



Doodle, entre jeu et art

Nesrine Achour

► To cite this version:

| Nesrine Achour. Doodle, entre jeu et art. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02950828

HAL Id: dumas-02950828

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02950828>

Submitted on 28 Sep 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

The background is a dark grey or black surface covered with intricate, light grey doodle patterns. These patterns include various geometric shapes like circles, ovals, and crosses, as well as more fluid, organic lines and squiggles. Some elements resemble stylized faces or abstract figures. The overall effect is a dense, textured, and artistic backdrop.

*Doodle,
entre jeu et art*



Année universitaire **2018-2019**

Doodle, entre jeu et art.

Mémoire de recherche présenté par **Nesrine Achour**

Numéro d'étudiante : 21708779

Sous la direction de **Bertrand GERVAIS**, Maître de conférences (Art et Sciences de l'art).

Mémoire présenté le 19 / 06 / 2019. Devant un jury composé de :

Bertrand Gervais

Elisabeth Piot

Mémoire de Master en arts plastiques à l'université de Picardie Jules Verne.

Sommaire

Introduction générale	4
Chapitre I : <i>Doodle : à propos d'une pratique artistique</i>	7
I. Introduction au Doodle	9
1. Définition du Doodle	10
2. Étymologie du Doodle	12
3. L'entrée aléatoire	14
II. Analyse du Travail Artistique	17
1. Conception : L'importance du jeu	17
2. Technique : Le jeu de la couleur	20
Chapitre II : <i>De l'automatisme graphique à la notion d'entrée aléatoire</i>	28
I. Notions sommaires sur l'automatisme et l'inconscient	30
1. Définition de l'automatisme	30
2. L'écriture automatique	31
II. L'automatisme graphique	33
1. Max Ernest, l'automatisme méthodique	33
2. André Masson, l'automatisme gestuel	38
III. Analyse comparative des procédés Doodle / Dessin automatique	46
Chapitre III : <i>A propos d'un schéma psycho-graphique</i>	54
I. Définition de l'inconscient	58
II. Diverses théories sur « L'inconscient dans l'art »	59
1. Le langage symbolique du gribouillis	60
2. La Gestaltung de Hans Prinzhorn	63
III. L'expérience du jeu dans le dessin spontané	74
Conclusion générale	80
Ressources Bibliographiques	81
Lexique	87

Émanant d'une volonté d'appréhender et de situer ma pratique artistique dans un registre théorique, j'ai voulu comprendre mes peintures, et tenter d'en déchiffrer les codes et les mécanismes de production. Essayer d'identifier et d'analyser le cheminement qui m'a amenée à cette création ; une pratique qui au fil des années est devenue une partie de moi, dont je me sers régulièrement pour m'évader et rêvasser. En analysant un peu plus ma pratique, j'ai vite compris que l'essence de ma peinture, était les dessins spontanés qui la composent : *ses Doodles*. Aussi, désireuse d'approfondir mes premières recherches sur le *Doodle*^a, en contextualisant ce dernier, j'ai voulu comprendre ses prémisses, son évolution dans l'espace-temps et enfin les mécanismes qui caractérisent sa pratique en tant que jeu artistique.

Avant l'élaboration de ces Doodles, c'est le gribouillage^b qui prend place, notamment le gribouillage inconscient^c et spontané que l'on griffonne sur les marges d'un cahier de cours sans s'en rendre compte, inconsciemment, pour passer le temps. Pratiquer le dessin spontané au fil du temps est devenu un passe-temps addictif, tel un *jeu* dont j'établissais les règles au fur et à mesure, à chaque nouvelle partie. Par la suite, en explorant les notions d'inconscient, de jeu^d et de hasard^e dans l'art pictural^f au court du siècle dernier, mes recherches m'ont conduit au surréalisme^g et à sa grande technique de l'automatisme graphique^h.

Nous nous proposons d'étudier dans ce mémoire, les possibilités d'un lien entre automatisme graphique et Doodle. Nous émettons l'hypothèse première à partir de l'analyse de notre propre pratique artistique, au regard de la définition étymologique du *Doodle* qu'il existe un socle commun à la technique d'entrée aléatoireⁱ, utilisée par les Doodlers et au dessin automatique^j tel qu'il fut conçu et imaginé par les surréalistes au début du siècle dernier.

Aussi, nous accorderons un premier chapitre à cette analyse qui nous servira également d'introduction à la problématique suivante : *Comment l'automatisme ? Pourquoi le Doodle ? Quel mécanisme psychique régit ces deux pratiques ?*

Nous questionnerons à travers nos propres mécanismes les préceptes de l'automatisme, relatives à la spontanéité du geste, l'inattention de l'action, le rapport au jeu et à l'inconscient ; développant ainsi notre raisonnement théorique au fil d'une expérimentation artistique dont l'analyse se déploiera en deux axes : Le premier sera consacré à l'importance du jeu dans le processus initial de « Conception de l'œuvre » ; et le second sera consacré au processus de fabrication de l'œuvre, à travers, d'une part la pratique du *Doodle* et de la technique d'entrées aléatoires, et d'autre part, à travers l'analyse du développement technique de notre peinture.

Dans un second chapitre, nous étudierons les méthodes de production basées sur l'écoute des pulsions inconscientes^k telles qu'elles furent initiées par les surréalistes, afin de comprendre le fonctionnement de l'intuition et de l'imagination dans le processus de création artistique. Nous introduirons ensuite la notion d'automatisme graphique, à travers deux exemples : celui de l'automatisme méthodique, pratiqué par Max Ernst et celui de l'automatisme gestuel, tels que le concevait André Masson ; Avant de procéder à une analyse comparative Doodle et dessin automatique, afin d'en définir le rapport à l'inconscient. En somme, il s'agira de démontrer dans ce chapitre la place qu'occupe l'intentionnalité^l dans chacune de ces pratiques.

Enfin, dans un dernier chapitre, Nous tenterons d'approcher succinctement les différentes théories psychanalytiques portant sur la question de l'inconscient, et de son utilisation dans la pratique du dessin spontané, mettant ainsi l'accent sur l'intentionnalité et la spontanéité des artistes dans le processus de fabrication des œuvres dans le Doodle et le dessin automatique. Nous puiserons ensuite dans les études entreprises autour de la symbolique^m du dessin spontané, à travers les travaux

du médecin psychiatre allemand de Hans Prinzhorn sur la *Gesataltung*ⁿ, mais aussi aux travaux du professeur en esthétique Anne Boissière sur l'expérience du jeu dans le dessin spontané. Aussi nous explorerons dans ce dernier chapitre le mécanisme complexe du dessin spontané, en supposant l'existence d'une structure universelle, telle un mécanisme de procession de l'idée, émanant des profondeurs de l'inconscient, et se poursuivant dans la précision du geste graphique.



Chapitre I

Doodle : à propos d'une
pratique artistique.

« C'est en jouant que l'individu se montre créatif
Et peut utiliser sa personnalité toute entière. » ¹

D.J Winnicott

Afin de comprendre mes peintures et de tenter d'en déchiffrer les symboles et mécanismes de production, j'ai tout d'abord tenté d'identifier et d'analyser le cheminement du processus par lequel ma créativité^o m'amenait à la pratique de ce qui était communément appelé Doodle. En effet le *Doodle* est un gribouillis inconscient, une forme de dessin développé à partir d'un point visuel de départ aléatoire et qui se développe par la stimulation d'images imaginaires.

Ma pratique artistique est ainsi définie par l'utilisation de ce mode d'évasion et de rêverie à travers lequel j'échappe aux usures du quotidien, tout en expérimentant les possibilités d'un art de peindre en s'amusant.

Initialement j'ai testé le procédé *Doodle à l'huile* parce que j'étais étouffée par la technicité exigée en ateliers de peinture, aux Beaux-Arts d'Alger, d'une part par le matériau lui-même (la peinture à l'huile) et d'autre part par les procédés imposés sous une forme d'académisme stricte et appartenant davantage à un paradigme moderne (Faire préalablement des esquisses, préparer la toile, respecter l'ordre des procédés, les thématiques et les techniques enseignées). Mon intérêt pour cette forme de dessin qui rappelle les gribouillages s'est donc articulé dans une quête de liberté, de spontanéité et de possibilités graphiques et techniques. Au fil des années, l'expérimentation des médiums et des procédés seul et/ou en collectif, m'a permis d'éditer une identité visuelle^p propre à moi.

Cette pratique qui m'évoque le jeu, l'enfance, et l'insouciance de mes premières années m'affranchissait d'une élaboration intellectuelle trop sérieuse. Je ne choisis pas, je laisse le hasard, l'équilibre pictural des formes et des couleurs le faire pour moi.

¹ Donald Winnicott, *Jeu et Réalité* – 1971, Éditions Gallimard, Folio/essais, 1975.

La clé de mon processus créatif est donc l'évasion, le jeu, l'abandon de ce stress quotidien et des responsabilités grandissantes au fil des années.

Ainsi, mes premières recherches sur la notion du jeu tels que je l'envisageais dans mon processus de fabrication des œuvres, m'ont conduites au *Doodle* ; Je propose qu'on définisse brièvement la pratique du *Doodle* afin d'introduire avec plus de clarté notre analyse à travers laquelle nous énoncerons avec plus de précisions la problématique :

Pourquoi le Doodle ?



Figure 1 , *Living Doodle* , Huile sur toile , 100 x 80 cm , 2018

I. Introduction au Doodle :

1. Définition du Doodle :

L'apparition du mot *Doodle*, remonte au début du 17^{ème} siècle et désignait un fou ou un simplet, puis devint au 18^{ème} siècle un verbe qui signifie « escroquer ou faire un fou de quelqu'un ». Le sens moderne du terme Doodle a émergé dans les années 30 et a eu comme signification de « perdre du temps » ou d' « être paresseux »².

Ce dernier sens devient un « concept culte » lorsque des livres comme « Everybody's Pixillated » (Tout le monde est pixélisé), de Russell M Arundel (1937), indiquaient sa cote de popularité.

Le *Doodle* sera par la suite essentiellement utilisé par le cinéma, entre autres par Robert Riskin dans « Mr Deeds Goes to Town » (L'Extravagant Mr. Deeds) (1936) et Norman McLaren dans un court-métrage³ sur la musique boogie-woogie du pianiste afro-américain Albert Ammons, intitulé « Boogie-Doodle » (1940). Aujourd'hui le terme *Doodle* est un terme anglais, qui signifie gribouillage inconscient ou « dessin sur papier distrait ». Il désigne un style de dessins faits presque machinalement et issus de notre inconscient, à défaut de tuer le temps.

Les gribouillages insensés qui représentent le *Doodle* s'incarnent dans des dessins en vrac ou des images inutiles, que l'on dessine inconsciemment sans y mettre de volonté. Ces gribouillages seraient, souvent, laissés en suspens et donc soumis à des possibilités de compositions illimitée. On retrouve dans les Doodles des combinaisons plus ou moins abstraites de mots, symboles, lettres, chiffres, formes géométriques, végétales ou animales et ils peuvent être en forme de motifs ou gribouillis.

² Définition Doodle, Wikipedia, disponible sur : <https://en.wikipedia.org/wiki/>, (traduction personnel).

³ Bill Kirchner, *The Oxford Companion to Jazz*. Oxford University Press. 2005 p. 771. ISBN 978-0-19-518359-7.



Figure 2, Mr Doodle

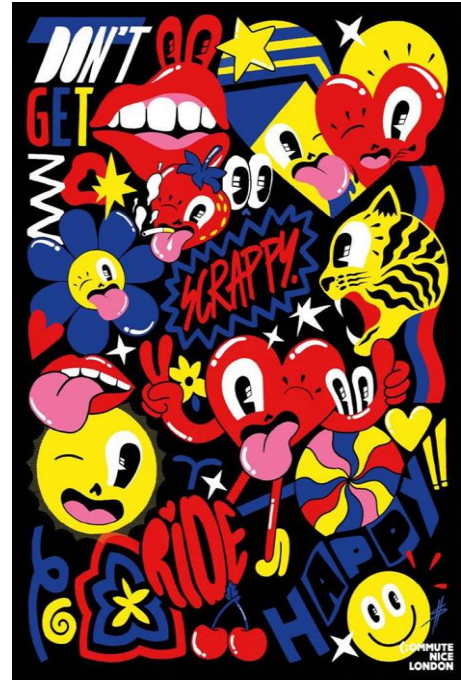


Figure 3 , Hattie Stewart

Aussi, le *Doodle* est tout ce que nous produisons dans un moment de repos tandis que notre centre d'attention est ailleurs.⁴ Considéré comme une forme d'art brut^a proche du Wild style^e en graffiti⁵, il s'éloigne néanmoins du simple griffonnage pour réaliser des croquis construits, où se promènent des répétitions propres à l'univers personnel du Doodler (artiste qui fait du *Doodle*) dans une logique de prolifération sur le médium^t.

Le Doodling (dessiner un Doodle) était initialement un mode de fabrication informel, qui occupait, occasionnellement, des poches de temps et qui était engagé par de nombreuses personnes qui ne se considéraient pas forcément comme des artistes. On suppose que c'est parce qu'il n'était pas perçu comme une activité très sérieuse et que toutes les définitions qui en ont été faite sont tardives.

⁴ Stein Georg, *Doodle definitions* , Lillemoen, 2013 (traduction personnelle).

2. Etymologie Doodle :

Bien que le Doodling soit considéré comme un phénomène naturel, spontané et universel et que les dessins de type *Doodle* aient une longue histoire, il s'agit en réalité d'un concept moderne qui reprend certaines des associations de « gribouillis », telles que son caractère involontaire et sa pratique universelle et informelle.

Cependant, les origines du terme «*Doodle*» lui-même sont étonnamment difficiles à retracer, Il apparaît dans le Dictionnaire de « la langue anglaise » de Johnson⁵ signifiant un bagarreur ; néanmoins cette étymologie a été diversement tracée à des mots néerlandais ou allemands par la signification «idiot». En effet, certaine hypothèse suggère que le mot *Doodle* proviendrait de l'allemand « Dudeltopf » ou « Dudeldop», qui signifie «nigaud» ou «nouille» (littéralement «bonnet de nuit»)⁶.

Par ailleurs, il y a eu une utilisation anglaise du terme *Doodle* pour désigner une chanson qui daterait de la guerre des Sept ans (1756-1763) et que les troupes britanniques chantaient pour railler les colons américains ; la « Yankee Doodle » sera ensuite utilisée comme chant patriotique par les soldats américains.

Finalement, le terme moderne du *Doodle* avec son association spécifique au dessin distrait, semble être apparu avec l'intérêt du grand public pour la reproduction et l'interprétation des griffonnages de célébrités. Il apparaît qu'il y ait un certain nombre de raisons possibles à cela, entre autres : L'association de plus en plus répandue entre l'alphabétisation et le travail bureaucratique, l'émergence de la graphologie^u (à son apogée au début du XXe siècle) et enfin la diffusion des idées psychanalytiques^v sur l'association libre et la pensée inconsciente et l'intérêt mi- admiratif, mi- méchant aux dessins insoucients de célébrités (politiciens, acteurs, écrivains).

⁵ Cawdrey to Johnson, *The English Dictionary*, 1755, Allen Reddik, Dix-huitième siècle, n°38, 2006, La découverte.

⁶ Ibidem.

Ce lien avec la graphologie est explicité dès 1957, dans un ouvrage écrit par Helen King, graphologue : « *La signature montre la personnalité, du côté que nous semblons être au public. La calligraphie montre le caractère - ce que nous sommes vraiment. Et les griffonnages racontent les pensées inconscientes, les espoirs, les désirs.* » ⁷

Aussi, la définition de la section 'Doodle Dictionary' de King concerne à moitié les objets reconnaissables comme les griffonnages, les animaux, les maisons, les visages et autres ; Une autre moitié comprend des motifs comme des rayures, des ondulations, des damiers et même des dessins. Qu'ils soient figuratifs ou non, ces motifs illustrent certaines caractéristiques stylistiques de base avec une implication psychologique correspondante, par exemple :

- Les griffonnages angulaires sont révélateurs de la planification, de la construction, de la critique et de l'agressivité.
- Les formations courbes évoquent l'affection, la gentillesse et le sentiment. Le tact, la facilité à parler sont souvent montrés.
- Une forte pression sur les griffonnages peut montrer du chagrin, des pensées sérieuses.
- La légère pression indique habituellement la réceptivité.⁸

Bien évidemment, les dessins trouvés dans les manuscrits médiévaux et les livres enluminés peuvent être considérés comme les ancêtres du *Doodle* ; Leurs auteurs étaient motivés en partie par le désir de prendre des vacances de la tâche qui les incombait dans l'écriture des manuscrits, se rebellant ainsi contre les règles, qui régissaient la bonne exécution des différents types d'écriture et d'ornementation de l'époque.



Figure 4, Carpentras, Bibliothèque municipale, CNRS

⁷ Helen King, *Your Doodles*, Fleet Fifth or Later Edition, 1957, p87.

⁸ Ibidem, p39-40.

Par suite, le *Doodle* connaîtra un dernier essor à l'ère de la publicité, du marketing et d'internet, en devenant un outil de pensée par lequel les publicitaires concevaient un message visuel^w qui s'adressait directement à l'inconscient du consommateur. Et c'est ainsi que le *Doodle* connaîtra au 21ème siècle un regain d'intérêt artistique, notamment à travers les différentes études et expositions qu'on lui consacre à l'exemple de l'exposition « Presidential Doodles »⁹, qui représente les tergiversations de plusieurs personnages politiques à travers leurs griffonnages notamment Ronald Reagan, John F. Kennedy, Bill Clinton, Herbert Hoover et beaucoup d'autres.

Aussi, la définition la plus récente du *Doodle*¹⁰ le présente non plus comme une simple façon de dessiner mais plutôt comme une façon de penser, il s'inscrit dans le développement d'une ligne aléatoire sans signification spécifique en une image.

En somme, l'évolution du *Doodle* qui passera de sa signification d'« escroquer » à celle de « dessiner librement et spontanément », révèle une évolution sémantique riche et complexe qui nécessiterait forcément que l'on approfondisse d'avantage la présente étude, afin d'en déduire le contexte général de son évolution. Ainsi, nous portons un intérêt plus spécifique à la technique de réalisation du *Doodle*, qui est l'entrée aléatoire, qu'à son évolution étymologique.

3. Introduction à la notion d'entrée aléatoire :

La technique créative du *Doodle* comme façon de penser pour déclencher l'effervescence imaginaire est appelée « *entrée aléatoire* ». Elle permet de relancer systématiquement la machine à idées en orientant la pensée vers des approches différentes à partir de la tâche à accomplir.¹¹

⁹Cabinet Magazine et David Greenberg, *Presidential Doodles: Two Centuries of Scribbles, Scratches, Squiggles, and Scrawls from the Oval Office squiggles & scrawls from the Oval Office Paperback, Basic Books, 2007*

¹⁰ Øistein Kristiansen, *creativity techniques : art of doodling*, 2013 disponible sur www.enchantedmind.com

¹¹ Tayeb Louafa, Francis-Luc Perret, *Créativité & innovation: l'intelligence collective au service du management* Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008.

