Connaissance/Serrure*, mars 1941 (1), dessin à l'encre de Chine et à la gouache, 23,7 × 13,8 cm, Musée Cantini, Marseille. Le dessin de Breton reproduit la gravure représentant **« La Sèche » dans l'ouvrage du *Magasin pittoresque* (2)**, Édouard Charton (dir.), Première année, n° 1, 1833, p. 96.

1. Photo © Ville de Marseille, dist. RMN-Grand Palais/Jean Bernard – © ADAGP, Paris, 2018.
2. © Bibliothèque nationale de France.

Robert Delanglade (d'après les projets de cartes de Victor Brauner, André Breton, Oscar Dominguez, Max Ernst, Jacques Hérold, Wilfredo Lam, Jacqueline Lamba, André Masson), douze cartes du *Jeu de Marseille*, 1941, édité par André Dimanche, Marseille, 1983. Source : Bibliothèque Kandinsky (Centre Pompidou).

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI Bibliothèque Kandinsky, RMN-Grand Palais/ image de la Bibliothèque Kandinsky – © ADAGP, Paris, 2018.

On jouait à l'infini, tous les jours et tout le temps, à Air-Bel, "alors on joue ?" disait Breton, et il fallait jouer. Mais le jeu pouvait venir de n'importe qui […] C'est venu comme ça, "si on faisait un jeu de cartes ?" Breton a accepté. » Le jeu de cartes élaboré par Breton et ses amis a pour ambition de renverser la symbolique « Ancien Régime ».

Nicolas Cendo décrit plus précisément le jeu : « Deux séries rouges et deux séries noires allaient prendre respectivement pour symbole : la *flamme* (amour), la *roue* sanglante (révolution), l'*étoile* noire (rêve), la *serrure* (connaissance). L'as, le roi et la dame furent remplacés par *génie*, *sirène*, *mage*, représentés par des personnalités historiques ou littéraires, le valet ayant disparu. On pouvait trouver dans l'ordre : Baudelaire, la Religieuse portugaise, Novalis (*flamme*) ; Sade, Lamiel (héroïne de Stendhal) et Pancho Villa (*roue*) ; Lautréamont, Alice, Freud (*étoile*) ; Hegel, Helen Smith, Paracelse (*serrure*). Le Joker n'étant autre que le Père Ubu, tel qu'il fut dessiné par Alfred Jarry » (voir Savoir +, Giraudy, p. 80). Toutes les cartes furent ensuite reprises par Frédéric Delanglade pour être publiées au mois de mars dans le nº 2-3 de la revue surréaliste en Amérique, VVV *Almanac for 1943*.

La carte dessinée par André Breton à partir du modèle publié dans la première livraison du *Magasin pittoresque* d'Édouard Charton (1833) arbore une « sèche officinale » (la seiche commune ou *Sepia officinalis*) dupliquée par effet miroir selon une diagonale propre aux cartes à jouer. Le choix d'une telle créature marine, pour symboliser Paracelse (le « mage » de la connaissance, représentée par la serrure), s'explique sans doute par la « faculté qu'elle possède de s'environner subitement d'un nuage noir, en répandant autour d'elle sa vésicule d'encre. Cet artifice lui suffit, dit-on, pour échapper à ses ennemis que ses armes ordinaires n'auraient pu repousser ». Belle métaphore du poète, cerné de toute part en cette année 1941, et qui n'a comme salut que sa plume pour tenter de créer, avec l'humour noir qui fut le sien, un imaginaire à la hauteur des événements.

PISTES PÉDAGOGIQUES

L'ASSEMBLAGE

Les surréalistes ont travaillé de manière privilégiée sur le rapprochement d'éléments graphiques et d'objets *a priori* hétérogènes. Comment les jeux favorisent-ils ces techniques d'assemblage ?
Des objets comme les poèmes-objets, réalisés par les surréalistes seuls ou à plusieurs, procèdent de cet assemblage et se rapprochent de l'esprit des jeux surréalistes. C'est le cas de l'œuvre d'Oscar Dominguez *Jeux* (1937), qui se présente comme un animal fantastique composé d'une balayette, d'un soufflet, d'un rouage mécanique, d'un petit revolver, d'une corne à poudre et de cornes de taureau miniatures.

LE HASARD

Par opposition à l'art ou la littérature académique où l'anticipation et la maîtrise sont de mise, les surréalistes affectionnaient le hasard comme élément moteur de l'expérimentation plastique et poétique. Comment le hasard, qui est une dimension essentielle de nombreux jeux, s'intègre-t-il aux jeux surréalistes pour nourrir la création ? De manière plus générale, comment les artistes jouent-ils avec le hasard dans le processus de création ? Quels exemples peut-on trouver parmi des artistes des générations suivantes qui utiliseraient le hasard voire l'aléatoire comme guide de leur création ?

LA CRÉATION À PLUSIEURS

Le jeu est généralement une activité collective. Le mouvement surréaliste a beaucoup pratiqué la création à plusieurs et a entrepris un grand nombre d'actions communes (expositions, revues, tracts, mobilisation pour des causes, etc.). Comment le jeu a-t-il favorisé cette création artistique à plusieurs ?
Pour plus d'informations sur les créations artistiques collectives, voir les ressources pédagogiques ci-après.

LE DÉTOURNEMENT

Composé de 22 cartes hybrides, le *Jeu de Marseille* procède d'un détournement d'un jeu de cartes. Cette activité de détournement en tant que telle procédait d'une activité ludique pour les artistes qui s'y sont adonnés, dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale.

Dans quelle mesure le détournement est-il un moteur de la création moderne et contemporaine ? Pourquoi les artistes procèdent-ils à ces détournements ? Peut-on trouver des exemples dans d'autres domaines artistiques ?

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

SUR LA CRÉATION À PLUSIEURS

***TDC*, n° 1110, « Individu et groupe »**, mai 2017, notamment les articles de Fabrice Flahutez sur le mouvement surréaliste : « L'artiste et le mouvement » (p. 40-43) et « L'exposition internationale du surréalisme » (p. 44-45).

Collaboration et co-création entre artistes, des années 1960 à nos jours, ouvrage imprimé et synthèse en ligne, sur l'art à plusieurs des années 1960 à nos jours, en lien avec le sujet inscrit au programme « arts plastiques », enseignement de spécialité, série L, en classe de terminale.