

LES JEUX SURREALISTES

Par Anthony Salomé,
enseignant en classes préparatoires
littéraires

■ « CÉDER L'INITIATIVE AUX MOTS » : la démarche évoquée par Stéphane Mallarmé dans « Crise de vers » (publié dans *Divagations*, 1897) définit à merveille le jeu des surréalistes avec le langage ; pourtant, la finalité diffère radicalement, n'étant plus poétique mais ludique, plus individuelle mais collective. Le jeu avec le langage caractérise de manière permanente les surréalistes : on en trouve trace dans la plupart de leurs publications, des années 1920 aux années 1960, ce qui reflète leurs évolutions. Pratique fédératrice, le jeu forge l'esprit de groupe, indique diachroniquement les changements de participants : on y saisit des activités partagées qui dessinent en filigrane ce qui peut s'approcher d'un mouvement littéraire. Cela impose de bien percevoir dans ces jeux une ambivalence constitutive : le ludique peut permettre l'accès au sérieux, ce divertissement peut être littérairement essentiel, allier inconscient et révélation parce qu'on y mêle contrainte et liberté.

Parler Breton, c'est penser surréalisme. Validant l'approche anthropologique de Johan Huizinga dans *Homo ludens* (voir *Savoir +*), selon lequel le jeu n'est pas une démarche vaine mais mène à la culture, André Breton en fait ainsi le laboratoire de l'écriture surréaliste, par les écrits simultanés, l'écriture automatique, et affiche ces pratiques dans les différentes revues du groupe. Réguler le surréalisme, c'est la tâche a priori étonnante conférée aux règles du jeu, qui relèvent en réalité d'une propédeutique : jouer ensemble, c'est ouvrir cette voie qui pourra faire parvenir au langage essentiel.

Sont présentés ici les jeux collectifs les plus représentatifs du surréalisme. Ils permettent à la fois la découverte de ces pratiques littéraires et un réinvestissement pédagogique : une fois le principe du jeu connu, il peut être pratiqué, la classe devenant alors lieu de réitération et de transposition des activités littéraires ; on y verra que métaphore, métonymie, syntaxe peuvent être abordées de manière ludique.

LE JEU DES PRÉFÉRENCES

TEXTE

Des attitudes nous en avons à revendre. Des poèmes, cela se défend encore et toujours. Ce qui se défend beaucoup moins, c'est la sorte de prédilection que nous portons à certaines des choses qui nous entourent. C'est dans ce domaine aussi que nous nous trouvons les plus étrangers les uns aux autres. Pourquoi choisissez-vous cette femme, cette marque de cigarettes ? On aurait tort de croire que cela n'engage à rien. En tout cas, nous ne voyons pas de quel droit les détectives privés continueraient à se passer de ces éléments.

1. Jardin de Paris – 2. Monarque – 3. Objet usuel – 4. Pays – 5. Époque – 6. Quartier de Paris – 7. Automobile – 8. Peintre – 9. Occupation – 10. Science – 11. Animal – 12. Parfum – 13. Âge – 14. Métier – 15. Couleur – 16. Poète – 17. Métal – 18. Femme – 19. Homme politique – 20. Mets – 21. Fourrure – 22. Boisson – 23. Musicien – 24. Objet de vêtement – 25. Yeux – 26. Partie du corps – 27. Fleur – 28. Divinité – 29. Heure – 30. Saison – 31. Toucher – 32. Plante [...].

S A V O I R +

Béhar Henri [dir.], « Jeux », in *Dictionnaire André Breton*, Classiques Garnier, Paris, 2013.

Caillois Roger, *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1958.

Garrigues Emmanuel, *Les Jeux surréalistes*, NRF/Gallimard, Paris, 1995.

Huizinga Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Gallimard, Paris, 1951.

LOUIS ARAGON : 1. Buttes Chaumont – 2. Philippe IV le Bel – 3. Salière Cérébos – 4. Thibet – 5. Fin août 1914 – 6. Carrefour Belleville-Oberkampf – 7. Mercédès – 8. Picasso – 9. Dormir – 10. Zoologie – 11. Zèbre – 12. Brûlé – 13. Aucun – 14. Aiguilleur – 15. Jaune – 16. Ducasse – 17. Etain – 18. La Parabère – 19. Annam – 20. Pommes de terre frites – 21. Loutre – 22. Café – 23. Moussorgski – 24. Culotte de jersey – 25. Noirs – 26. Hanche – 27. Violette – 28. Sainte Vierge – 29. 3 heures – 30. Juin – 31. Emeri – 32. Agave [...].