Selon le dessinateur contemporain Øistein Kristiansen, la technique de l'entrée aléatoire est spécifiquement utilisée dans la réalisation de *Doodles*¹²; Puisant dans la stimulation de l'imaginaire, cette technique permet d'activer la créativité par la création d'idées nouvelles, inédites et spontanées. Elle peut être assurée selon un mode passif pour laisser les idées émerger d'elles-mêmes, ou de manière active, de telle sorte à forcer par l'intrusion d'éléments aléatoires comme des mots ou des phrases coupées de leur contexte, le déclenchement du processus créatif. Cette méthode, qui fait appel à la spontanéité cherche à rompre avec les habitudes conventionnelles de penser.

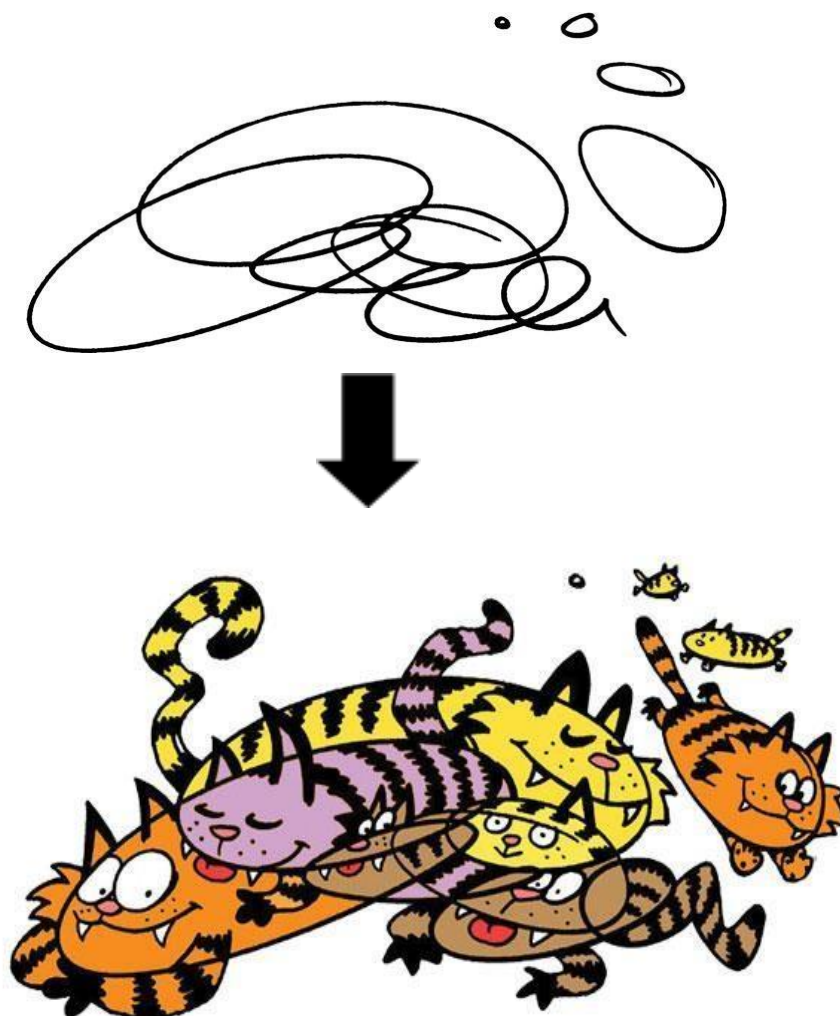


Figure 5 Dessin explicatif de la notion d'entrée aléatoire dans la réalisation d'un Doodle

¹² Øistein Kristiansen , *Doodles Of Life: A simple and fun way to understand creativity and how to use it in your life*, Kindle Edition, 2014

Aussi, la notion du jeu que suggère l'attitude détendue du *Doodler* procure un bénéfice spontané sur sa création d'idées. L'action en dehors d'une quelconque pression d'objectivité, d'esthétique, ou encore de technicité représente le point de départ aléatoire du *Doodler*, son entrée dans un jeu graphique. Cette rupture avec les habitudes, les routines et les modes de pensée réguliers permet de donner un nouveau flux de pensées créatives.

Au-delà du geste créateur tel que nous l'envisageons en art ou en marketing, nous sommes confrontés dans cette notion à nos gribouillis en tant que langage symbolique que l'on pratiquerait dès l'enfance. En effet, nous sommes tous des gribouilleurs et il suffit de jeter un œil sur les bouts de papier qui traînent sur les bureaux ou près du téléphone pour mesurer l'ampleur de ces « œuvres » spontanées, que nous pouvons tous réaliser dans un moment de distraction.

Aussi, nous en déduisons que le *Doodle* et sa technique d'entrée aléatoire sont accomplis dans un geste machinal, presque instinctif et qui répondent aux simples conditions d'avoir devant soi un bout de papier, un crayon et quelques instants d'inattentions. L'inattention donc serait au cœur de ce processus qui développé en tant que technique créative, nous donnerait accès à notre imaginaire infini.

Après ce rappel succinct mais nécessaire de la transversalité qui caractérise l'évolution étymologique et pratique du *Doodle*, arrivons-en à l'objet : l'analyse de notre travail artistique à travers laquelle nous introduirons notre développement théorique, quant aux origines et à l'évolution de la notion d'entrée aléatoire dans la réalisation du *Doodle*.

II. Analyse du Travail Artistique :

Au regard de la définition du *Doodle* nous entreprenons d'analyser notre pratique artistique et nos œuvres, selon deux axes : *le premier axe* sera consacré à l'importance du jeu dans le processus initial de « Conception de l'œuvre » *et le second axe* sera consacré au processus de fabrication de l'œuvre, à travers d'une part la pratique du *Doodle* et de la technique d'entrées aléatoires, et d'autre part, à travers l'analyse du développement technique de notre peinture.

En effet, le Doodle laisse ma créativité s'exprimer en toute spontanéité, j'ai l'impression que mon cerveau se libère d'un poids chaque fois que j'effectue un tracé ; Ce n'est qu'au bout de quelques heures ou jours que je me rends compte du travail accompli, à partir d'un petit point noir complètement aléatoire et qui finit par remplir une plus grande surface de la toile.

1. L'importance du jeu dans la conception des œuvres :

Contrairement aux autres peintres de ma promotion, lorsque j'entamais un travail de peinture, celui-ci ne commençait jamais par des croquis. L'instant initial de mon processus créatif se confondait ainsi avec le moment où ma mine de crayon touchait la toile. Dès lors, j'entamais une partie de jeu avec ma propre créativité en me libérant des contraintes d'intentionnalité imposées par le sujet.

La notion du jeu et de l'amusement étant primordiale pour moi, je peints comme d'autres jouerait aux mots croisés. Au départ, mes dessins étaient grossièrement griffonnés, comme en témoignent ces Doodles (*Figure ci-dessous*), que j'ai retrouvé sur un cahier de cours datant de 2004 alors que je n'avais qu'à peine 11ans ; Avant que n'apparaissent de plus en plus distinctement ces personnages monstrueux mais rassurants puisqu'attachants et colorés. Au fil d'une pratique ludique du dessin, je construisais mes œuvres dans la distraction et le jeu ; Ainsi la spontanéité qui

caractérisait le geste de ma main, dans un mouvement libre justifiait cette notion d'aléatoire qui contribue à créer ce que j'ai fini par reconnaître entre figuration et abstraction, comme *l'Autre Monde*.



Figure 6, *Doodle*, 2004

Malgré une certaine maîtrise du dessin académique, ma pratique s'orientait exclusivement vers ce mode opératoire qui rappelle le jeu. Je suppose que la liberté avec laquelle j'avais sur le processus de fabrication d'une image répondait à un mécanisme ludique dans lequel « *ma main ordonnait à mon cerveau de surprendre mon œil* ».

Le dessin au crayon sur la toile m'oblige à avancer avec une certaine continuité, c'est à dire sans interruptions pour parfaire un trait, par exemple ; Car l'acte de penser mes dessins, risquerait de compromettre l'harmonie du geste avec lequel naissent spontanément ces Doodles et ainsi le rythme mécanique de mon inspiration.

Aussi, le premier rendu au crayon est souvent sommaire, relevant d'avantage d'un amas de courbes, de cercles et de bulles, que de l'ordre d'une œuvre de l'esprit ; Durant cette première étape, la toile est un espace de jeu où tout est permis. C'est un lieu et/ou un état émotionnel entre ce monde et l'autre, où je transcris grâce au dessin des images sorties tout droit de mon imaginaire.

L'expérimentation de ces procédés m'a permis, au fil des années, d'explorer un concept d'image inédite, à travers des compositions que je produisais d'une traite, et qui révélaient finalement un ensemble harmonieux de traits et d'espaces rythmés, destinés à être, plus tard, colorés et remplis.

Par ailleurs, cette pratique ne m'impose pas de nécessairement choisir un thème ou un sujet, car finalement, c'est une œuvre qui se réalise d'elle-même et qui amène celui qui la regarde à la découvrir à travers ses détails spontanés.



Figure 7 , Phase I de la réalisation d'une œuvre : Le dessin spontané sur la toile.

La fragilité apparente des dessins sur la toile, suggère naturellement la seconde phase du jeu, que constitue le remplissage des formes qui paraissent encore abstraites au spectateur, mais ne le sont pas moins à mon regard puisque ce dernier les a déjà interprété et distingué au gré de l'instantanéité de mes émotions et de mes humeurs.

2. Technique : Le jeu de la couleur :

L'esprit du jeu amenant systématiquement un état de détente et de désinvolture, je ne conçois que dans des conditions de relaxation et de détente extrême comme lorsque je joue. Aussi, l'on retrouvera cette notion de jeu, dans la seconde étape du remplissage à la peinture à l'huile. Aussi, j'expérimentais les limites de cette créativité, d'une part à travers le procédé aléatoire d'application de la couleur ; D'autre part, à travers la consistance même du médium, en remplaçant l'essence térébenthine et d'huile de lin par de l'essence pure de la marque white spirite. Ce dernier choix s'est imposé à moi, après que j'eus utilisé par défaut de l'essence pure, entreposé dans l'atelier, que les étudiants de ma promotion utilisés pour se laver les mains après le cours de peinture.



Figure 8, Phase II de la réalisation d'une œuvre : l'application de la couleur

- **Le Procédé aléatoire d'application de la couleur :**

J'insuffle la couleur à mes personnages aux allures monstrueuses pour qu'ils prennent vie ; Aussi, je débute toujours mon application par la couleur primaire du Magenta ; rappelant peut-être, la passion avec laquelle je prends part à ce jeu graphique dont j'instaure moi-même les règles. Cette couleur qui évoque symboliquement le sentiment passionnel ne renverrait-elle pas, inconsciemment, au mécanisme pulsionnel de mes *Doodles* ?



Figure 9 , Phase II de la réalisation d'une œuvre : l'application de la couleur



Figure 10, Le Procédé aléatoire d'application de la couleur

Elle symboliserait en tout cas, la vie que je cherche à transmettre à travers mon pinceau à ces personnages aussi effrayants que rassurants ; Quoi qu'il en soit, les *Doodles* sont remplis au fur et à mesure que j'applique mes couleurs chaudes, puis froides, dans une quête d'équilibre esthétique et pictural et d'harmonisation, nécessaire à la bonne cohabitation de mes personnages.

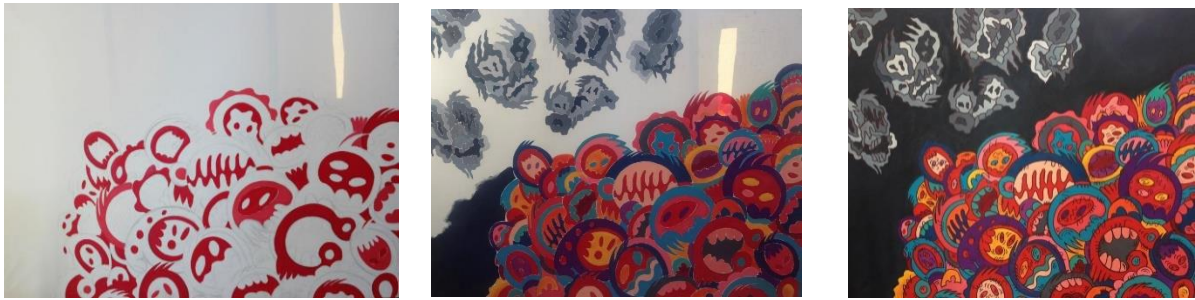


Figure 11, *Représentation des étapes de réalisation de l'Autre monde 3, Huile sur toile, 150 x 190cm, 2016*

Progressivement, une image inédite se construit, laissant apparaître un amas de formes distinctes, qui semblent fusionner sur un fond uni.

Enfin, dans une dernière étape, je marque le contour des *Doodles* au feutre indélébile noir, démarquant ainsi, le geste initial du dessin spontané. Cette étape fait ressortir les personnages en les distinguant les uns des autres, elle permet de créer ainsi une certaine dynamique visuelle, à la fois colorée et chaotique.

La grande spontanéité dont je jouie dans la réalisation de mes Doodles m'a enseignée une forme de pratique artistique ludique, accessible sans efforts et qui traduit un besoin de liberté, d'expérimentation et d'instantanéité, qui produisent dans mes peintures, un effet de surprise finale, car celles-ci semblent s'élaborer d'elles-mêmes. En somme, ma technique de peinture, qui est devenue mixte avec les années, se résume à l'utilisation chronologique de ces trois principaux matériaux : le crayon à plomb, la peinture à l'huile, le feutre indélébile.

- **Le médium :**

La peinture à l'huile exige, selon la méthode traditionnelle des beaux-arts, l'utilisation d'un médium, qui permet l'amélioration de sa consistance et de ses propriétés. Les liants appelés également « *véhicules* », permettent de rendre la peinture plus opaque ou plus transparente, plus mate ou plus brillante, plus fluide ou plus épaisse ou l'aider simplement à sécher plus lentement ou plus rapidement.

Aussi, je substitue à l'utilisation de l'essence térébenthine et d'huile de lin de l'essence pure de la marque white spirite. Ce qui confère à ma peinture une brillance particulièrement durable, révélant d'avantage l'intensité de la couleur.

D'autre part, je n'utilise qu'un seul pinceau pour l'application de toutes les couleurs ; ainsi je le nettoie au fur à mesure que le remplissage des personnages, se fait par vagues de teintes.



Figure 12 , Acrylique sur toile, 80x 100 cm (Toile réalisée pour un live painting lors de la résidence artistique les Ateliers du Désert), Timimoune ,Novembre 2018.



Figure 13, Acrylique sur toile, 80x 100 cm (Toile réalisée pour un live painting lors de la résidence artistique les Ateliers du Désert) Timimoune, Novembre 2018

En conclusion, le jeu, la spontanéité, la notion d'aléatoire et les gribouillages sont autant de mots clés qui définissent notre pratique artistique que nous intitulons : Doodle à l'huile.

Finalement, le Doodle et sa technique d'entrée aléatoire proposent une attitude de création à travers laquelle est expérimentée une forme de productivité graphique liée au jeu.

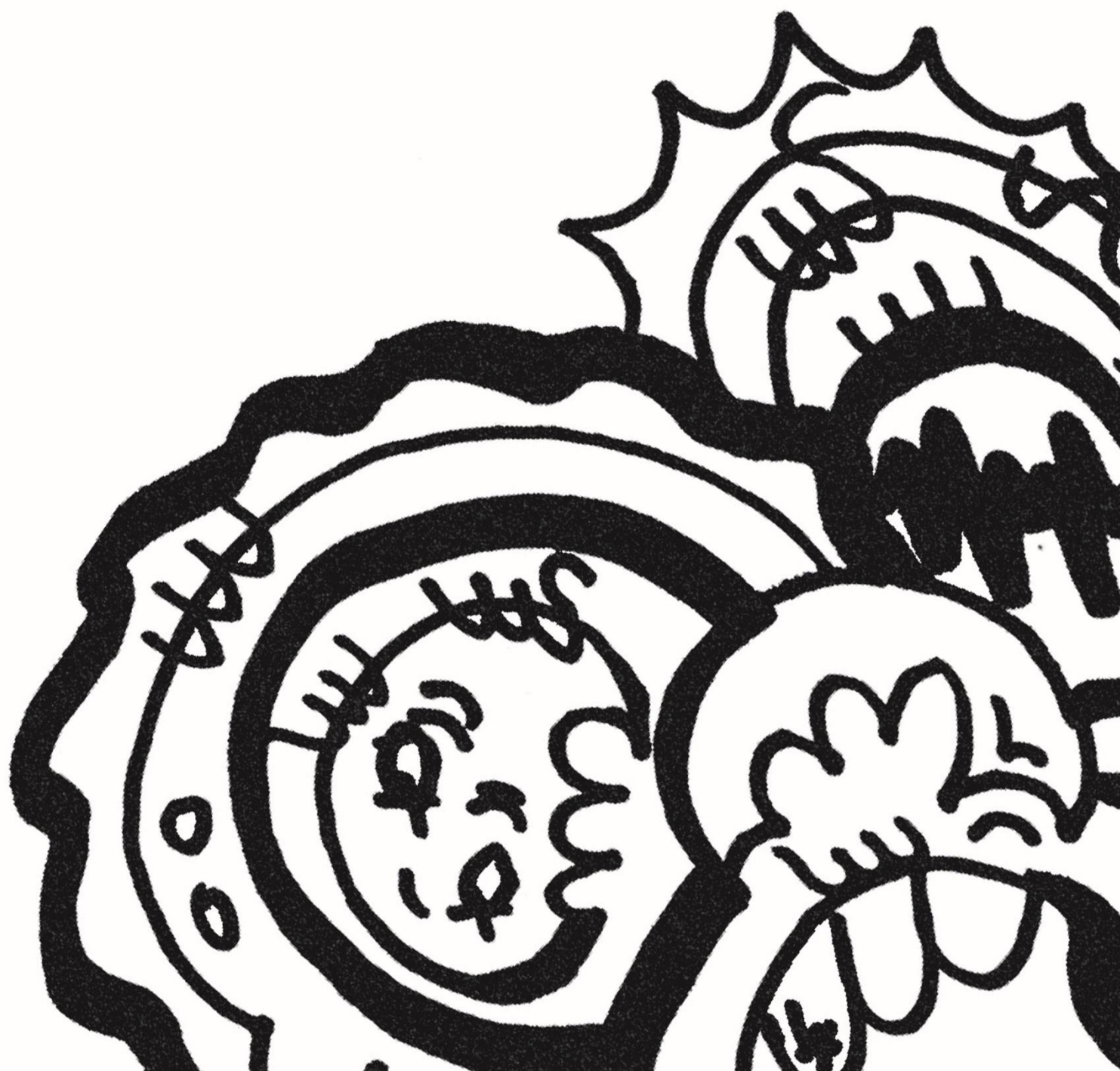
En faisant quelques recherches autour de ces termes 'jeu, spontanéité, aléatoire et gribouillages', nous convergeons vers le surréalisme ; Ainsi, il semblerait que le surréalisme ait exploré les gribouillages spontanés, grâce à une technique devenue célèbre depuis : l'automatisme graphique.

La technique de l'automatisme serait-elle à l'origine de la notion d'entrée aléatoire qui caractérise le Doodling ?

Nous tenterons de comprendre dans le second chapitre les mécanismes et l'évolution de cette technique dans l'art de la peinture, en mettant en relief les correspondances avec notre propre pratique artistique.

