

LE SURREALISME, UN MOUVEMENT BASE SUR LE HASARD

"Le génie est le hasard de la technique et la technique de ce hasard"

Louis Gauthier

© <https://carlabox.wixsite.com/tpe-hasard-1eres1/single-post/2016/02/07/le-surréalisme-un-mouvement-basé-sur-le-hasard>

Le surréalisme, un mouvement basé sur le hasard

Digne héritier du mouvement dadaïste, un nouveau mouvement fait son apparition : le surréalisme. Dans le surréalisme comme a dit Picasso "*Pour moi, un tableau n'est jamais une fin ni un aboutissement, mais plutôt un heureux hasard et une expérience.*" En effet la forme de l'œuvre n'est plus une fin concrète mais cette même œuvre devient alors un lieu à l'intérieur duquel « agit » l'esprit du temps. Ainsi dans le surréalisme le hasard agit comme un corps étranger introduit dans l'espace de l'œuvre.

Mais d'abord qu'est-ce que réellement le surréalisme ?

C'est un mouvement littéraire, culturel et artistique du XX^{ème} siècle. Il contient tous les procédés d'expression et de création utilisant toutes les forces psychiques (automatisme, rêve, inconscient, ...) ces valeurs même qui sont au cœur du mouvement surréaliste. Par conséquent le surréalisme « fait de son temps psychologique un médium de la peinture et de la sculpture ».

Le hasard n'intervient donc pas dans l'œuvre comme un simple accident ou aléa de la création, il est encouragé, provoqué et revendiqué par l'artiste lui-même.

Le surréalisme voit le jour en 1924 lorsqu'André Breton le définit dans le premier Manifeste du Surréalisme comme 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. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale [...]* ».

Par ailleurs André Breton est une figure emblématique du surréalisme, il serait donc injustifié de ne pas en parler plus en détail :

Donc André Breton (1896- 1966)

était un poète et écrivain français principal animateur et théoricien du surréalisme. Il est l'auteur des différents manifestes du surréalisme et pour lui « *tout porte à croire qu'il existe un certain point de l'esprit d'où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable*

et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement. C'est en vain qu'on cherchera à l'activité surréaliste un autre mobile que l'espoir de détermination de ce point » (André Breton, Deuxième Manifeste, 1929). Son rôle de chef de file du mouvement surréaliste, et son œuvre critique et théorique pour l'écriture et les arts plastiques, font d'André Breton une figure majeure de l'art et de la littérature française du XX^{ème} siècle. La volonté d'introduire le hasard dans les œuvres, qu'elles soient artistiques ou bien littéraires, traduit de l'envie d'introduire un effet de surprise, d'étonnement ou encore de dépaysement comme celui provoqué par un rêve...

Une des parties les plus importantes de ce mouvement est ce qui est appelé « hasard objectif », terme initialement utilisé par André Breton qui avait été dans un premier temps nommé «

pétrifiantes coïncidences », « faits glissades », ou encore « faits précipices ». A. Breton utilise plusieurs fois le hasard objectif dans ces œuvres tel que *Nadja* et *L'Amour Fou*. Il définit par ailleurs le terme « hasard objectif » comme étant une « forme de manifestation de la nécessité extérieure qui se fraie un chemin dans l'inconscient humain » (*L'Amour fou*, II, pp. 690-691) puis il ajoute « *je me suis attaché à rien tant qu'à montrer quelles précautions et quelles ruses le désir, à la recherche de l'objet apporte à louvoyer dans les eaux préconscientes et, cet objet découvert de quels moyens, stupéfiants jusqu'à nouvel ordre, il dispose pour le faire connaître* »

Sur une toute autre dimension nous avons le *Cadavre Exquis*, jeu collectif inventé par les surréalistes vers 1925. C'est donc un « jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'entre elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. » (Définition d'après le dictionnaire abrégé du surréalisme)

Le but de ce jeu est donc d'écrire sur un bout de papier un mot à tour de rôle (en respectant l'ordre sujet – verbe – complément) en cachant préalablement le mot écrit précédemment. Ce jeu a été créé à Paris dans une maison où vivaient Marcel Duchamp, Jacques Prévert et Yves Tanguy. Ces trois artistes en sont donc en grande partie les initiateurs et la toute première phrase qui résultait de cette expérience fut « *Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau* ».

André Breton explique que ce jeu n'avait au début qu'une valeur ludique, divertissante puis on y a trouvé une valeur inexploitée : « *Bien que, par mesure de défense, parfois, cette activité ait été dite, par nous, « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d'enrichissant sous le rapport de la connaissance n'est venu qu'ensuite.* »

Ce jeu appartenant au courant réaliste est directement rattaché à la thématique du hasard car la phrase ou le dessin obtenu à la fin de ce jeu révèle que l'inconscient ne peut être choisi ou deviné avant.