ANDRÉ BRETON : 1. Square des Arts-et-Métiers – 2. Charles VI – 3. Ciseaux – 4. Java – 5. Septembre 1871 – 6. Porte Saint-Denis – 7. Voisin – 8. Ingres – 9. Rêver en dormant – 10. Aucune – 11. Plésiosaure – 12. Fougère – 13. 30 Ans – 14. Aucun – 15. Blanc – 16. Ducasse – 17. Plomb – 18. Marguerite de Bourgogne – 19. Briand – 20. Artichaut – 21. Renard blanc – 22. Café – 23. Aucun – 24. Chemise de femme noire – 25. Violets – 26. Yeux – 27. Capucines – 28. Pan – 29. 5 heures – 30. Août – 31. Plantes – 32. Potiron [...].

Louis Aragon, André Breton, « Quelques préférences de... » [extraits], *Littérature*, n° 2, 2^e série, avril 1922, p. 1-2.

ANALYSE

Ce jeu repose sur l'effet de liste ; nous en présentons ici l'explication initiale d'André Breton publiée dans la revue *Littérature* d'avril 1922, les trente-deux premières rubriques, puis deux exemples de réponses : celles de Louis Aragon et celles de Breton. La liste invite à la réponse rapide, la variété des rubriques devant faire primer le spontané sur le réfléchi : l'écriture devient automatique, mais pas anodine, parce qu'elle fait apparaître des choix inconscients qui sont opérés quotidiennement. On peut lire la publication de deux façons différentes : soit de manière croisée, par réponse à chaque question, soit linéairement, par l'ensemble des réponses d'un même participant. Dans le premier cas, le jeu révèle des schèmes récurrents entre les joueurs : ici, par exemple, le goût pour le sommeil et le rêve (n° 9), la prédilection pour Lautréamont (n° 16) ; dans le second cas, la pensée intime et l'inconscient de chaque participant se laisse deviner.

LE DIALOGUE EN QUESTIONS/RÉPONSES

TEXTE

P. – Qu'est-ce qu'un magistrat ?

B. – C'est un voyou, un saligaud et un con.

P. – Qu'est-ce que l'égalité ?

B. – C'est une hiérarchie comme une autre.

P. – Qu'est-ce que la fraternité ?

B. – C'est peut-être un oignon.

B. – Qu'est-ce que le service militaire ?

P. – C'est le bruit d'une paire de bottes tombant dans un escalier.

P. – Qu'est-ce qu'un flot de sang ?

B. – Tais-toi. Raye cette abominable question.

André Breton, Benjamin Péret, « Le dialogue en 1928 », *La Révolution surréaliste*, n° 11, mars 1928, p. 11-12.
[Les participants, désignés par l'initiale de leur nom, sont André Breton et Benjamin Péret.]

ANALYSE

Peut-on répondre de manière féconde à une question que l'on ne connaît pas ? La revue *La Révolution surréaliste* de mars 1928 se propose de tester pratiquement cette éventualité, avec la règle du jeu suivante : « Question ? Réponse. Simple travail d'adéquation qui implique tout l'optimisme de la conversation. Les pensées des deux interlocuteurs se poursuivent séparément. » L'ingénuité apparente de la démarche est en réalité une tentative de réactivation de la force de l'image, en faisant coïncider des énoncés qui s'opposent dans leur degré d'abstraction, de référentialité, générant moins de l'hermétisme que ce que postulait Pierre Reverdy, dont Breton rappelait les propos dans le *Manifeste du surréalisme* (1924) : « Plus les rapports de deux réalités rapprochées seront lointains et justes, plus l'image sera forte. » Les participants sont placés deux par deux, chacun rédigeant plusieurs questions et réponses ; nous avons sélectionné la partie entre André Breton et Benjamin Péret, désignés par l'initiale de leur nom. On y voit que le jeu permet l'examen des frontières sémantiques des vocables, leurs points de jonction. L'entreprise, lexicalement, est celle du linguiste visant à établir une notice de dictionnaire ; seulement, le travail se fait ici à quatre mains et à l'aveugle.