Chapitre II

De l'automatisme graphique à la notion d'entrée aléatoire



« ...Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale, le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute-puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée. Il tend à ruiner définitivement les autres mécanismes psychiques et à se substituer à eux dans la résolution des principaux problèmes de la vie. »

Breton André, « Manifeste du surréalisme », 1924.

« Ruiner définitivement les autres mécanismes psychiques » voilà donc la tâche principale à laquelle s'est attelé l'automatisme depuis son invention. L'intention première de Breton était de rédiger un préambule théorique visant à dresser un bilan poétique des différentes expériences (sommeils, hypnoses, écriture automatique) entreprises par ses amis et lui depuis 1919, pour explorer l'inconscient. Convaincue que « 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. »¹³

En effet, la psychanalyse^x s'installe comme une nouvelle discipline des sciences humaines dès 1920. Le concept d'inconscient du freudisme^y, emprunté aux philosophes et psychologues du XIXe siècle, tels Leibnitz et ses « perceptions confuses »¹⁴, ou encore Schopenhauer et Nietzsche pour ne citer qu'eux, décrit littéralement des phénomènes qui échappent à la conscience en une substance, que Sigmund Freud définit lui-même, comme suit :

« Il ne s'agit plus d'une absence de conscience, mais bien d'une réalité en soi : une sorte de réservoir de pulsions et de représentations dissimulées sous la conscience comme une cave sous une maison. »¹⁵

¹³ Breton André., (1924), « Manifeste du surréalisme » in *Manifestes du surréalisme*, Folio Essais, 1985, p. 24.

¹⁴ Leibnitz, « perceptions confuses », Ed. Von Hartmann.

¹⁵ Brigitte Axelrad, « L'inconscient, une découverte de Freud ? », Article paru dans le N° SPS n° 293, hors-série Psychanalyse, décembre 2010.

Aussi, dans un rapport dialectique à l'inconscient, Breton expérimentera avec René Crevel, Robert Desnos et Roger Vitrac, ces pulsions et leurs représentations dans une rencontre intense de l'art et de la psychanalyse, qui donnera naissance au faire automatique, plongeant ses racines dans les profondeurs de l'inconscient. Ses adeptes seront désireux d'élaborer une imagerie développée par un procédé pictural, qui sera basé sur l'écoute et l'expression des pulsions inconscientes. Ainsi naîtra le dessin automatique comme ultime technique du surréalisme dont les contradictions sans fin, susciteront controverses et polémiques.

Même si des peintres comme Jérôme Bosch ou des artistes des XIXe et XXe siècles comme Gustave Moreau, le Douanier Rousseau ou Giorgio de Chirico ont nourri l'imaginaire surréaliste, c'est surtout la littérature, et plus particulièrement la poésie, la grande inspiratrice de la peinture surréaliste. Aussi l'œuvre d'Arthur Rimbaud, ainsi que celle du Comte de Lautréamont, sont au cœur de cette nouvelle esthétique : Comme la poésie, la peinture doit désormais *suggérer, agir sur l'imagination et troubler*. De ce fait, le surréalisme fondera une tradition picturale où la rêverie, le fantastique, le symbolique, l'allégorique, le merveilleux et les mythes ont une part importante.

En effet, désireux de comprendre le fonctionnement de l'intuition et de l'imagination dans le processus de création artistique, les surréalistes ont tenté d'expérimenter à travers *la fulgurance du geste automatique*¹⁶, les méthodes de production basées sur l'écoute des pulsions inconscientes. Avec comme autre objectif : déstabiliser le spectateur de façon productive pour éveiller son imagination et le pousser à faire des associations d'idées nouvelles, des idées inattendues que le fonctionnement de la pensée normale ne permettait pas.

Le postulat sur lequel s'appuiera le façonnement de l'automatisme dessiné et pictural est l'utilisation de la transcription simultanée comme outil pour déjouer l'emprise de

¹⁶ Florence de Mèredieu, *André Masson : dessins automatiques*, Blusson, 1988

la raison. La notion d'automatisme comme expression pure et libre de l'inconscient, sans intervention de la pensée consciente, se nuance et s'enrichit chez les peintres Max Ernest et André Masson, par les notions d'automatisme volontaires et d'automatisme gestuels, leurs singularités tiennent à la mise au point de méthodes expérimentales d'exploration de l'inconscient créatif.

Après une brève définition des notions d'automatisme et d'inconscient, nous tenterons dans ce second chapitre de comprendre en quoi l'expérimentation de l'écriture automatique des surréalistes et son rapport à l'inconscient et au processus créatif, est lié au *Doodle* par l'entrée aléatoire. Nous analyserons les mécanismes de l'automatisme chez Max Ernest et André Masson en relief de notre propre pratique artistique.

I. Notions sommaires sur l'automatisme :

1. Définition de l'automatisme :

L'automatisme est défini comme la qualité d'accomplir un acte mécaniquement, sans intervention de la volonté. Il trouve un sens dans différents domaines, dont :

- **Beaux-arts et littérature :** *Processus, repris des expériences médiumniques du XIX^e s. dont les surréalistes ont prôné l'usage dans la création littéraire et artistique.*
- **Cybernétique :** *Système à fonctionnement automatique : Les automatismes comprennent les automatismes séquentiels, les asservissements, ou systèmes asservis, les systèmes adaptatifs et les systèmes autodidactiques.*
- **Neurologie :** *Accomplissement d'actes psychomoteurs échappant au contrôle de la volonté du sujet. (En dehors des automatismes de la vie courante, il existe des automatismes pathologiques, conscients ou inconscients. Ceux-ci peuvent*

être dus à des causes organiques [automatismes épileptiques ou médullaires] ou psychiques.)

- **Physiologie** : *Propriété d'un organe qui possède en lui-même tous les éléments de son fonctionnement (par exemple l'automatisme cardiaque).*¹⁷

2. L'écriture automatique :

Dans le domaine des Beaux-arts, il semblerait que l'automatisme soit né du besoin urgent d'expérimentation de toutes les réalités psychiques et mentales qui caractérisent le processus de production artistique ; il puisera dans la pratique spirite^z de l'écriture automatique, rapportée par Hippolyte Taine : *« Il y a une personne qui, en causant, en chantant, écrit sans regarder son papier des phrases suivies et même des pages entières, sans avoir conscience de ce qu'elle écrit. À mes yeux, sa sincérité est parfaite ; or, elle déclare qu'au bout de sa page, elle n'a aucune idée de ce qu'elle a tracé sur le papier. Quand elle le lit, elle en est étonnée, parfois alarmée... Certainement on constate ici un dédoublement du moi, la présence simultanée de deux séries d'idées parallèles et indépendantes, de deux centres d'actions, ou, si l'on veut, de deux personnes morales juxtaposées dans le même cerveau ; chacune a une œuvre, et une œuvre différente, l'une sur la scène et l'autre dans la coulisse. »*¹⁸

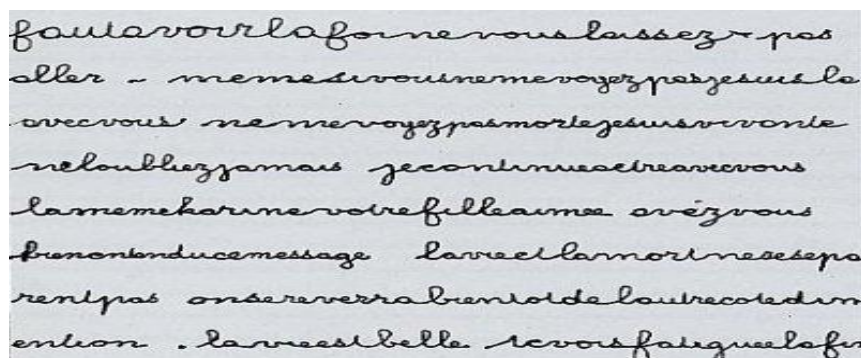


Figure 14, Écriture automatique dans la pratique de spiritisme.

¹⁷ Définition de l'automatisme dans le LAROUSSE.

¹⁸ Hippolyte Taine écrivait dans la préface de la troisième édition de son ouvrage "De l'intelligence", paru en 1878

Le dispositif de connaissance, que fut l'automatisme psychique pur, dès sa découverte, par les artistes de cette époque, va conduire une expérimentation sans réserve et sans limites, du rapport de l'inconscient à la création. C'est en somme, une volonté de libérer la conscience de ses limites conventionnelles à travers différentes techniques exploratoires ; Cette recherche de l'action inconsciente, loin d'être accessoire, devient l'un des principes fondamentaux de l'action créatrice des surréalistes.

D'abord, l'écriture automatique fut, détournée comme un mode de création littéraire ; Elle permettait aux auteurs de s'émanciper de l'étroitesse de la pensée régie par la raison, au terme d'une quête sur la nature de l'inspiration poétique. André Breton, l'un des principaux protagonistes du surréalisme, formalisa cette technique appliquée à la création littéraire, dans une définition qu'il en fait, en 1924, dans le Manifeste du surréalisme :

*«Placez-vous dans l'état le plus passif ou réceptif que vous pourrez... écrivez-vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas vous retenir et ne pas être tenté de vous relire ».*¹⁹

L'écriture automatique constituera dès lors, à écrire le plus rapidement possible, sans contrôle de la raison, sans préoccupations esthétique ou morale, voire sans aucun souci de cohérence grammaticale ou de respect du vocabulaire. L'état nécessaire à la bonne réalisation est un état de *lâcher-prise*, entre le sommeil et le réveil (proche d'un état hypnotique).

¹⁹ André Breton, *Manifeste du surréalisme*, 1924, folio Essais, 1984.

II. L'automatisme graphique :

L'écriture automatique trouvera un équivalent dans l'automatisme graphique qui s'illustrera à travers la technique dite du frottage, inventée par Max Ernst en 1925, et qui consiste à laisser courir une mine de crayon à papier sur une feuille posée sur une surface quelconque (parquet ou autre texture), ce qui fait apparaître des figures plus ou moins imaginaires.

L'automatisme graphique sera ensuite développé selon deux modèles principaux : D'une part, l'automatisme méthodique tel que le conçoit André Breton, volontaire, extrêmement discipliné et dont les règles étaient formulées avec une grande précision et qui trouve dans le travail de Max Ernst, plus précisément dans ses techniques de frottages et de grattages, un accomplissement idéologique.

D'autre part, l'automatisme gestuel ou involontaire tel que le pratiquait André Masson, avec beaucoup plus de spontanéité, tout en acceptant la présence momentanée, de la raison. Nous tenterons de réaliser une brève analyse comparative de nos procédés avec ceux de Max Ernst et d'André Masson.

1. Max Ernst, l'automatisme méthodique :

Max Ernst (1891 – 1976), a été l'artiste qui a amené la technique du dessin automatique, au plus haut degré d'élaboration, en ayant admirablement intégré dans ses œuvres peinture et poésie, et qui se rattachaient aux mouvements dadaïste et surréaliste. Il était contemporain d'André Breton, Paul Éluard et Louis Aragon.

Ses expérimentations graphiques de l'automatisme donneront naissance à la technique du « grattage » *'du pigment directement sur la toile'*, elles lui permettront ainsi de dépasser les limites de la peinture purement descriptive ou abstraite en même

temps qu'il renouvelle ses techniques d'exploration des mécanismes psychiques du dessin, pour conquérir la liberté d'aller « *au-delà de la peinture* ».

La démarche de Max Ernst fut de ruiner l'utilité, la prétention morale et didactique dans la peinture, « *désapprendre à peindre, à dessiner* », et renoncer aux techniques traditionnelles pour se ranger à la première nécessité formulée par André Breton, où n'interviennent ni conscience ni volonté, permettant ainsi à l'artiste l'expérimentation d'un processus psycho-graphique.

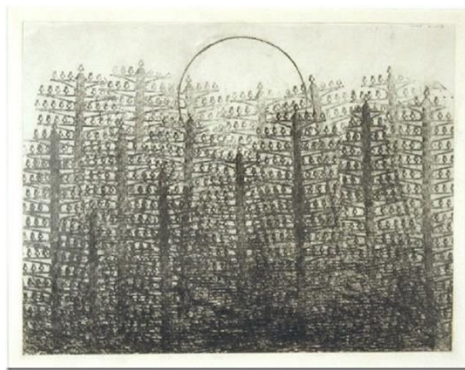


Figure 15, **Max Ernst** – *Forêt et soleil*-1931-frottage sur papier, *Histoire naturelle*, 1926.

Afin de démanteler les assises logiques de la peinture classique, Max Ernst produisait un art subversif et parfois agressif, mêlant jeu et amusement à la création. Pour lui l'activité ludique engendrait la finalité de tout acte possible, il déclara :

« *Mon aventure est un jeu, vous savez il m'a toujours été impossible de faire de ce jeu quelque chose d'orthodoxe.* » ²⁰

Soulignant ainsi, le caractère ludique de son art et son incapacité à orienter sa pratique artistique vers une fin sérieuse et orthodoxe. En effet, le jeu semble être une condition permanent dans la création de Max Ernst ; son procédé pictural faisant jouer sa création entre l'horizon ouvert par le hasard et l'intelligence avec laquelle il réussissait

²⁰ Edouard Roditi, *Propos sur l'art, Miro, Max Ernst, Chagall, Sedimo*, Paris 1967

à y orienter son œuvre. La présence du ludique, évoque aussi les conditions qui bouleversent, au 20^{ème} siècle, l'acte de peindre, la photographie supplante en effet, la peinture et s'attribue son statut et son rôle religieux, politique ou simplement de chroniqueur social et historique. L'inutilité fait donc de la peinture un exercice ludique :

« Voyez-vous, tout l'art est maintenant devenu tout à fait un jeu avec lequel l'homme se distrait, et l'on aura beau dire qu'il en a toujours été ainsi, ce qu'il est maintenant c'est absolument un jeu. Et je pense que c'est dans ce sens-là que les choses ont changé, et que ce qui est maintenant fascinant c'est que cela va devenir beaucoup plus difficile pour l'artiste, puisqu'il lui faut vraiment approfondir le jeu pour aboutir à quoique ce soit de bon. »²¹

De là, Max Ernst interagissait avec le hasard, qu'il ne subissait pas entièrement, et qu'il n'avait pas non plus dompté ; Il s'inscrivait davantage dans un balancement constant entre hasard et volonté ainsi qu'il l'a lui-même déclaré à Édouard Roditi :

« Mieux je me connais mieux je comprends, en fin de compte, les mystères et les hasards de la création artistique. Tout à coup, je me retrouve là où je voulais aller, mais j'y suis parvenue par un chemin de raccourcis que je ne connaissais pas. Ces chemins c'est le hasard qui me les révèle. C'est pourquoi dans mon travail, j'ai toujours beaucoup compter sur les moyens techniques, comme le collage, le frottage, ou le « drip and drool »^{aa}, qui permettent au hasard de provoquer l'inspiration, j'estime que ces moyens sont légitimes en tant que chemins de raccourcis qui nous conduisent au but voulu »²².

Cette forme d'automatisme méthodique, est donc un procédé qui consiste à écrire au fil de la voix intérieure, sans aucun contrôle de l'esprit, encore moins de la pensée ; il faut s'abandonner aux mystères de l'inspiration, laisser courir sa mine au fil de l'improbable, sans arrêt, afin de mieux en apprécier le résultat. Le style authentique de cette forme de production dévie l'inconscient de la pensée, c'est l'imprudence de la spontanéité qui libère l'expression artistique de son état de conscience à travers la libération du geste non maîtrisé.

D'autre part, les processus de gratter à la mine de plomb une feuille fixée sur le plancher, ou de s'adonner à l'aventure de l'écriture libre évoquent, par leur concept

²¹ Henri behar, *Culture, contre-culture*, éditions l'age d'homme, Suisse, Genève, 1997

²² Edouard Roditi, *Propos sur l'art, Miro, Max Ernst, chagall, Sedimo*, Paris 1967, pp.69-70

même, une forme de jeu avec les matériaux servant dans l'élaboration de l'œuvre. Ces techniques procurent à Ernest le plaisir du jeu contrôlé, qui va à la découverte de l'inconnu, entre passivité et activité, introduisant la notion d'« *associations mentales*»^{bb} qui lui permettent d'arriver à se défaire de son système référentiel, pour créer en toute liberté. Ainsi s'opère en lui un cheminement interactif original où l'état d'inconscience révèle des « réverbération inconsciente » qui l'éclaire sur les origines de sa créativité.

L'évolution de la pratique de l'automatisme graphique et pictural par Max Ernest, nous démontre que le jeu et la gratuité du geste créateur révèle des possibilités esthétiques infinies où le hasard devient catalyseur de la création. En fait, la dimension du hasard dans la création Ernstienne s'incarne dans l'effet de surprise produit par l'artiste sur lui-même et sur le spectateur, par l'œuvre qui émanerait d'un geste automatique méthodique mais libéré de la volonté de la conscience :

*« L'élément de surprise et de hasard dans la création d'une œuvre d'art est, selon moi, le facteur le plus important – surprise pour l'artiste lui-même aussi bien que pour les autres »*²³



Figure 16, **Max Ernest, La forêt pétrifiée, 1929.** © Philippe Migeat - Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP
© Adagp, Paris

²³ Sarah Troche, « *Le hasard comme méthode* », Presses universitaires de Rennes, 2015

Il est significatif dans ce contexte que lorsque Breton fait allusion aux expériences plastiques de Max Ernst, notamment aux frottages et grattages de 1925-1926, il observe bien que le peintre se met « *à intégrer la substance des objets* » mais concentre son attention sur la figuration des formes²⁴ : « *Il naît sous son pinceau des formes héliotropes, des animaux supérieurs qui tiennent au sol par des racines d'immenses forêts vers lesquelles nous portons un désir sauvage, des jeunes gens qui ne songent plus qu'à piétiner leur mère.* »²⁵

Avant de considérer le frottage comme une technique plastique à part entière, Ernst jugea qu'il était nécessaire d'être aussi proche que possible de l'écriture automatique dans le procédé et donc de se rapprocher au maximum d'un état de spontanéité nécessaire à la perception des images mentales.²⁶

- **Définition d'une Image Mentale :** Une image mentale est une représentation d'un percept ou d'un concept en l'absence de leur perception. Un percept est ce qui est perçu par l'un des cinq sens sans que lui soit nécessairement associé une signification. Un concept est l'information ou l'ensemble des informations associées au percept. L'image mentale peut naître après avoir perçu un objet de perception. Elle lui sera plus ou moins similaire, cela est fonction de la capacité imageante de l'individu. Je peux par exemple former dans mon conscient l'image de ma maison alors que je suis loin d'elle. Mais une image mentale n'est jamais la copie d'un objet de perception. C'est toujours une construction psychique abstraite. La distinction a son importance. L'image mentale peut aussi résulter purement et simplement de l'imagination. Ainsi suis-je capable de visualiser une maison construite avec des pommes de terre sans en avoir jamais vue. On emploie le terme

²⁴ Elza Adamowicz, *Ceci n'est pas un tableau : les écrits surréalistes sur l'art* Editions l'âge d'homme, 2004

²⁵ Toyen, Benjamin Peret, *Histoire naturelle, Une pointe-sèche et quatre dessins* édition Broché, 1958

²⁶ Yves Tanguy, *Art digest*, vol 28 no 8 New York 1954.

d'image sans que cela soit exclusivement lié à tout ce qui est visuel. Ainsi peut-on parler d'image auditive, gustative, olfactive, kinesthésique, somesthésique ou encore tactile. Une image est une forme particulière de représentation.²⁷

Aussi, nous retrouvons dans la pratique de Max Ernst, une certaine similitude avec notre propre démarche dans la création d'une œuvre, à travers : L'élément de surprise et de hasard, la notion du Jeu et de distraction et le renoncement aux techniques traditionnelles.

Au terme de cette analyse, nous concluons que cette première idée de l'automatisme graphique méthodique sera renouvelée dès 1935, au contact d'André Masson, avec le concept « d'automatisme gestuel » et involontaire où l'automatisme rapportait par Breton comme une activité mentale, sera définitivement présenté comme un procédé graphique ou pictural.

2. André Masson, l'automatisme gestuel :

André Masson, (1896 -1987) est un peintre, graveur, illustrateur et décorateur de théâtre français, qui participa au mouvement surréaliste durant les années 1920 et en conserva l'esprit jusqu'en 1945 ; Il fut également inspiré par le principe de l'écriture automatique de Breton, et créa ses premiers « dessins automatiques » en opposition avec le concept d'automatisme volontaire et méthodique, pratiqué par ce dernier :

« Si l'automatisme a été l'un des grands procédés surréalistes, il convient de remarquer que celui qui était recommandé par Breton dans ses manifestes étaient un automatisme méthodique, volontaire, extrêmement discipliné et dont les règles étaient formulées avec une grande précision. L'automatisme qui a présidé à l'élucubration de certains dessins de Masson est au contraire involontaire et tout spontané, c'est pourquoi il ne refuse pas, si elle se présente

²⁷ PASCAL ROULOIS, *Les images mentales*, 2010, article disponible sur www.neuropedagogie.com

momentanément, sur une hésitation, l'intervention de la lucidité. [...] L'automatisme n'est donc pas chez lui une méthode de création propre à remplacer d'autres moyens défaillants, un sondage expérimental de l'inconscient, elle est le mouvement naturel de l'inspiration, la vivacité de l'invention. »²⁸

En effet, André Masson est marqué, sur un plan esthétique, par « l'esprit de métamorphose » et sur un plan éthique par « l'invention mythique » ; Son anticonformisme viscéral, y compris au sein du groupe surréaliste, qu'il quitte à peine après y être entré et qu'il dénonce comme « orthodoxe ». Il y apparaît rebelle et dissident.

« Lorsque André Breton décrit les séances d'écriture automatique, il en parle comme d'une expérience mystique, dans des termes proches de ceux employés par Saint Jean de la Croix. Lorsque André Masson parle du dessin automatique, il évoque les images dérangeantes que cela soulève. »²⁹

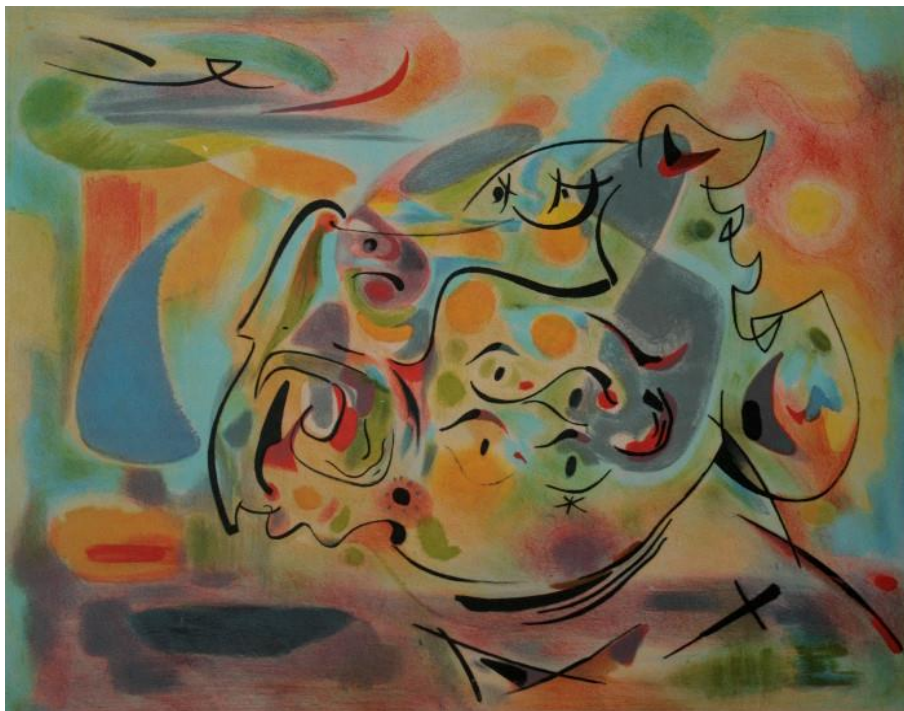


Figure 17, André MASSON : "Aurore (1946)"

²⁸ Branko Aleksić, *"Freud et les surréalistes, ces fous intégraux"*, Topique, L'Esprit du Temps, 2011

²⁹ André Masson, *Rencontre avec Bernard Noël*, Gallimard, 1993

André Masson était sensible aux écrits de Sade et de son ami Georges Bataille, son œuvre peut être interprétée comme un questionnement sans concession de la barbarie humaine et des comportements pervers. Cette préoccupation primant chez lui sur toute considération esthétique, lui attribue un rôle marginal dans l'art moderne par le fait qu'il ne se soit jamais soucié de plaire.

Masson expliquera lui-même plus tard sa divergence avec Breton :

« Au fond, je pensais, contrairement à Breton, que la valeur primordiale ne serait jamais l'automatisme, mais l'esprit dionysiaque^{cc} ; l'automatisme peut très bien s'intégrer à l'esprit dionysiaque, qui correspond à une sorte d'état extatique et explosif permettant de sortir de soi, de donner libre cours à ses instincts et, par-là, mener à l'automatisme. Mais, pour moi, le sentiment dionysiaque est plus permanent que l'automatisme, car l'automatisme est absence du conscient. Breton aurait été plutôt apollinien d'une certaine manière. Les égarements que je pratiquais lui étaient absolument étrangers. »³⁰

La posture dionysiaque évoquée par André Masson, s'incarne dans son attitude esthétique et sa vision du monde à travers lesquels l'ordre, la mesure, la sérénité apollinienne^{dd} laissent place à la présence d'une forme de conscience numineuse^{ee} rappelant « L'expérience affective du sacré » ; Puisant ainsi dans l'intrinsèquement paradoxal et l'impensable.

Cette approche d'André Masson évoque l'idée de Nietzsche quand il parle d'un dieu «qui se libère du dénuement de sa plénitude même, de son excès de plénitude et de la souffrance des contradictions qui se pressent en lui »³¹ ; Il s'agirait pour la conscience humaine, « d'avoir une connaissance très fine de la contradiction divine au plus profond de l'âme humaine et au cœur de la nature »³².

³⁰ André Masson, *Vagabond du surréalisme* éd. Saint-Germain-des-prés, 1975, p. 80

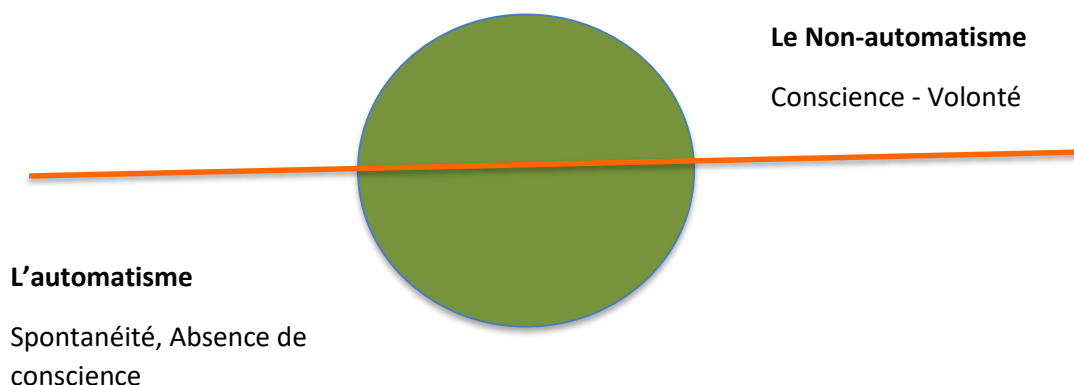
³¹ F. Nietzsche, « *Essai d'autocritique* » (1886), in *La Naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, « Folio Essais », 1977, p. 16.

³² Giorgio Giaccardi, *LES VOIES D'ACCÈS AU NUMINEUX : L'APOLLINIEN ET LE DIONYSIAQUE*, Dans Cahiers jungiens de psychanalyse 2008/3 (N° 127), pages 77 à 93

La variante du dessin automatique d'André Masson, révéla une étonnante production graphique, située en dehors des conventions énoncées. Aussi, il puisera dans l'écoute et l'expression de ses pulsions inconscientes mais également dans la *fulgurance du geste*, qui sera le point culminant de sa recherche picturale. Breton lui-même affirmera d'ailleurs que : « *Personne n'a été plus loin que Masson dans l'automatisme.* »³³

L'anticonformiste de cet artiste, face aux usages de l'automatisme courant, a beaucoup puisé dans ses épreuves personnelles pour révéler une métamorphose esthétique et idéologique ; L'adhésion totale de Masson à l'antimilitarisme, une idéologie qui s'oppose au militarisme, dans ses dimensions hiérarchiques et autoritaires, affirme l'esprit rebelle de l'artiste.

Aussi, pour Masson, le dessin constituait l'instrument principal de l'automatisme graphique véritable, il représentait la possibilité optimale d'accession de l'inconscient à l'expression picturale. Il s'adonne ainsi au dessin automatique, où la pulsion physique, à laquelle il cherche à obéir complètement, « accroche » des formes reconnaissables, il en arrive à se représenter l'automatisme du côté de la spontanéité, de l'absence de conscience et du niveau inférieur et le non-automatisme du côté supérieur de ce qui est conscient, volontaire et délibéré.



³³ André Breton, *Le Surréalisme et la Peinture*, Gallimard; Édition : Nouv. éd. rev. et corr (27 février 2002)

Le dessin automatique n'apparaît jamais comme l'expression d'une image déjà constituée que la main de l'artiste n'aurait plus qu'à traduire, aucune signification ne lui préexiste et c'est en se faisant qu'il prend sens.

La pratique de l'automatisme chez Masson l'a conduit à intégrer la concentration à la spontanéité pour aboutir à un geste immédiat rempli d'intelligence, il dira à ce sujet :

« L'essentiel était de peindre l'effet et non l'image, l'élan qui emporte et non pas la forme qui arrête pour séduire. L'artiste s'élève contre le plaisir formel que peut procurer la peinture, qui doit rester le moyen d'atteindre une puissance énigmatique et hallucinatoire. »³⁴

Pour que cet automatisme se révèle dans le dessin, Masson atteste qu'il faut dessiner sans sujet préconçu, dessiner sans être tenté de se reprendre, la moindre réflexion rompt le charme ; Le dessin devient automatique lorsqu'il ne répond à aucune idée, aucune image préalable et s'il ne correspond à aucun à priori.



Figure 18, André Masson, *“La mer se retire”*, *“The Sea Withdraws,”* 1941

³⁴Bernard Noël, *André Masson : La chair du regard*, Gallimard, avril 1993

Dans son premier stade le dessin automatique d'André Masson demeure informel : « geste pur », « rythmée », « simples gribouillis », « griffonnage pur » ; L'image surgit du chaos. À cette émergence l'artiste est confronté à un amas de gribouillis dépourvu de fondement et de sens apparent ou sous-jacent, un contingent de gribouillis et de lignes abstraites de laquelle semble s'exhaler un élément reconnaissable qui contribue à exalter la force de l'œuvre.

Néanmoins l'artiste refuse de s'arrêter à ces abstractions qu'il considère comme « *un fatras de lignes sans signification, entrelacs de formes inextricables et indiscernables* »³⁵, et reprend l'idée qu'il ne peut s'empêcher de structurer ses dessins et que tous comportent un haut et un bas. Il est donc à noter que si le dessin de l'artiste est effectué en marge de toutes préoccupations esthétiques, il possède tout de même une structure, Masson rappelle à ce sujet : « *Mon dessin était quand même, non pas construit, mais très articulé. Autrement dit mes dessins automatiques ne sont pas composés, mais quand même structurés. Si je n'étais pas né dessinateur, mes dessins automatiques n'auraient évidemment pas la même valeur* ». ³⁶

Aussi, lors de la production de son œuvre automatique, Masson supprime l'idée première préconçue et consciente ; Dès lors l'artiste trace des lignes abstraites qui ne sont plus recherchées mais simplement données par le subconscient. Il inscrit sur la feuille de papier ces lignes comme si elles lui étaient insufflées par une voix intrinsèque. Les images affleurent au médium par une immersion totale dans un état de passivité intellectuelle, lui permettant ainsi une réceptivité adéquate de la dicté subconsciente du message du moi inconscient au moi conscient, qui se fait par un procédé graphique où émane la force intérieure de l'artiste grâce à sa volonté de s'enfoncer aussi profondément que possible dans l'inconscient. Il précise à ce sujet :

³⁵Browstone Gilbert, *Masson André Vagabond du surréalisme*, Broché, 1975

³⁶ Ibidem

« J'imagine l'espace intérieure comme étant divisé en différentes couches : la couche la plus proche de la conscience est celle où apparaissent les images qui sont déjà des images que l'on peut noter et développer- je l'ai fait- et la couche la plus profonde est celle de l'inconscient total : j'ignore alors ce qui va se produire. »³⁷

En tentant de faire passer l'inconscient au niveau de la conscience, André Masson puise dans les limites les plus éloignées possibles de l'inconscient, et arrive à créer des associations d'idées inattendues que le fonctionnement de la pensée normale n'aurait pas permises.

Par ailleurs la notion de célérité est une des conditions indispensables à la réalisation d'une œuvre automatique selon André Masson, sans elle il est impossible à l'artiste de délivrer le geste en sorte que la main s'autonomise et autorise la survenue de l'image. Il est possible d'établir un certain rapprochement entre la temporalité de l'écriture automatique de Breton et l'automatisme pictural de Masson, néanmoins celles-ci demeurent différentes à certains égards. En effet, Masson rejette 'l'illustration laborieuse' qui ne relève plus de l'état de grâce, il précise :

« La temporalité de l'automatisme picturale débute par une période réservée à l'inscription c'est-à-dire le geste pur suivi par le surgissement ombrageux de l'image et enfin la poursuite de l'image qui guide le dessinateur vers ce qu'on nomme «cet académisme surréaliste »³⁸

Masson met en lumière la dimension émotionnelle du geste infiniment plus vaste que le simple choc de la surprise graphique, il exprime le déchainement extirpant de l'émotion dans la force de la ligne, qui se renouvelle, incessamment pour s'afficher inéluctable et désinvolte.

³⁷ Ibidem

³⁸ Browstone Gilbert, *Masson André Vagabond du surréalisme*, Broché – 1975.

Cependant, il conclut dès 1926, que la peinture est un médium qui semble résister au procédé automatiste, par les décalages qu'engage la technique automatique dans la peinture, et n'arrive pas à atteindre la vitesse, la spontanéité nécessaire à l'automatisme, c'est en tout cas ce qu'il explique dans un entretien avec Brownstone :

« Avec la peinture, toute une préparation est nécessaire qui crée un décalage. Si l'on utilise la peinture à l'huile traditionnelle, il est impossible d'avoir une rapidité de mouvement suffisante pour faire de l'automatisme pur. A la rigueur on peut employer comme point de départ, je l'ai souvent fait, un dessin automatique que l'on développe en cours de route. Cela peut donner naissance à des choses inattendues, mais ce n'est pas de l'automatisme pur et je continue à penser qu'il est impossible de faire une peinture automatique c'est-à-dire en dehors de tout contrôle de la raison. »³⁹

Aussi, nous retrouvons dans la pratique d'André Masson, une certaine similitude avec notre propre démarche dans la création d'une œuvre, à travers : l'absence de sujet préconçu et la notion de développement en cours de route et enfin la (Post) structuration des dessins.

Néanmoins, nous retrouvons également dans les propos d'André Masson, une certaine contradiction avec notre propre démarche. En effet, la production de nos *Doodles à l'huile* relève le défi qui semblait impossible à l'artiste en 1926, en comblant le décalage de la préparation traditionnelle de la peinture à l'huile par une application spontanée de la couleur, dans un geste complémentaire aléatoire, où le remplissage progressif des *Doodles*, avec toute l'inattention du mouvement aléatoire remplace l'exigence de rapidité de mouvement, nécessaire à l'exécution d'un automatisme pur.

Ces dernières analyses sont assez révélatrices quant à la charte de l'automatisme dans la pratique artistique des surréalistes et à ses mécanismes inconscients, qui rappellent

³⁹ Ibidem

la notion d'entrée aléatoire telle que nous l'avons défini dans le premier chapitre. Aussi, nous supposons que l'automatisme ait évolué en entrée aléatoire. Préservant cependant la notion du jeu dans la création.

Nous proposons de développer cette hypothèse dans une analyse comparative des contextes dans lesquelles s'inscrivent les productions des Doodlers, ainsi que des surréalistes. Au-delà, d'un schéma psycho-graphique commun, nous chercherons à comprendre et à démontrer, ce lien qui existe entre Doodle et dessin automatique.

III. Analyse comparative des procédés Doodle / Dessin automatique :

Le *Doodle* et le Dessin automatique peuvent être considérés comme des formes de 'dessin', mais ce concept est lui-même notoirement insaisissable. Alors que certains dessins sont dirigés consciemment vers un public, d'autres au contraire semblent être plus privés, nous pouvons ainsi dessiner ce que nous savons ou ce que nous voyons en dehors de nous, ou nous pouvons également dessiner « de l'intérieur ». En effet il semblerait que les dessins soient des enregistrements, des observations, des découvertes et des inventions, souvent considéré comme l'expression la plus immédiate de la pensée, ou du moins d'une observation ou d'une idée.

Le mécanisme de la créativité spontanée a ainsi intéressé nombres de chercheurs à travers les siècles pour tenter d'atteindre l'incessible intérieur où subsisterait l'inconscient créatif. Aussi, le *Doodle* est une forme de dessins sans but, alors que le dessin automatique dispose d'une intentionnalité déplacée : ce n'est pas l'artiste qui dessine, mais quelque chose en dehors de sa conscience. Dans une intention disloquée, l'artiste provoque une forme de dictée, énoncée par quelque chose qui est au-delà de sa conscience. Cependant, *Doodle* et dessin automatique semblent, tous

deux échapper aux restrictions de l'art conventionnel et demeurent accessibles aux personnes sans formation artistique.