Le jeu surréaliste est simple dans son fonctionnement et son application, son intérêt résidant dans le rapprochement d'énoncés simultanés, d'où peut advenir l'image poétique. Au carrefour de l'usage mondain de la conversation et de l'intrusion du hasard réside donc le jeu du dialogue, dont il existe plusieurs variantes. Outre les questions-réponses, on trouve ainsi le dialogue hypothétique : le premier participant écrit une phrase commençant par « si » ou « quand » et dont le sujet est un objet, une personne ou une idée, l'autre rédige une phrase au conditionnel ou au futur. Voici quelques résultats obtenus en 1929 : « Si les perroquets pouvaient se parler entre eux, / les fantasmagories commenceraient. » ; « Si les pieuvres portaient des bracelets, / les bateaux seraient traînés par des mouches. » Avec ce jeu sur les rapports logiques de la phrase et de la pensée, l'incongruence devient sens dans le cadre imposé du potentiel ou de l'irréel (voir aussi à ce sujet le focus « Du cadavre exquis au Jeu de Marseille » de Fabrice Flahutez).

LE CADAVRE EXQUIS

TEXTE

La fleur des pois rigide et chaude plaint et soulage l'amnésie fine.

La topaze vengée mangera de baisers le paralytique de Rome.
La guillotine profondément égoïste et diurne pleurera la bouteille royale mais correcte.

La grossesse en papier buvard file une quenouille rouge auprès du renégat ciré comme un cercueil.

La rue Mouffetard, frissonnante d'amour, amuse la chimère qui fait feu sur nous.

La lumière toute noire pond jour et nuit la suspension impuissante à faire le bien.

Une bohémienne de quinze ans qui lisait Achim d'Arnim devant un ours enchaîné marbré de blanc comme au matin des noces remue les fées au hennin de papier.

Collectif, « Le cadavre exquis », *Le Surréalisme au service de la Révolution*, n° 4, José Corti, décembre 1931, p. 12.

ANALYSE

Le principe du cadavre exquis est défini par Breton dans le *Dictionnaire abrégé du surréalisme* comme un « jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes ». S'il est souvent considéré comme le jeu le plus emblématique des surréalistes, c'est qu'il est, lors de sa réalisation, une pratique ludico-artistique mêlant collage et secret recelé dans un papier. Cela devient, à terme, une sentence à ce point collective que l'on ne saurait plus y discerner la part des uns et des autres, les différents énoncés fusionnant pour former syntaxiquement un énoncé poétique, dont on a ici des exemples publiés dans *Le Surréalisme au service de la Révolution* en 1931. Cette fascination littéraire, musicale, visuelle pour le résultat obtenu fut si immédiate que le jeu trouva son nom dans la première phrase issue de ce principe : « Le cadavre exquis boira le vin nouveau. »

L'UN DANS L'AUTRE

TEXTE

Je suis un POT DE FLEURS de diamètre moyen. La plante que j'abrite a rejeté au-dehors toute ma terre pour pouvoir trouver ses aises et activer la circulation de sa sève de l'intérieur à l'extérieur et vice-versa. (Jean-Louis Bédouin)

TERRE

Je suis une ROBE DU SOIR d'un tissu si léger que mon volume ne dépasse pas celui du mouchoir le plus fin serré dans la main. J'entretiens avec la lune à ses quartiers des rapports de forme étroits. La personne qui me possède peut, soit me porter sur elle, soit me garder dans un lieu fermé d'où elle m'extrait dans la solitude, à des fins d'évocation précises. Parfois odorante, je n'ai le choix qu'entre deux ou, au plus, trois couleurs qui peuvent offrir toutes variations dans leur gamme. (André Breton)

BOUCLE DE CHEVEUX

Je suis une CHÂTAIGNE naissant à l'extrémité d'une branche qui, de par sa nature, est généralement en rapport avec le feu mais qui, cette fois, est en rapport avec l'eau. Par beau temps je me déplace avec rapidité dans l'air où j'ai une existence éphémère. (Wolfgang Paalen)

NOUVEAU

Collectif, « L'un dans l'autre », *Médium*, n° 2, 1954.