Une fois qu'ils ont commencé à être incorporés dans le monde de l'art, leur statut est inévitablement devenu plus ambigu : Le *Doodle* conscient risquait de devenir une spontanéité artificielle, alors que le dessin automatique, à travers le contexte du spiritisme dans lequel il s'inscrivait, se révèle dans une démonstration publique de la dictée inconsciente qui distingue cette pratique des autres formes d'invention artistique. Il semblerait que la spontanéité soit définie dans le dessin automatique comme clé d'une création de formes inconscientes universelles ; Cependant, la généralisation des caractéristiques originelles de l'automatisme a fini par accorder davantage d'importance à l'apparence d'un dessin qui donne la sensation d'automatisme, plutôt qu'aux circonstances de sa production.

Nous pouvons situer les trois modes de dessin que sont les gribouillages, le Doodle et le dessin automatique, sur un spectre allant du désinvolte et souvent agressif (gribouillage), en passant par le plus ludique et évasif du Doodle à la complexité soutenue du dessin automatique; Dans un sens, ce spectre pourrait être considéré comme faisant écho à la trajectoire développementale du dessin, depuis les marques les plus rudimentaires, à travers des explorations naïves et ludiques jusqu'à quelque chose qui ressemble à une composition à part entière, délibérée ou non.

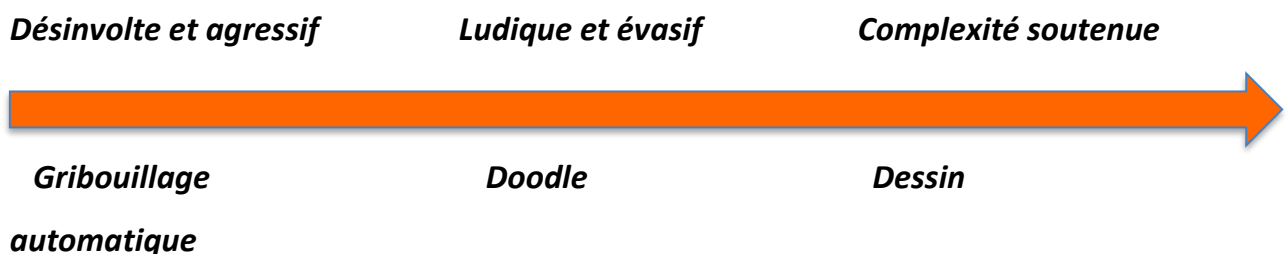


Figure 19, Trajectoire développementale du dessin.

À ce propos, le gribouillage a figuré comme point de départ dans diverses théories de l'évolution du dessin ; cependant, son autodépréciation en tant que dessin en devenir dissimule sa poïétique artistique. En effet, un gribouillage n'est pas conçu comme un dessin, il est fait dans un autre but, par exemple essayer un stylo ou effacer quelque chose et son intérêt artistique est un effet secondaire accidentel. Aussi, les gribouillages des primates et des enfants, les dessins supposés confus et désordonnés des aliénés, les méandres aléatoires des griffonnages et les permutations obsessionnelles des dessins médiumniques ont également inspirés des artistes modernes. Quant au Doodling, il se déroule dans des états distrayants ou distraits et n'est pris en compte que par intermittence, et en général sa valeur artistique n'est pas pertinente alors que le dessin automatique est produit dans un contexte médiumnique original, son intérêt artistique est généralement secondaire à l'importation des messages qu'il véhicule.

Le Doodle et le dessin automatique semblent aussi des dialectes d'un langage graphique commun : Alors que l'idiome du Doodle est agité et révèle un mélange hybride d'abstrait, de décoratif et de figuratif, celui du dessin automatique est un mélange de formes plus concentrées et étendues. Cependant, bien que chacune de ces deux formes d'inscription (*Doodle* et dessin automatique) ait semblé, au début du modernisme, indépendante de toute compétence artistique acquise, elles étaient toutes liées de manière différente aux modes communicatifs conventionnels. L'écriture est l'une des plus évidentes : si le *Doodle* s'égare entre les mots et les images, le dessin automatique quant à lui, brouille souvent les messages, parfois jusqu'à l'illisibilité.

De plus, le *Doodle* et le dessin automatique s'inspirent de codes picturaux établis, qu'ils proviennent de la tradition des beaux-arts ou de stéréotypes plus populaires, mais parce que les deux sont créés dans un état distrait ou dissocié, cette connexion est rarement considérée comme consciente ou délibéré.

En fait, les deux types de dessin fournissent une preuve de ce qu'on pourrait appeler une couche inconsciente de formes ou de structures, et qui seraient devenus quelque chose comme une sorte de langage picturale subliminale.

L'idée qu'il existe dans l'art des formes significatives, provoquées par des processus subliminaux ou inconscients au sens le plus large est avec sa perspective laïque et psychologique, relativement moderne. Les Doodles et les dessins automatiques sont considérés comme porteurs de messages qui, s'ils ne sont pas toujours explicites, peuvent être déchiffrés. C'est dans une certaine mesure seulement une question de lecture littérale :

Dans les *Doodles* en particulier, un composé de quelque chose qui s'apparente à l'analyse graphologique ainsi qu'une notion diffuse de symbolisme inconscient a été appliqué très tôt. Fait intéressant, le livre extrêmement influent de Russell Arundel sur le *Doodle Everybody's Pixillated* (1937), assimilait les doodles à l'écriture automatique, mais ici c'était moins ce qui était « écrit » que la façon dont il était écrit qui importait : *« Les psychiatres conviennent que doodle ne peut être interprété avec précision, mais le caractère du doodle, la manière dont il a été fait, la profondeur et l'harmonie des lignes, et la manière dont les dessins, figures et mots sont coordonnés avec l'activité de la personne au moment où le doodle a été fait est hautement significatif. »*⁴⁰

Néanmoins, comme beaucoup de « dictionnaires de doodles » subséquents, le tableau de 120 motifs différents d'Arundel donne un sens générique à chaque *Doodle*, indépendamment du contexte dans lequel il a été créé à l'origine. Au final, il y a ici une différence cruciale, comme dans tout modèle basé sur la notion de « langage », entre la signification d'un symbole individuel et sa signification dans le contexte spécifique dans lequel il s'inscrit.

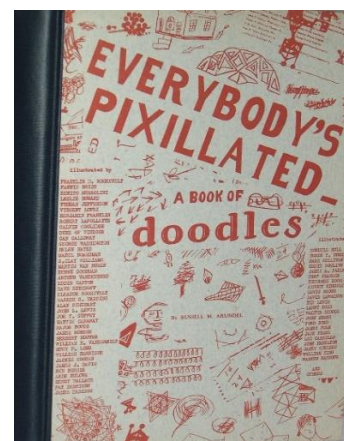


Figure 20, Couverture du livre : « *Everybody's Pixillated* », 1937

⁴⁰ Russel Arundel, *Everybody's Pixillated*, 1937,

Aussi, faire quelque chose d'illisible, puis réaliser un Doodle évoque le fantasme d'une langue privée.

Le dessin automatique quant à lui est souvent dans le contexte de recevoir des messages d'une source en dehors du sujet. En effet, dans son association précoce avec la communication spiritualiste, il est également considéré comme véhiculant des messages quelconques, bien qu'il y ait rarement une méthode cohérente pour les lire.

Cela fait plus d'un demi-siècle que les doodles sont devenus populaires et il y a eu récemment une série de livres sur la façon de réaliser un doodle⁴¹, mais très peu de tentatives pour examiner leur contexte culturel ou leur évolution dans le monde artistique. D'autre part, le dessin automatique a une histoire encore plus longue et a également été largement diffusé en tant que pratique artistique acceptée. Tout comme le *Doodle* est maintenant un terme générique qui couvre un large éventail de dessins, dont beaucoup sont faits dans des conditions très différentes de la première vague de *Doodle* originale.

Dans les pratiques de chacun de ces genres, il y avait des problèmes inhérents à leur nature soi-disant « inconsciente ». Face à cette incertitude, nous devons garder à l'esprit qu'en traitant de ce qui ressemble à la création de formes inconscientes, nous sommes souvent confrontés à la possibilité que nous traitons autant de l'image de l'automatisme que de sa réalité littérale. Cette image est devenue si répandue que nous prenons pour acquis que le dessin spontané, dans toutes ses diverses méthodes, donne accès à des formes qui ont une origine inconsciente.

Dans une mesure plus évidente le Doodle comprend habituellement un niveau fluctuant d'intervention consciente, sinon nous n'aurions aucun témoignage de première main sur la façon dont ils ont été créés.

⁴¹ Comme exemple les livres de doodle du dessinateur oisteinsen Kristensein

Avec l'aide de l'automatisme, le flux libre des associations aléatoire augmenta remarquablement, l'appel à la critique d'un processus créatif sans retenue, à travers lequel les surréalistes, espéraient démocratiser : L'expression artistique spontanée, l'expression psychique et la pensée freudienne.

Ainsi, Breton écrivait dans le message automatique : « *Nous proposons <...> d'amener le faire automatique, tentante et facile, à la portée de tous.* » ⁴² ; Le Doodle, par conséquent, pourrait être considéré comme une réalisation du programme surréaliste, s'il n'est pas apparu plus tôt.

On commence habituellement à réaliser des Doodles avant de connaître le surréalisme et des exemples de manuscrits du passé suggèrent que le Doodling en tant que pratique existait bien avant l'apparition du surréalisme⁴³. Cependant, l'attention critique des surréalistes sur les problèmes et les mécanismes de l'automatisme, peut être utile pour la discussion sur la pratique du Doodling.

Même s'il n'était pas directement influencé par le surréalisme, l'étude des doodles tombe dans le domaine des questionnements des surréalistes, par exemple, la démocratisation de l'expression de soi et la domination du hasard dans le processus créatif. Ainsi le Doodle s'apparente également au dessin automatique dans l'exploration des frontières entre littérature et arts visuels, le texte et l'image.

Comme les surréalistes ont décrit le mécanisme de l'automatisme, comme un processus qui créer automatiquement, l'artiste devrait d'abord entrer dans un état d'esprit passif ou réceptif afin que la création se produise « sans sujet de préconception. »⁴⁴ Il s'agit d'arrêter de penser au dessin, de créer un vide en soi-même.

⁴² André Breton, « *Le message automatique* » (déc. 1933), Point du jour, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1970

⁴³ Mathew Battles, *in praise of doodling*, The American scholar, 2004

⁴⁴ André Breton, *Manifeste du surréalisme*, 1924

Dans le doodling un état d'esprit similaire est atteint en faisant quelque chose parallèle au dessin, un vide en soi serait donc à peine possible, néanmoins le but de rediriger le contrôle conscient et la censure sur le dessin serait atteinte dans le Doodle.

On pourrait ainsi considérer, que dessin automatique et Doodle, qui ont tous deux commencé comme des phénomènes marginaux, disqualifiés ou négligés, ont été profondément incorporés dans les notions de créativité spontanée et inconsciente. Un artiste qui a recours au Doodle ou au dessin automatique a peut-être commencé comme une tentative drastique d'échapper aux limites familières de sa personnalité ; mais le paradoxe demeure que, même dans ces genres, leur signature individuelle persiste souvent, et cela fait partie de leur fascination.

En conclusion, ces dernières analyses sont assez révélatrices quant au lien de l'automatisme graphique avec la notion d'entrée aléatoire, les similitudes de ces expérimentations artistiques de l'inconscient confirment notre première hypothèse d'un socle commun au *Doodle* et au dessin automatique.

Aussi, nous supposons l'existence d'une structure universelle telle un mécanisme de procession de l'idée, émanant des profondeurs de l'inconscient, et se poursuivant dans la précision du geste graphique.

Nous proposons de développer cette idée de « schéma psycho-graphique commun » dans un dernier chapitre.

Chapitre III

À propos d'un schéma

Psycho-graphique



Les différents degrés d'intentionnalité dans le Doodle et le dessin automatique révèlent que ce qui distingue ces deux pratiques artistiques, c'est finalement leur rapport à l'inconscient.

En effet, il semblerait qu'une partie de la nature hybride du Doodle fasse qu'il y ait souvent un niveau fluctuant de conscience qui lui est attaché et qu'il est assez indifférent dans son utilisation de différents idiomes stylistiques. Alors que l'automatisme se réfère en général à une séquence complexe de comportement réalisée dans l'absence presque totale de conscience consciente et est à première vue un phénomène plus radical et autonome.

Ce dernier concept trouve son origine dans le contexte de la psychopathologie du XIX siècle et désigne souvent des actions menées sous l'influence de la suggestion hypnotique ou d'épisodes d'évasion, parfois assez prolongées, dont la personnalité normale ne se souvient pas. L'automatisme était également utilisé dans les cas d'hystérie ou de psychose comme moyen d'expliquer l'irruption de matériel psychique inconscient si surprenant qu'il ne semblait pas appartenir au cadre de référence normal du sujet et qu'en raison de son degré d'organisation, il était souvent attribué à une autre agence, comme un alter ego ou même un messenger du monde des esprits.

Dans ce dernier chapitre, nous tenterons ainsi d'approcher succinctement les différentes théories de psychologie, qui questionnent le rapport ambigu Création/Inconscient, mettant ainsi l'accent sur l'intentionnalité et la spontanéité des artistes dans le processus de fabrication des œuvres dans le Doodle et le dessin automatique. Il est évident pour nous, que l'évolution du concept d'inconscient, du siècle dernier à nos jours, ait influencé le rapport des artistes à cette matière créative qu'est l'inconscient. Les multiples expérimentations plastiques, qui se déclinèrent à travers différents supports et procédés (peintures, volumes, performances,) nous conduisent à l'hypothèse suivante : *L'intentionnalité crée l'œuvre* ; Elle résulte d'une capacité de l'artiste à voir au-delà du visible, par un mécanisme complexe de la pensée. Le conscient et l'inconscient interagissent ainsi, au-delà de la volonté même de ce

dernier, qui s'abandonne à sa création dans une attitude de jeu, pour créer un message graphique relevant de l'ordre du sensible.

En somme, la compréhension de l'inconscient telle qu'elle est apparue dans les recherches sur la créativité et la pratique artistique nous semblait nécessaire pour dégager certains aspects de l'évolution de son rapport à la création.

I. Définition de l'inconscient :

L'inconscient ou inconscience, (de in-, et conscient)⁴⁵ est l'état de ce qui est dépourvu de conscience ; Concept majeur de la psychanalyse, et principalement théorisé par elle, l'inconscient est le lieu de ce qui est inconnu de la conscience. Il peut se définir comme l'ensemble des représentations refoulées par le moi parce qu'elles sont incompatibles avec les valeurs « morales » du surmoi.

L'inconscient n'est pas une « conscience obscure » c'est-à-dire qu'il ne consiste pas en des souvenirs enfouis, qui auraient cessé de faire l'objet d'une visée intentionnelle de la conscience. Néanmoins, ce n'est pas non plus une conscience souterraine, atténuée, qui resterait en continuité avec la conscience claire ; L'inconscient n'est pas davantage de la mauvaise foi ou un mensonge à soi-même par lequel le sujet refuserait de reconnaître comme sien ce qui lui appartient en propre et se masquerait à lui-même ce refus.

- Dans une première topique (1900), Sigmund Freud désigne l'inconscient par l'un des trois systèmes de l'appareil psychique (Inconscient/ Préconscient /Conscient) constitué de contenus refoulés ; L'organisation supposée de ce contenu est faite de lieux psychiques dont la première représentation spatiale différenciée en systèmes sera proposée par Freud (voir schéma ci-dessous).

⁴⁵ Elisabeth Roudinesco et Michel Plon, *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Fayard, coll. « La Pochotèque », 2011 (1re éd. 1997) (ISBN 978-2-253-08854-7) p. 731

Dans ce schéma explicatif du fonctionnement mental normal et pathologique de l'être humain, Freud créa les topiques psychiques à travers lesquelles, il développe la conception dynamique du conflit psychique par une désignation spatiale.

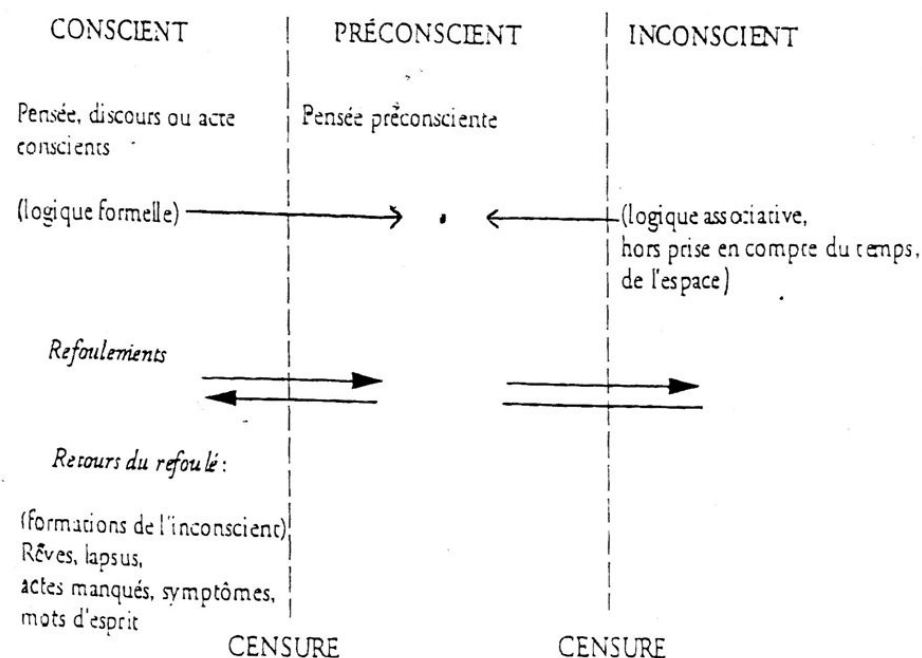


Figure 21, Schéma de la première topique selon Freud

- Dans une deuxième topique (1920), formulée à la suite de l'apport de nombreuses notions théoriques de la métapsychologie freudienne (dont les principales furent le narcissisme, le principe de plaisir et le principe de réalité), Sigmund Freud cartographie, cette fois, l'appareil psychique selon trois instances : le ça, le moi et le surmoi.

Pour Freud le terme d'inconscient désigne des processus psychiques spécifiques, qualitativement différents des processus conscients. Il n'y a donc pas de continuité mais une coupure radicale avec la conscience. L'inconscient n'est pas un lieu dans le psychisme mais un ensemble de forces pulsionnelles. Pour en comprendre le fonctionnement il est nécessaire d'en avoir une représentation dynamique : les représentations inconscientes refoulées ne sont jamais « oubliées ». Obéissant au principe de plaisir, elles recherchent toujours une satisfaction totale. De ce fait, mêmes refoulées, elles continuent à exercer sur le psychisme une pression.



Figure 22, La structure de la personnalité psychique, Freud, 1932.

Le principe isolé dans cette deuxième topique est le principe de *Répétition* qu'il a théorisé à partir de l'observation de son petit-fils âgé de 18 mois W. Ernest Freud et son jeu de la bobine^{ff}. Freud observera dans l'activité ludique du jeu, l'expérience du *Fort-da*, à travers laquelle il posera les prémices à l'utilisation du jeu en psychanalyse d'enfants.

Cette topique ne vient pas contredire la première, elle propose une diversification de l'explication et peut être superposée, sur certains points, à la précédente ; Elle englobe l'ensemble des pulsions (Trieb) de la première topique : « pulsion d'autoconservation » et « pulsion sexuelle » (libido narcissique et la libido d'objet). En plus de nouvelles tels que la pulsion de mort (Thanatos) qui concurrence les pulsions de vie (pulsion d'autoconservation et pulsions sexuelles).

Ainsi, les deux topiques nous dévoilent la complexité de l'inconscient et son influence sur le comportement, les sentiments, et le jugement d'un individu ainsi que sur les raisons rationnelles de choix ou de décisions.

Par ailleurs, dès 1898, Freud exprimera un intérêt tout particulier pour l'inconscient des artistes et ce à travers la psychanalyse qu'il tente de faire de Léonard de Vinci⁴⁶. Celle-ci se concrétisera en 1910, dans un ouvrage intitulé « *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* »⁴⁷ où Freud explore l'inconscient de l'artiste, en mettant en relation son destin pulsionnel, sa créativité et les empêchements de l'expression de celle-ci, notamment du point de vue de l'inachèvement des œuvres d'art dont il était coutumier, ainsi que sa vie amoureuse.

Dans une lettre adressée à Carl Gustav Jung, il prétend avoir découvert, la problématique de « ce génie de la Renaissance », dont il fonde l'analyse sur le tableau "Sainte-Anne, la Vierge Marie et l'enfant Jésus". Non sans faire certaines références au roman historique de Dimitri Merejkovski (1903) sur la vie de Léonard de Vinci, et à la discussion sur l'interprétation du « vautour » en « image-devinette inconsciente » de Oskar Pfister et à la comparaison qui est faite de cette œuvre avec le fameux «Carton de Londres ».



Figure 23, Sainte-Anne, la Vierge Marie et l'enfant Jésus", 1503, Louvre.

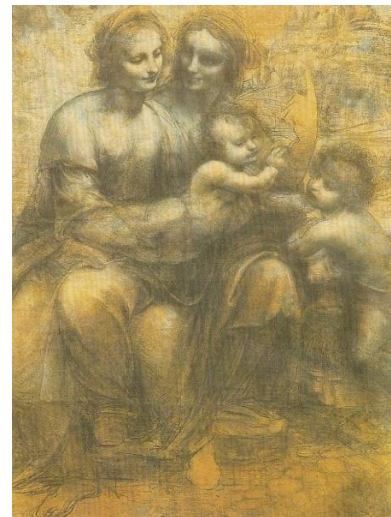


Figure 24, Léonard de Vinci, Sainte Anne trinitaire
Ou le Carton dit « Burlington », 1499 – 1500, National Gallery.

⁴⁶ Lettre à Fliess du 9 octobre 1898.

⁴⁷ Sigmund Freud, « *Eine Kindheitserinnerung des Leonardo da Vinci* » - *un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, ed le 7e Cahier des « Écrits de psychologie appliquée » par Franz Deuticke, 1910.

Finalement Freud qui avait noté dès sa *Gradiva*⁴⁸, que la création artistique et littéraire occupait une place laissée déserte par la psychanalyse. Il affirme l'incapacité d'analyser les opérations esthétiques au-delà du portrait métapsychologique de l'artiste dont la procession créative évoque l'idée que l'art, définit par la sublimation, soit un moyen de retour du fantasme vers la réalité.

Aussi sa célèbre phrase « *toujours l'artiste précède* »⁴⁹, rappelle la conclusion du maître qui définit par l'acte de créer, un « processus de germination » à travers lequel apparaît naturellement un résultat souhaité. L'art devient un chirurgien : une fois greffé, il produira ses effets de fécondation à l'usage de l'inconscient⁵⁰.

II. Diverses théories sur « L'inconscient dans l'art » :

Le procédé d'investigation du processus psychique initié par Sigmund Freud au début du XXe siècle, n'a donc jamais réussi à percer le secret constitutif de l'acte créateur, et bien que les relations entre psychanalyse et processus créatif aient été parfois difficiles, elles n'en demeurent pas moins extrêmement riches et fécondes.

En effet la psychanalyse ne peut rester muette sur la relation entre inconscient et création artistique, aussi au lieu de se confronter au pourquoi, la psychanalyse s'est surtout consacré au comment. Comprendre à la différence d'expliquer, être en mesure d'entrer en résonance avec la démarche créatrice d'un artiste en suivant le chemin qui a été le sien, afin d'en exprimer le sens, ou du moins, l'un des sens possibles à cette création, voilà la laborieuse tâche qu'a tenté d'entreprendre la psychanalyse dans le domaine artistique :

« Le savoir de la psychanalyse n'est pas là pour dire le vrai du processus créateur, mais pour soutenir la compréhension du fonctionnement psychique à l'œuvre et d'en révéler

⁴⁸ Sigmund Freud, *Le délire et les rêves dans la Gradiva*, publié par Wilhelm Jensen, 1903.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Paul-Laurent Assoun, *L'œuvre en effet. La posture freudienne envers l'art*, éditions Cliniques méditerranéennes, 2009.

*certain aspects qui valent aussi bien pour le créateur que pour le clinicien. Du sens est donné à la démarche créatrice qui, en retour, enrichit et éclaire les concepts de la psychopathologie. »*⁵¹

Cependant, et afin de ne pas nous égarer dans la « botanique » psychanalytique de l'art, nous avons choisi d'évoquer dans cette partie, les théories qui semblaient répondre à notre sujet ; Soit l'analyse des mécanismes psychiques qui régissent à la fois les pratiques du Doodle et de l'automatisme graphique.

Nous supposons que chronologiquement, les recherches psychanalytiques centrées sur le dessin automatique et le Doodle en tant que dessins spontanés, remontent aux études entreprises autour de la symbolique des gribouillages mais aussi aux travaux de Hans Prinzhorn (1886-1933), médecin psychiatre et historien de l'art allemand, sur les «Expressions de la folie»⁵². D'ailleurs, il semblerait que cet ouvrage ait été l'un des principaux contributeurs dans la pratique du dessin automatique.

1. Le langage symbolique du gribouillis :

La graphie détient un pouvoir tout particulier face au langage, celui d'être lié à notre personnalité ; C'est, paraît-il, Camillo Baldi qui a écrit le premier traité de graphologie, en 1622⁵³. Il a été le premier ou du moins l'un des premiers à mettre en évidence la possibilité de découvrir, à travers l'écriture le caractère d'une personne.

En effet, nous recevons dès notre plus jeune âge un modèle alphabétique structurés, qui laisse rapidement place à l'autonomie graphique. Plus tard, notre appropriation du système d'écriture nous donne accès à un langage sans parole, expressif au trait du dessin.

⁵¹ Bernard Chouvier et Anne Brun, *Introduction générale. L'inconscient et ses œuvres*, dans Les enjeux psychopathologiques de l'acte créateur (2011), p 7

⁵² HANS PRINZHORN, *Expressions de la folie. Dessins, peintures, sculptures d'asile*, Trad. de l'allemand par Alain Brousse et Marielène Weber, Collection Connaissance de l'Inconscient, Gallimard, Parution : 05-11-1984.

⁵³ Analyse de l'écriture (Naissance de la graphologie) www.sciencehumaine.info

Aussi, il semblerait que les gribouillis révèlent, l'expression d'un langage du subconscient sous la forme la plus élémentaire, celle du dessin. Nos gribouillis traduiraient ainsi un contexte psychologique précis, dont l'intérêt de le préciser, porte sur nos capacités à interpréter et comprendre d'une part la consistance du langage symbolique, et d'autre part, le procédé de son utilisation.

En effet, la dimension éphémère de ces bouts de papier griffonnés, souvent, amenés à disparaître dans la poubelle, procure au gribouilleur une libération « des tensions et des émotions » envahissantes ; Aussi celui qui trace son gribouillis se sent totalement protégé car son langage secret lui appartient. Cette sorte de commentaire matérialisé de l'inconscient n'est pas fait pour être décodé par les auteurs et souvent son auteur n'en perçoit pas lui-même la portée, ni la signification. Néanmoins notre inconscient apparaît comme seul partenaire dialectique de notre personnalité, mais également comme seul garant, en définitive, du maintien de la synthèse de cette personnalité.⁵⁴

Par ailleurs, les études du psychanalyste Jean-Tristan Richard, sur l'utilisation fréquente de figures issues du griffonnage dans la création artistique, révèlent l'existence d'un langage singulier dont la consistance serait faite des premières '*liaisons et associations*' que nous faisons, dès l'état du nourrisson, entre nos premières expériences de la forme et nos premières sensations de plaisir, de dégoût, etc.

D'où, plus tard, ces tracés choisis « naturellement » pour évoquer des états psychologiques divers, une façon, selon Dr Richard, de « se retrouver, en reconstruisant le cheminement de son identité » : « *Avec le gribouillage, c'est comme si l'on revisitait toutes ces liaisons faites au début de la vie entre formes et pulsions primaires.* »⁵⁵

Ses travaux sur les structures inconscientes du signe pictural, révèlent que dès la naissance, voire même avant, notre siège de la sensation « le sensorium » où figure la

⁵⁴ Francois Sugler, La vérité sur vos gribouillis, Grancher , 2003

⁵⁵ Sylvie Chermet-Carroy, *Ce que révèlent nos gribouillis*, le courrier du livre, 2003

somme de nos perceptions, modélise des objets formels qui seront incessamment remodelés au gré de nos rencontres avec la réalité.

La consistance du langage symbolique qu'est le gribouillis découle du fait que le dessin corresponde à notre première écriture, car il est l'expression spontanée la plus fidèle de nous-mêmes. Cette idée est d'autant plus juste pour les enfants qui ne disposent pas encore d'autres moyens d'expression que le dessin, c'est en tout cas ce que développe le psychologue François Sugler dans son ouvrage intitulé : *la vérité sur vos gribouillis*. D'après lui le gribouillage chez l'enfant serait un moyen de se libérer de tensions et d'émotions fugaces qui l'envahissent, et en face desquelles il a la ferme conviction qu'il ne parviendrait pas à l'exprimer autrement⁵⁶. Le gribouillage permet donc d'échanger, de faire percevoir à l'autre les choses qu'on ne réussit pas à exprimer dans la parole orale.

Cette relation étroite qui se construit au fil des années, entre caractères graphiques et personnalité individuelle, révèle une structure symbolique singulière et propre à chacun, dont la construction résulte d'un processus lent et graduel, qui débiterait dès les premières années de la vie⁵⁷. Extérioriser, concrétiser sous forme détournée et symbolique, un élément inconscient n'est pas chose facile, puisqu'il n'y a pas de séparation hermétique et nette entre notre conscient et notre inconscient mais au contraire, l'inconscient s'exprime constamment avec non seulement une intensité variable mais aussi une clarté variable.

Cette question d'expression de l'inconscient à travers le geste graphique du Doodle et du dessin automatique, nous renvoie vers la théorie de l'expression développée par le psychologue et philosophe allemand Ludwig Klages (1872-1956) et de son étude sur le

⁵⁶ *La vérité sur vos gribouillis* François Sugler, Grancher, 2003 p 23

⁵⁷ Golse, Bernard. « *De la symbolisation primaire à la symbolisation secondaire. Plaidoyer pour un gradient spatio-temporel continu autour de la notion d'écart* », Cahiers de psychologie clinique, vol. 40, no. 1, 2013, pp. 151-164.

besoin d'expression et le processus de mise en forme. Pour Klages le geste graphique est appréhendé comme mouvement expressif, qui s'affranchit de la forme ou de l'idée, de l'intention et du sens. Il vaut par son rythme, par un rythme interne qui organise son cours. Conformément à cette théorie, le geste graphique est expressif en lui-même, et résulte de ce que Klages appelait le besoin d'expression, une obscure poussée pulsionnelle qui ne possède pas de forme de décharge propre. Mais peut-on expliquer cette force interne créatrice ?

Il n'y a pas de doute qu'en la matière, c'est le célèbre psychiatre allemand Hans Prinzhorn, qui fait figure de pionnier. Adossé solidement à cette armature théorique avancée par Klages à propos du besoin d'expression, Prinzhorn réussit à étendre au champ des productions plastiques, la théorie expressive de Klages en épinglant d'une façon extrêmement juste le devenir du geste graphique.

Par ailleurs sa recherche spécifique centrée sur les confins de la psychopathologie et la création artistique l'amena à étudier plus en profondeur « les gribouillages désordonnés figuratifs de ses patients » qui rappellent le doodle et le dessin automatique. Cette étude spécifique formulera plus tard les fondements de la science de l'expression de Hans Prinzhorn et développera la théorie du processus de mise en forme communément appelé force de *Gestaltung*.

2. La Gestaltung de Hans Prinzhorn :

Dans l'histoire de « l'art psychopathologique », nombre de chercheurs psychiatres se sont consacré à l'étude des œuvres plastiques des aliénés, dans une perspective nosographique et classificatoire. Dans ce contexte historique, une place importante revient au Dr Hans Prinzhorn, précurseur du recours à la médiation artistique dans la thérapie psychotique (l'art-thérapie).

En effet Prinzhorn fut l'un des premiers à s'intéresser à l'exploration des limites entre Art et Psychiatrie, Pathologie et Expression créatrice ; et sa collection d'« art psychopathologique »⁵⁸ qui fut inclus dans l'emblématique exposition d'« art dégénéré » organisée par le régime nazi en 1937 à Munich, s'intéresse aux personnes qui créent dans une *démarche personnelle et spontanée, n'ayant reçu aucune formation artistique*.

Loin d'appliquer les concepts psychiatriques aux œuvres artistiques, Prinzhorn propose une conception dynamique de la formation des formes artistiques dans une perspective plus esthétique que psychologique.⁵⁸

Née en Allemagne en 1886, Prinzhorn connu dans sa vie une période extrêmement prolifique en bouleversements politiques et culturels, et fut également au carrefour d'une série considérable de courants scientifiques, philosophiques et esthétiques. Contemporain de Freud, Jung, Klee, Kandinsky, Ernst, Breton et bien d'autres, il était bien connu dans les milieux intellectuels et artistiques de langue allemande et certains cercles d'avant-garde en France ; Puisqu'en son propre chef se croisent, se heurtent, et se reformulent la pensée nietzschéenne, la psychanalyse freudienne et la psychologie jungienne⁵⁹.

En effet l'œuvre de Prinzhorn développe une psychologie beaucoup plus esthétique et philosophique que scientifique, en instaurant une attitude neuve dans le domaine de la psychologie. À savoir, une attitude proprement esthétique ouvrant à une aperception élargie et comparative de la création artistique, plutôt qu'à une objectivation asservie à l'impératif de décrire, de connaître, de classer et d'expliquer la création artistique. L'œuvre de Prinzhorn devient de ce fait une psychologie critique qui reconnaît sa limite devant l'énigme de l'art, de l'inconscient et de la folie,⁶⁰ tout en s'efforçant à mettre en place une conception homogène aux œuvres artistiques.

⁵⁸ Anne Bruno, *Médiations thérapeutiques et psychose infantile - 2ed (Documents)*, juin 2014,

⁵⁹ Florence Jean, *Art et Thérapie une Liaison Dangereuse, Facultés universitaires Saint-Louis*, Avril 2002

⁶⁰ ibidem

Au début des années 1920, Hans Prinzhorn alors en poste à la clinique de Heidelberg en Allemagne, avait été chargé de collecter les productions plastiques des personnes dites « aliénées », et c'est à cette occasion qu'il rédige puis publie en 1922, un livre décisif intitulée *Expressions de la folie, dessins, peintures, sculptures d'asile*.

Dans cet ouvrage qui questionne les rapports complexes entre art et psychopathologie, l'auteur entreprend de consacrer à la production plastique et artistique de personnes hospitalisée en psychiatrie (dessins, peintures et sculptures), une attention stylistique et esthétique des plus minutieuses qui accordent à ces œuvres, ce qu'il nomme un pouvoir de *Gestaltung* : de mise en forme, originaire, sorte de poussée vitale vers l'expression.

Par ailleurs, Prinzhorn formule également dans cet ouvrage une théorie de l'évolution du dessin spontanée, qui inclut des illustrations de « Doodles » allant des enchevêtrements les plus chaotiques et rudimentaires à des variations assez sophistiquées sur un thème. Ainsi, le *Doodle* occupe une place centrale dans l'évolution de ce qu'il appelle '*la pulsion d'expression*' : elle consiste en « *gribouillages non -objectifs, non ordonnés* »⁶¹, qui ne sont pas sans but.

En effet, partant de l'hypothèse que toute expression sert à communiquer, Hans Prinzhorn explore le dessin comme l'un des modes d'expression dont dispose l'être humain pour exprimer sa pensée et ses émotions. Il serait une forme de verbigération en images⁶², d'écriture figurative dont la symbolique renvoie au concept de *Gestaltung* plastique.

Ce concept de *Gestaltung* plastique est assez complexe à saisir, et cela commence déjà par le terme lui-même. En effet d'après le psychanalyste et philosophe Jean Florence, le terme de *Gestaltung* est un mot que la langue française peut envier à l'allemand

⁶¹ Hans prinzhorn, *artistry of the mentally ill*, new york 1972.

⁶² Kuhni, Marianne. « *La Gestaltung de Hans Prinzhorn* », *Gestalt*, vol. 39, no. 1, 2011, pp. 156-173.

puisque'il est forcément intraduisible, en revanche il nous est possible de le convertir par des approximations tel que : mise en forme, configuration, structuration, conformation, façonnement ou réalisation.

D'autre part il semblerait, d'après l'étude de la psychologue Marianne Kuhn, que le verbe allemand gestalten signifie « mettre en forme » ou « donner une structure signifiante ». Les substantifs allemands Gestalt et Gestaltung découlent tous deux de ce verbe : le premier peut se traduire par « forme » ou « figure » et le second par « mise en forme » ou « formation de forme(s) ». L'adjectif plastique pourrait lui-même être un générique de la mise en forme, puisqu'il vient de l'adjectif grec 'plasticos' qui signifie « qui sert à modeler, propre au modelage ». Plasticos est dérivé du verbe grec 'plassein' qui signifie « façonner, modeler » et n'est pas exclusivement réservé à la matière. Alors quels que soient les matériaux façonnés ou mis en forme (corps, voix, peinture, etc.) pour créer un langage et communiquer, le résultat sera souvent un véritable ballet de formes graphiques mêlant étroitement ces matériaux sans qu'on en ait toujours conscience.⁶³

Dès lors nous constatons, que Hans Prinzhorn s'intéresse particulièrement à la formation ou la naissance des formes graphiques spontanées, dont il donne une conception originale et dynamique dans sa théorie de la Gestaltung ; L'auteur propose donc une psychologie de la mise en forme des gribouillages spontanés, qui ne sont pas sans rappeler les dessins automatiques et le doodle, en mettant en avance l'hypothèse d'une pulsion d'expression.

La pulsion d'expression renvoie, selon une telle perspective, à une puissance subjective que Prinzhorn dénomme Gestaltung ; Vertu inhérente à la psyché, la Gestaltung a des capacités libératrices, créatrices et cathartiques, pour peu qu'elles soient mises en œuvre sans entraves ni contraintes⁶⁴.