ANALYSE

Puisque la flamme de l'allumette évoque la crinière du lion, le lion est dans l'allumette : ce principe d'inclusion énoncé par Breton dans la revue *Médium* de 1954 explique ce jeu fascinant, *L'un dans l'autre*. « L'un d'entre nous "sortait" et devait décider, à part lui, de s'identifier à tel objet déterminé (disons, par exemple, un escalier). L'ensemble des autres devait convenir en son absence qu'il se présenterait comme un autre objet (par exemple une bouteille de champagne). Il devait se décrire en tant que bouteille de champagne offrant des particularités telles qu'à l'image de cette bouteille viennoise se superposer peu à peu, et cela jusqu'à s'y substituer, l'image de l'escalier. » Il s'agit donc de faire deviner ce que l'on a choisi d'être en partant de ce que les autres ont voulu que l'on soit, ce qui exige un effort de rapprochement sémantique, d'association. La relation métonymique entre les images devient réussite au jeu dès lors qu'elle est identifiée par les participants : leur travail est celui, herméneutique, du lecteur de poésie.

PISTES PÉDAGOGIQUES

- **Le surréalisme** : à quelles conditions peut-on parler de mouvement littéraire ? Comment les jeux surréalistes révèlent-ils cet esprit collectif ?
- **L'alchimie du Verbe** : sur quelles figures de style et structures syntaxiques reposent les jeux surréalistes ? Dans quelle mesure le maniement de la langue rejoint-il le traitement du langage chez les poètes ?
- **Contrainte et nouveauté** : la contrainte imposée par les règles des jeux est-elle facteur de créativité ?
- **L'inconscient** : le hasard et la participation collégiale sont-ils des freins au projet de révéler l'inconscient de chacun ?
- **Les images** : les images sont-elles d'autant plus appréciables qu'elles sont incongrues et inédites ? Comment définir l'image surréelle ?
- **L'influence de Lautréamont** : Breton appréciait la formule de Lautréamont : « beau comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie ». Comment les jeux surréalistes cherchent-ils à susciter à nouveau de telles rencontres ?
- **Le collage** : dans quelle mesure les jeux surréalistes rappellent-ils, dans leur application, les collages de l'art pictural ? Le surréalisme peut-il être qualifié d'esthétique du collage ?

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

ÉCRIRE BRETON

Dans son *Manifeste du surréalisme*, André Breton insère une série d'injonctions valant règles d'écriture pour s'initier à l'écriture surréaliste.

TEXTE

Composition surréaliste écrite, ou premier et dernier jet

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. Dites-vous bien que la littérature est un des plus tristes chemins qui mènent à tout. Écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas retenir et ne pas être tenté de vous relire. La première phrase viendra toute seule, tant il est vrai qu'à chaque seconde il est une phrase, étrangère à notre pensée consciente, qui ne demande qu'à s'extérioriser. Il est assez difficile de se prononcer sur le cas de la phrase suivante ; elle participe sans doute à la fois de notre activité consciente et de l'autre, si l'on admet que le fait d'avoir écrit la première entraîne un minimum de perception. Peu doit vous importer, d'ailleurs ; c'est en cela que réside, pour la plus grande part, l'intérêt du jeu surréaliste. Toujours est-il que la ponctuation s'oppose sans doute à la continuité absolue de la coulée qui nous occupe, bien qu'elle paraisse aussi nécessaire que la distribution des nœuds sur une corde vibrante. Continuez autant qu'il vous plaira. Fiez-vous au caractère inépuisable du murmure. Si le silence menace de s'établir pour peu que vous ayez commis une faute : une faute, peut-on dire, d'inattention, rompez sans hésiter avec une ligne trop claire. À la suite du mot dont l'origine vous semble suspecte, posez une lettre quelconque, la lettre l par exemple, toujours la lettre l, et ramenez l'arbitraire en imposant cette lettre pour initiale au mot qui suivra.

André Breton, *Manifeste du surréalisme* [1924], in *Œuvres complètes*, Gallimard, coll. Pléiade, t. I, 1988, p. 331.

UN JEU DE CARTES SURRÉALISTE

Imaginé par André Breton et ses amis au moment de l'Occupation, le *Jeu de Marseille* est le révélateur de la pensée surréaliste, un imaginaire propre, voire une mythologie inimitable. Il est présenté et analysé dans le focus « Du cadavre exquis au Jeu de Marseille » de Fabrice Flahutez.

REPRENEZ LE CADAVRE

Le site <http://www.lecadavreexquis.com> offre la possibilité de commencer ou de poursuivre un cadavre exquis et de découvrir l'ensemble du cadavre ensuite publié intégralement.