⁶³ Ibidem

⁶⁴ Florence Jean, Art et Thérapie une Liaison Dangereuse ? Facultés universitaires Saint-Louis, Avril 2002

En posant ce principe de Gestaltung, l'auteur propose une différenciation entre la notion de pulsion tel que nous la connaissons, et de ce qui constitue de manière complexe et intimement intriquée, la fondamentale pulsion (ou impulsion) d'expression. En effet, à la différence de la pulsion au sens étroit du terme⁶⁵, la pulsion d'expression dont parle Prinzhorn dans sa théorie de Gestaltung, renvoie à un besoin d'expression : *sorte d'obscure poussée pulsionnelle dépourvue de forme propre de décharge*⁶⁶ ou encore à « *un fluide omniprésent à la manière de l'éros* »⁶⁷. Et c'est précisément dans cette différenciation entre les deux pulsions que réside la contribution originale de l'auteur.

La théorie de la Gestaltung est donc une psychologie de mise en forme qui se fonde sur le besoin ou pulsion d'expression, dont l'auteur tente de décrire les voies empruntées pour se manifester : « *Nous concevons la vie, écrit Prinzhorn, comme une hiérarchie de processus de Gestaltung et pensons ne pouvoir arriver à tel ou tel jugement qu'en nous appuyant sur ce principe. La recherche des racines psychologiques de la pulsion de « Gestaltung » chez l'homme nous fait découvrir dans le besoin d'expression le centre des impulsions de « Gestaltung » qui nourrissent cependant tout le psychisme. À partir de ce centre se développent les différentes tendances qui, par la variété de leurs combinaisons, déterminent le type d'œuvre qui se fait. Reste que, fondamentalement tout objet mis en forme concrétise les mouvements expressifs de son auteur, perceptibles immédiatement en tant que tels, sans qu'intervienne une finalité ou quelque autre tendance rationnelle* »⁶⁸

Ces quelques lignes nous donnent un aperçu de ce que postule la théorie de la Gestaltung : un processus de mise en forme, sorte de poussée vitale vers l'expression,

⁶⁵ Sens étroit du terme pulsion : Force psychique qui fait tendre la personne vers un but.

⁶⁶ Florence Jean, Art et Thérapie une Liaison Dangereuse ? Facultés universitaires Saint-Louis, Avril 2002

⁶⁷ HANS PRINZHORN, Expressions de la folie. Dessins, peintures, sculptures d'asile, Trad. de l'allemand par Alain Brousse et Marielène Weber, Collection Connaissance de l'Inconscient, Gallimard, 1984

⁶⁸ ibidem

avec lequel l'artiste s'exprimerait dans son œuvre, sans qu'intervienne une conscience rationnelle.

Aussi, en s'appuyant sur la psychologie de la mise en forme, Hans Prinzhorn élabore une conception dynamique de la formation des formes plastiques, selon un geste proprement métaphysique ou ontologique, comme une poussée fondamentale. La Gestaltung se développe autour de différentes tendances pulsionnelles que Prinzhorn décompose en cinq pulsions créatives élémentaires :

1. **La pulsion de jeu** ou poussée d'activité : n'importe quelle activité sans finalité, se suffisant à elle-même.
2. **La pulsion de parure** ou enrichissement du milieu : enrichissement du monde extérieur par l'ajout d'éléments visuels.
3. **Rythme et règle** ou tendance à ordonner : principe à disposition sérielle (rythme, symétrie, proportionnalité).
4. **La pulsion d'imitation** ou tendance à reproduire : diminue l'aspect ludique de l'activité.
5. **Le besoin de symboles** ou expressivité : une combinaison de formes qui crée le symbole.⁶⁹

Ainsi pour mieux saisir ces différentes composantes pulsionnelles du processus de mise en forme, Prinzhorn élabore un arbre généalogique de la Gestaltung, qui illustre parfaitement la variété des combinaisons possibles pour déterminer le type d'œuvre qui se fait :

⁶⁹ Kuhni, Marianne. « La Gestaltung de Hans Prinzhorn », Gestalt, vol. 39, no. 1, 2011, pp. 156-173

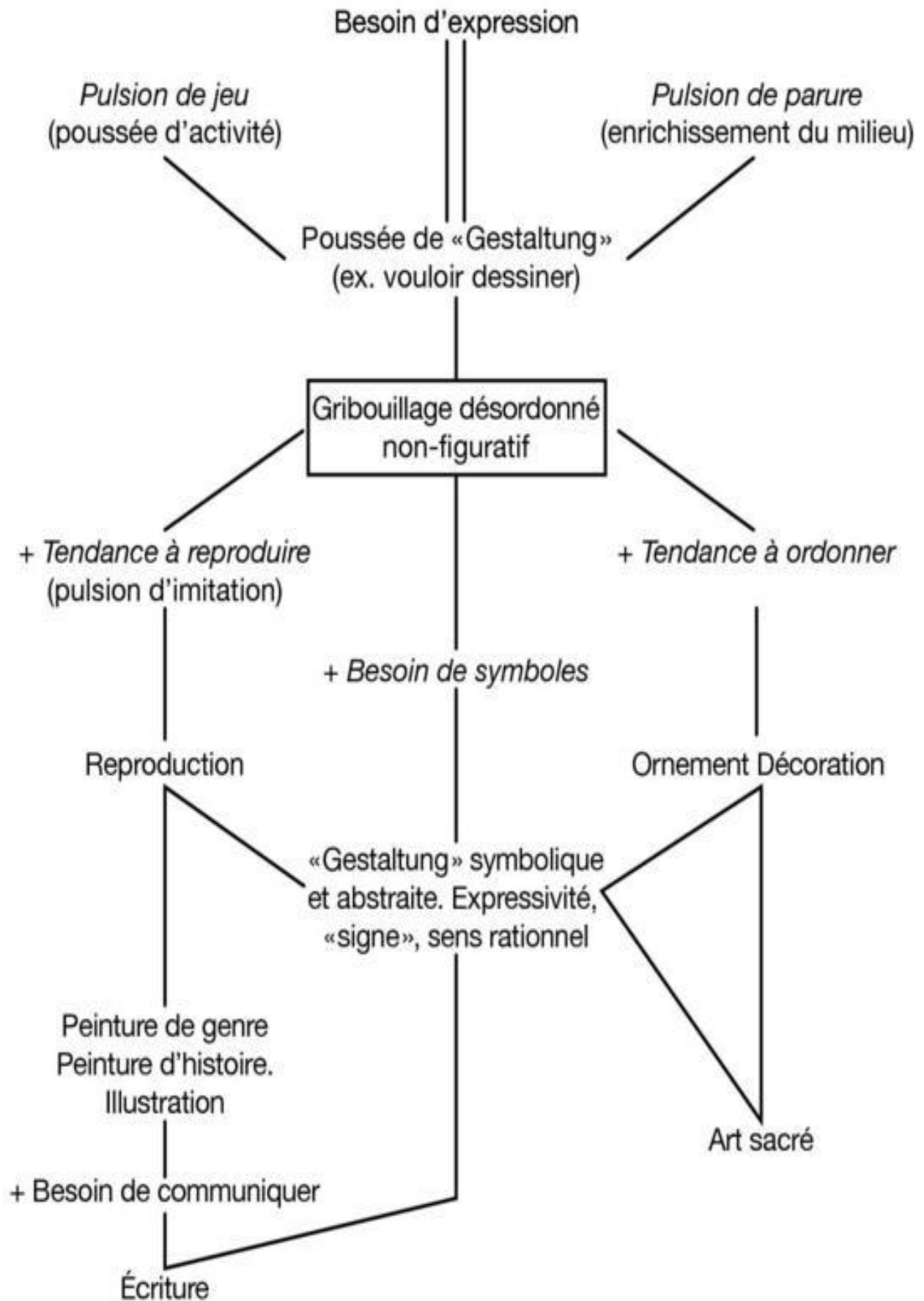


Figure 25, *La Gestaltung de Hans Prinzhorn*

Avec ce schéma, qui est sans conteste l'œuvre la plus connue de Prinzhorn, l'ambition première fut de montrer les multiples composants de la Gestaltung plastique, soit les pulsions associées au besoin d'expression à travers le geste graphique.

On parcourt le processus artistique de la Gestaltung ; d'abord avec un besoin d'expression central, auquel s'associent les pulsions de jeu (activité) et/ou de parure (enrichissement du milieu), se produit alors une poussée de « mise en forme », de Gestaltung, qui se réalise dans les gribouillages désordonnés non-figuratifs. Puis, avec les tendances à reproduire (pulsion d'imitation), et à ordonner qui associées au besoin de symboles, aboutiront à des mises en formes plus conventionnelles ou plus cadrées : reproduction (tendance à reproduire), ornementation, peinture, art sacré, écriture.

Toutes fois, même si les idées de Prinzhorn ont été décisives pour la prise en compte et la reconnaissance de la création des patients psychotiques, elles n'en demeurent pas moins limitées au niveau explicatif. En effet une telle théorie du besoin d'expression demeure largement philosophique ; *La gestaltung n'est pas une théorie sur base pulsionnelle, d'une ontogénèse, laquelle est comme présupposé sans du reste être précisée*⁷⁰, mais c'est plutôt une image que convoque l'auteur pour soutenir l'idée que, c'est grâce au besoin d'expression que des pulsions expressives affleurent et ruisselant en de nombreux cours jusqu'à la rivière de l'art⁷¹. L'évocation de la Gestaltung en tant que capacité pour le sujet à générer des formes graphiques ne saurait donc se suffire à elle-même, et la description phénoménologique de cette théorie, pour riche et nécessaire qu'elle soit, appelle à une conceptualisation processuelle des phénomènes psychiques en jeu.⁷²

D'autre part les gribouillages désordonnés non figuratif placé au centre du schéma des racines de la gestaltung plastique, ne sont pas sans signification pour Prinzhorn, qui

⁷⁰ Florence Jean, *Art et Thérapie une Liaison Dangereuse ?* Facultés universitaires Saint-Louis, Avril 2002

⁷¹ ibidem

⁷² ibidem

soutient qu'un inchoatif mouvement s'ébauche déjà dans ces gribouillages que l'on se surprend à faire distraitemment, par ennui ou relâchement de l'attention. Car avec la Gestaltung plastique on insiste sur le mouvement qui pousse à la forme graphique spontanée, c'est-à-dire sur l'acte et sur l'énergie de la formation graphique, indépendamment de tout projet ou toute intentionnalité. C'est le mouvement expressif spontané en deçà de la volonté et des opérations de l'esprit.

Cet inchoatif mouvement qui s'ébauche dans les gribouillages désordonnés non figuratif de la gestaltung, prend naissance dans la pulsion de jeu. En effet Prinzhorn entend donner à la pulsion de jeu une place central dans la formation de ces gribouillages désordonnée. Il écrit à ce sujet : « *la gestaltung dans sa manifestation la plus élémentaire se présente comme un jeu à partir duquel l'art déploie ses formes* »⁷³. L'activité du jeu est donc la première manifestation de la gestaltung, rejoignant de ce fait la banalité du gribouillage que tout un chacun peut connaître, témoignage de ces moments de retrait relatif que l'on adopte, par ennui ou par saturation, vis-à-vis du monde environnant. On comprend donc que dans un seul trait déjà de ce gribouillage désordonné, la Gestaltung est à l'œuvre.

Aussi la réflexion de Prinzhorn aborde la ligne de ces gribouillages désordonnée en elle-même, la considérant en soi comme une donnée complexe ; la ligne progresse ou régresse dans l'émergence ou non de ce que l'on reconnaitra comme des formes, et il faudrait un état particulier, de concentration et de distraction tout à la fois, pour que la ligne puisse se mouvoir à son gré : On est là, et en même temps on n'est pas là : la ligne poursuit l'autonomie de son cours. Un tel mouvement de la ligne, se mouvant sans direction à l'avance, sans intention, réduit à son minimum signale l'entrée dans le jeu.⁷⁴

⁷³Hans Prinzhorn, *Expressions de la folie, Dessins, peinture, sculptures d'asile*, édition établie et présentée par M. Weber, traduit de l'allemand par A. Brousse et M. Weber, Préface de J. Starobinski, Paris, Gallimard, 1984

⁷⁴ Anne Boissière, *Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ?*, Dans *Savoirs et clinique* 2015/1 (n° 18), pages 61 à 70

La pulsion de jeu intervient donc chez Prinzhorn à ce niveau basique, réduit au simple mouvement de la ligne qualifiée d'expressif et cette expressivité est la preuve d'une manifestation de *Gestaltung* : c'est là, en d'autres termes, qu'il y a spontanéité.

En effet Prinzhorn parle de la prédominance d'une pulsion d'activité ludique, se laissant entrainer par des impulsions de sorte que ces gribouillages désordonnés représentent « *les composantes inconscientes de la Gestaltung plastique* ». Il relève d'autre part la dimension du plaisir pris par le sujet en faisant des formes, il écrit à ce sujet : « *la Gestaltung n'est pour lui rien d'autre qu'un jeu interprétatif de formes auquel il s'adonne indéfiniment sans plan préconçu pour y trouver d'une façon ou d'une autre son plaisir* »⁷⁵.

Le trait n'est donc là pour aucune autre raison que lui-même, ou plus exactement il est là sans raison ni cause, selon la définition également minimale qui est donnée du jeu : « *n'importe quelle activité qui ne se donne pas de finalité et se suffit à elle-même* »⁷⁶. Cette idée n'est pas sans rejoindre les propos du psychanalyste britannique Donald Winnicott sur les gribouillages d'enfants : *il y a dans cette aptitude de la ligne à être vivante, à parcourir de son propre gré un espace-temps non consciemment contrôlé, c'est en réalité toute une disposition de vie qui est requise et exigée, celle qu'on appellera le jeu*⁷⁷.

On comprend donc qu'il y a dans ce mouvement du trait dessiné spontanément, c'est-à-dire avant même que les formes apparaissent quelque chose d'essentiel qui appartient au jeu ; à une activité ludique sans règle, sans finalité et qui se caractérise par la spontanéité.

⁷⁵ *Expressions de la folie, Dessins, peinture, sculptures d'asile*, édition établie et présentée par M. Weber, traduit de l'allemand par A. Brousse et M. Weber, Préface de J. Starobinski, Paris, Gallimard, 1984 (*Bildnerei der Geisteskranken*, Springer-Verlag Berlin, Heidelberg, 1922, 1923, 1968).

⁷⁶ D.W. WINNICOTT, *Jeu et réalité. L'espace potentiel* Trad. de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis. , Gallimard, 1975

⁷⁷ Ibidem

En conclusion, la conception des dessins spontanés de Hans Prinzhorn et de sa théorie de la Gestaltung initie pour nous une réflexion qui débouche directement, sur notre seconde hypothèse à propos de l'existence d'une structure universelle, telle un mécanisme de procession de l'idée, émanant des profondeurs de l'inconscient et se poursuivant dans la précision du geste graphique spontané, qui est commune au doodle et au dessin automatique.

Bien que ces deux derniers termes ne soient pas présent chez Prinzhorn, l'idée que la gestaltung relève de la création c'est-à-dire d'un surgissement ou d'un jaillissement comme un besoin d'expression, qui est plus du côté de l'imprévisible et de l'inattendu ; rejoint notre réflexion sur le mécanisme complexe de l'automatisme graphique commun à la pratique du doodle et du dessin automatique : le conscient et l'inconscient interagissent au-delà de la volonté même de ce dernier, qui s'abandonne à sa création dans une attitude spontanée liée au jeu, pour créer une forme graphique.

Toutefois même si ces dernières analyses autour de la gestaltung sont assez révélatrice du mécanisme de l'automatisme graphique, cette notion de jeu dans la pratique du dessin spontané demeure plutôt abstraite. En effet la pulsion de jeu initié par Hans Prinzhorn témoigne de cet inchoatif mouvement qui se manifeste dans le dessin spontané, sans pour autant réfléchir la question du mouvement spontané dans l'expérience du jeu.

Aussi, nous proposons de revenir dans une troisième partie au jeu et plus précisément à la pulsion de jeu, dans l'insistance ou l'attention portée à la spontanéité du mouvement, autrement dit à son impulsion et à la vie que celle-ci procure. Nous tenterons ainsi de développer cette réflexion autour du jeu dans le dessin spontané, en interrogeant tout le processus de maturation qui rend possible la création spontanée liée au jeu, dans sa dimension symbolique.

III. L'expérience du jeu dans le dessin spontané :

On aura compris que la pulsion de jeu initié dans la *Gestaltung* de Prinzhorn, ouvre sur une réflexion à propos du mouvement spontané qui s'opère dans le jouer. Le jeu en sa teneur élémentaire engage cette difficile question des mouvements spontanés et de leur force opératoire.

À ce sujet, plusieurs éléments de la réflexion du professeur en esthétique Anne Boissière, nous permet de penser l'expérience du jeu dans le dessin spontané. En effet son ouvrage paru en 2018, et qui s'intitule « le mouvement à l'œuvre : entre jeu et art » s'avère décisif dans la compréhension de ces mouvements spontanés dans l'expérience du jeu. Travaillant à la jonction de la phénoménologie et de la psychanalyse, et s'appuyant sur la pensée de Winnicott et de sa disciple Marion Milner ; Anne Boissière interrogea tout le processus de maturation qui rend possible la création des dessins spontanés à travers le jeu.

Aussi, selon une perspective adoptée sur la recherche de Milner qui considère le mouvement spontané, celui de la main qui trace des lignes à sa guise, comme étant l'équivalent d'un langage verbal qui nous renseigne sur une part de soi et du rapport au monde ; L'auteur envisage le mouvement de la ligne dans une dimension expressive qui réside dans cette insistance ou attention portée à la spontanéité de ce mouvement.⁷⁸ On considère donc que non seulement la ligne va où elle veut mais qu'elle acquiert ce faisant une valeur propre expressif, résultant d'une pulsion de jeu. Boissière écrit à ce sujet : « *La pulsion de jeu, dans l'insistance ou l'attention portée à la spontanéité du mouvement, autrement dit à son impulsion et à la vie que celle-ci procure celui de la ligne en son mouvement vivant, incarné par la main devenue*

⁷⁸ Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, août 2018. P2

*véhicule d'une logique rêveuse et inattendue. Qui nous renseigne sur une part de soi et du rapport au monde. »*⁷⁹

L'impulsion du mouvement spontané née donc de cette pulsion de jeu, ou de l'idée d'une énergie potentielle des moyens fondamentaux que sont le trait, la forme et la couleur de la ligne tracée spontanément. Ainsi le terrain ou l'espace à partir duquel la spontanéité du jeu est éprouvée est celui des formes qu'il engendre dans le mouvement de la main.

Ces formes encore inchoatives témoignent donc du mouvement spontané de la main qui se meut, là où elle veut, dans un mouvement dispensateur de formes qui ne sont ni cherchées ni attendues. C'est en quelque sorte une improvisation, qui est de l'ordre de la spontanéité du mouvement, et qui ne relève ni du domaine du faire, ni de l'action. Une telle disposition ressortit de la spontanéité du jeu.

Par ailleurs les recherches de la psychanalyste britannique Marion Milner, qui a cheminé toute sa vie avec cette question des dessins spontanés dans l'expérience du jeu, nous offre une nouvelle réflexion sur ce sujet. Le mouvement spontané dans le jeu ne relève pas d'une pulsion selon elle, mais d'une situation ludique qui est situation d'existence. Milner aborde l'expression des dessins spontanés comme un *être au monde liée au sentir*⁸⁰ et le jeu est d'après elle révélateur d'un tel autre monde.

C'est donc dans le jeu que ce trouve les conditions d'une telle situation d'existence, et même si ce dernier est souvent cantonné à un divertissement ou à une affaire marginale, le jeu est avant tout un mode de communication, une présence à soi et au monde. Marion écrit à ce sujet : « se sentir vivant, ou exister au sens de la création de soi serait l'atout infiniment précieux du jeu »⁸¹.

⁷⁹ Anne Boissière, *Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ?* Dans *Savoirs et clinique* 2015/1 (n° 18), pages 61 à 70

⁸⁰ Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, août 2018.

⁸¹ Anne Boissière, *Spontané, pathique : au sujet des dessins de Marion Milner*, Dans *Cliniques méditerranéennes* 2016/1 (n° 93), pages 85 à 98

Aussi, le mouvement spontané qui porte en lui un sentir vivant de soi et du monde surgit d'une autre sphère de la partie consciente et délibérative de la personne. En effet le mouvement qui s'opère dans les dessins spontanés est en lui-même, une manière d'être au monde qui a ses propres lois et dont la logique n'a pas pour destin d'être subsumé par une discursivité verbale et théorique qui lui échappe de toute façon⁸².

*« Quelque chose de vif et de nouveau s'impose alors. L'improvisation est désirable, essentielle à vrai dire, car elle donne accès à une modalité d'être, de rapport à soi et au monde qui n'existe pas autrement. Elle se reconnaît à la qualité des formes en présence, à leur dynamisme jaillissant ; un vécu leur est corrélé, quant à lui invisible. C'est ce vécu auquel on peut aspirer plus que tout. »*⁸³

La dynamique où l'énergie du mouvement n'est donc pas la même quand ce dernier trouve sa spontanéité, il porte en lui une simplicité quelque chose de jaillissant aussi comme s'il surgissait de rien. Et le jeu en sa teneur opératoire de créer les conditions d'un « exister », est un être au monde à part entière, en lui-même expressif : *« en deçà de toute distinction de sujet et d'objet, le jeu est expressif ni du moi ni du monde mais de l'être au monde. Le jeu est ce qui garantit une relation vivante à soi et au monde »*⁸⁴. Le mouvement spontané n'est ni simplement objectif ni subjectif, il appartient à ce que l'on ressent de soi et du monde, à ce qu'on éprouve ni à soi ni au monde, mais justement au lien entre le « je » et le « monde », le « sentir ». Le mouvement spontané de la main qui dessine soutient donc cet être au monde qui se découvre dans l'expérience du jeu.

Ainsi avec les dessins spontanés, Marion Milner prend la mesure du pouvoir étrange que ce type de mouvement spontané de la main qui dessine, exerce sur l'ensemble de

⁸² Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, aout 2018

⁸³ ibidem

⁸⁴ Donald Woods Winnicott, *jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, Folio essais, Paris 2002

sa personnalité : rendre possible un rapport à soi et au monde entièrement transformé, apaisé et surtout vivifié, selon l'expression ici adéquate qui sera celle de Winnicott à propos de la créativité, il s'agit de « *la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure* »⁸⁵. Milner découvre également que si l'art a quelque nécessité, c'est dans la mesure où il a la capacité d'atteindre ce fond d'expérience, qui résiste en revanche à la pensée logique discursive, et reste inconnu de la perception courante. C'est une perception élargie dont il est question, une autre perception de soi et de l'ensemble des choses extérieures, une perception qui s'oppose à la perception étroite dans laquelle nous nous enfermons dans l'ordinaire quelque peu banale de la vie. Une telle perception élargie est synonyme d'un lâcher prise libérateur du mouvement et avec elle c'est une tout autre vision des choses, vitalisée, qui s'en dégage presque instantanément : un rapport créatif au monde.

Anne Boissière écrit à ce sujet : « *l'idée d'une « perception élargie » n'est pas sans écho à la proposition beaucoup plus tardive de Winnicott selon laquelle la créativité réside dans le fait de porter sur les choses un regard toujours neuf. Le « sentir » qui fait défaut à la perception étroite et irradie au contraire dans la perception élargie, se soutient de la comparaison avec ce que Winnicott formulera à propos de la créativité : « Pour être créateur, l'individu doit exister et sentir qu'il existe : ce n'est pas un sentiment conscient, c'est simplement une base à partir de laquelle il agit.* »⁸⁶ »⁸⁷.

Le mouvement spontané de la main qui dessine et qui va à sa guise, fraye une voie de passage inédite à cette perception élargie en laquelle déjà réside tout le mystère des dessins libres qui viendront peu après. Et selon l'expérience de Milner, ce qui compte dans les dessins spontanés c'est moins la forme vivante, celle en laquelle on reconnaîtra tel ou tel objet représenté, que la qualité de l'impulsion liée au mouvement : celle-ci se manifeste dans l'intensité d'un vécu.

⁸⁵ ibidem

⁸⁶ Donald Woods Winnicott, *jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, Folio essais, Paris 2002

⁸⁷ Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, août 2018

Ce mouvement spontané émane d'une disposition qui concerne le tout, une disposition qui est entre des formes qui vivent et d'autres qui ne vivent pas, subtil critère d'une vie qui ne se laisse ni quantifier ni percevoir et que l'on ressent pourtant : *témoignage de cette main libérée de l'effort de la volonté et d'une emprise excessive de l'intellect qui s'en est allée toute seule*⁸⁸. Marion Milner écrira à ce sujet dans « rêver, peindre » : « *Tout le cheminement consiste en un dessaisissement de la maîtrise du moi et de la volonté, jusqu'à rencontrer le chaos. Je laissais ma main dessiner ce qu'elle voulait librement ... il suffisait de s'asseoir et de commencer à griffonner et peu après le griffonnage prenait forme. Cette forme vit du rythme de la main, ainsi conduite qu'elle a su éviter le chaos d'un côté, le stéréotype de l'autre, deux écueils toujours menaçant si la partie consciente cherche à réaffirmer ses droits. L'apparition des formes a pour condition une certaine ouverture, plasticité dans le mouvement, un certain abandon vigilant, ça s'ouvre*⁸⁹

Cette ouverture dont parle ici Marion c'est l'ouverture de l'espace du jeu, celui qui est détendu et concentré de l'expérience. Ce jeu c'est celui de la main, livrée à la spontanéité et à l'imprévisibilité de ses mouvements, il est aussi, inséparablement, celui qui se manifeste dans « un sentir vivant » en rapport à soi et à tout ce qui entoure : témoignage d'un état d'existence. Ce vécu est bien celui qui appartient au jeu, et la main qui dessine spontanément, livrée à soi, joue ; *son jeu indique qu'une relation s'est instaurée, qui rend possible ce qui d'ordinaire ne l'est pas. Le mouvement spontané de la main, à lui seul, atteste d'une configuration d'espace et de temps qui engage l'ensemble de la personnalité concentrée et happée par le jeu*⁹⁰.

Au terme de cette analyse, nous concluons que la réflexion de Marion Milner sur les dessins spontanés formule précisément le jeu tel que nous l'entendons dans le

⁸⁸ Ibidem

⁸⁹ Marion Milner, *Rêver peindre : l'inconscient et la peinture*, Mollat éditions, 1999

⁹⁰ Spontané, pathique : au sujet des dessins de Marion Milner, de Anne Boissière. Dans *Cliniques méditerranéennes* 2016/1 (n° 93), pages 85 à 98

processus créatif du dessin automatique et du Doodle. En effet l'idée du jeu de la main livrée à la spontanéité de son mouvement, comme témoin d'un état d'existence, constitue un précieux apport à notre compréhension du mécanisme créateur et complexe qui régit la pratique du dessin automatique et du Doodle.

D'autre part, nous retrouvons également dans l'analyse de Milner à propos de son expérience du jeu dans le dessin spontané, une certaine similitude avec notre propre démarche dans la création d'une œuvre. Tout d'abord avec l'idée d'une spontanéité de mouvement qui ne s'exprime qu'à travers le jeu, puisqu'ayant longtemps supposé que la spontanéité avec laquelle j'avais sur le processus de fabrication d'une image, répondait uniquement à un mécanisme ludique. Ensuite avec l'idée que la spontanéité qui caractérisait le geste de ma main, dans un mouvement libre justifiait cette notion de jeu qui contribue à créer des esquisses de formes ; un monde mouvant au sein duquel des formes saisissantes apparaissent : un doodle.

En somme crayonner au hasard sur une feuille de papier, afin d'en tirer dans un second temps des formes, résulte de la spontanéité qui s'exprime dans le mouvement de la main, et qui en même temps témoigne de la réussite d'un mode de communication, qui n'a pas d'équivalent : le jeu. La création de nos dessins spontanés (doodles) est donc dans cette donnée inexplicable et fragile qu'est la spontanéité du jeu en lequel espace et parole se conjuguent étroitement.

Avec la spontanéité du jeu dans le dessin spontané, c'est l'ensemble du rapport au monde qui se voit nouvellement configuré sans qu'on l'ai voulu délibérément, cette spontanéité assurément agi comme point de contact avec le monde dans ce qu'il a de plus lumineux, de rassemblé ou de vibrant. Autrement dit la spontanéité du jeu implique une tonalité d'ensemble qui relie à soi et à ce qui entoure : *on est là, présent, en train d'expérimenter et d'exister d'un savoir non su, non réfléchi.*⁹¹

⁹¹ Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, aout 2018.

Conclusion générale :

Au regard de ce qui précède, il ressort que le Doodle a beaucoup en commun avec une bonne partie de l'automatisme graphique initié par les surréalistes, en particulier dans les mécanismes typiques de sa production, de part qu'il dérive d'un état distrait et ludique à la fois dans lequel des mouvements spontanés ou même parfois automatiques, peuvent être faits. Néanmoins, l'intervention partielle d'une conscience structurante dans la pratique du Doodle, le différencie de l'automatisme graphique, qui puise dans des méthodes médiumniques pour accéder aux profondeurs les plus reculées de l'inconscient.

De là, nous pouvons déduire l'existence d'une trame commune à l'automatisme et au Doodle, qui est vérifiée à travers le rapport à l'inconscient dans le processus créatif de ces deux pratiques, mais aussi et surtout à travers la spontanéité du jeu dans la création artistique.

Aussi, l'expérience du jeu est-elle primordiale dans la démarche créatrice des artistes surréalistes et des doodlers. En effet le jeu promet une liberté et une spontanéité sans pareil, selon la réflexion du poète et essayiste Friedrich Schiller : *le jeu dépend d'un état intermédiaire entre le sensible et l'intelligible, affranchi des lois de l'un comme de l'autre, en exerçant une double suspension, vis-à-vis des contraintes extérieures et physiques d'une part, et des contraintes intérieures et morales d'autre part.*⁹² L'hypothèse serait donc que l'expérience primaire du jeu dans le dessin spontané, née de cette entente entre le sensible et l'intelligible, celle qui rend possible la révélation d'un espace dynamique où l'impulsion du mouvement spontané de la main qui dessine surgit, laissant place à un espace de lignes et de formes aléatoires qui s'enchevêtrent et se répondent.

⁹² F. Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, traduites de l'allemand et préfacées par R. Leroux, édition mise à jour par M. Halimi, Paris, Aubier, 1992, p. 359 (lettre 27)

Autrement dit, le jeu en ce qu'il a de spontané dans le dessin automatique et le Doodle, expose l'artiste à une expérience non réglementée, s'ouvrant sans condition à découvrir un nouveau rapport au monde, un nouvel être au monde et par conséquent un nouveau rapport à soi. C'est donc l'intentionnalité et la spontanéité de l'artiste joueur qui créent, dans ce cas précis l'œuvre ; la signification d'une production plastique tel que le dessin spontané ne saurait préexister à l'œuvre qui la manifesterait, si bien qu'il ne s'agit en aucun cas pour l'artiste d'exprimer un sens préétabli sous une forme artistique, mais de mettre en forme, par le biais de l'expérience du jeu.

Ainsi, l'œuvre est une quête de soi qui n'est pas la d'avance, elle n'est qu'à l'état de possibilité. Faire œuvre c'est donc exister à travers l'œuvre en avant de soi ; *l'œuvre est un événement qui ouvre un monde en nous transformant*⁹³.

Achevant la rédaction de ce mémoire, je pensais aux croyances des cultures asiatiques avec *l'idée d'un univers gratuit qui va en prospérant, dominant la vision de la vie, la littérature et l'art*.⁹⁴ Aussi, la situation humaine qui correspond le mieux à cette situation est certainement celle du jeu créatif : acte gratuit et spontané n'ayant d'autre but que lui-même. D'autre part le dessin spontané offre un bon exemple de ce qu'est le jeu-crédation, me disais-je, puisqu'il se caractérise par son aisance, sa légèreté et une spontanéité quasi enfantine ; il est également la forme typique à travers laquelle il est plus aisé, sans doute, de sentir ce qu'est le ludique. Le dessin spontané est par conséquent un jeu universel, c'est-à-dire que tout le monde peut le pratiquer, puisqu'il n'exprime rien en dehors de lui-même, il est à la fois le signifiant et le signifié et ne prétend nullement traduire des idées, des sentiments ou même des images. Le jeu créatif ouvre seulement la possibilité de la découverte de soi.

Mais je songeais également à la valeur et la place que l'on accorde aujourd'hui au jeu dans la création artistique. Jacques Rancière faisait la remarque pertinente selon laquelle : *le jeu trouve sa puissance critique non à retourner vers la vie ordinaire mais*

⁹³ Henri Maldiney, *Regard Parole Espace*, Collection Bibliothèque du Cerf 2012

⁹⁴ Martine Mauriras Bousquet, *Théorie et pratique ludiques, Economica (programme ReLIRE)*, 1984.

*au contraire à s'en extraire, afin de remettre en question les divisions et les frontières qui définissent notre rapport social au monde. C'est dans la suspension rendue possible par le jeu, autrement dit dans l'apparence, qu'un nouveau « partage du sensible » est possible, un nouvel art de vivre promis*⁹⁵. Cependant même si l'art et la littérature se sont toujours complus à représenter l'absurde et à prêcher l'acte gratuit, qu'en est-il aujourd'hui ? on parle encore beaucoup du jeu dans la création artistique mais dans la pratique n'en existe-il pas très peu ? c'est-à-dire de marge de vraie liberté ? l'artiste est aujourd'hui enrégimenté au marché de l'art, à l'école d'art, à la galerie, au musée, il est même assuré, pris en charge, retraité, et contrôlé lui-même par l'économie de consommation ; ne devrait-il pas jouer son art dans le jeu du monde, au lieu d'être le jouet du monde ?

⁹⁵ Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, coll. « Politiques de l'esthétique », 2004, p. 29-84.

Ressources Bibliographiques :

- **Ouvrages :**

- Stein Georg, *Doodle definitions* , Lillemoen, 2013 (traduction personnelle).
- Donald W.Winnicott, *Jeu et Réalité* - 1971 Éditions Gallimard, Folio/essais, 1975, pour la traduction française.
- Bill Kirchner, *The Oxford Companion to Jazz*. Oxford University Press. 2005
- Cawdrey to Johnson, *The English Dictionary* , 1755, Allen reddik, *Dix-huitième siècle*, n°38, 2006, *La découverte*.
- Helen king, *Your Doodles*, Fleet Fifth or Later Edition, 1957.
- Cabinet Magazine et David Greenberg, *Presidential Doodles: Two Centuries of Scribbles, Scratches, Squiggles, and Scrawls from the Oval Office squiggles & scrawls from the Oval Office Paperback*, Basic Books, 2007.
- Tayeb Louafa, Francis-Luc Perret, *Créativité & innovation: l'intelligence collective au service du management* Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008.
- Øistein Kristiansen , *Doodles Of Life: A simple and fun way to understand creativity and how to use it in your life*, Kindle Edition, 2014.
- Breton André., (1924), « *Manifeste du surréalisme* » in *Manifestes du surréalisme*, Folio Essais, 1985
- Florence de Mèredieu, *André Masson : dessins automatiques*, Blusson, 1988
- Hyppolite Taine écrivait dans la préface de la troisième édition de son ouvrage "*De l'intelligence*", paru en 1878
- Edouard Roditi, *Propos sur l'art, Miro, Max Ernst, chagall, Sedimo*, Paris 1967
- Henri behar, *Culture, contre-culture*, éditions l'âge d'homme, Suisse, Genève, 1997
- Elza Adamowicz, *Ceci n'est pas un tableau : les écrits surréalistes sur l'art* Editions l'âge d'homme, 2004
- Toyen, Benjamin Peret, *Histoire naturelle, Une pointe-sèche et quatre dessins* édition Broché, 1958
- Yves Tanguy, *Art digest, vol 28 no 8*, New York, 1954.

- Branko Aleksić, *"Freud et les surréalistes, ces fous intégraux"*, Topique, L'Esprit du Temps, 2011
- André Masson, *Rencontre avec Bernard Noël*, Gallimard, 1993
- André Masson, *Vagabond du surréalisme* éd. Saint-Germain-des-prés, 1975, p. 80
- F. Nietzsche, « *Essai d'autocritique* » (1886), in *La Naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, « Folio Essais », 1977, p. 16.
- Giorgio Giaccardi, *LES VOIES D'ACCÈS AU NUMINEUX : L'APOLLINIEN ET LE DIONYSIAQUE*, Dans Cahiers jungiens de psychanalyse 2008/3 (N° 127), pages 77 à 93.
- André Breton, *Le Surréalisme et la Peinture*, Gallimard ; Édition : Nouv. éd. rev. et corr (27 février 2002)
- Bernard Noël, *André Masson : La chair du regard*, Gallimard, avril 1993
- Browstone Gilbert, *Masson André Vagabond du surréalisme*, Broché, 1975
- Russel Arundel, *Everybody's Pixillated*, 1937,
- André Breton, « *Le message automatique* » (déc. 1933), Point du jour, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1970
- Mathew Battles, *in praise of doodling*, The American scholar, 2004
- Elisabeth Roudinesco et Michel Plon, *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Fayard, coll. « La Pochotèque », 2011 (1re éd. 1997) (ISBN 978-2-253-08854-7)
- Sigmund Freud, « *Eine Kindheitserinnerung des Leonardo da Vinci* » - *un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, ed le 7e Cahier des « Écrits de psychologie appliquée » par Franz Deuticke, 1910.
- Sigmund Freud, *Le délire et les rêves dans la Gradiva*, publié par Wilhelm Jensen, 1903
- L'inconscient, une découverte de Freud ? Article écrit par Brigitte Axelrad dans le N° SPS n° 293, hors-série Psychanalyse, décembre 2010.
- Sarah Troche, « *Le hasard comme méthode* », Presses universitaires de Rennes, 2015
- Paul-Laurent Assoun, *L'œuvre en effet. La posture freudienne envers l'art*, éditions Cliniques méditerranéennes, 2009.
- Bernard Chouvier et Anne Brun, *Introduction générale. L'inconscient et ses œuvres*, dans Les enjeux psychopathologiques de l'acte créateur (2011).

- HANS PRINZHORN, *Expressions de la folie. Dessins, peintures, sculptures d'asile*, Trad. de l'allemand par Alain Brousse et Marielène Weber, Collection Connaissance de l'Inconscient, Gallimard, Parution : 05-11-1984.
- Francois Sugler, *La vérité sur vos gribouillis*, Grancher, 2003
- Sylvie Chermet-Carroy, *Ce que révèlent nos gribouillis*, le courrier du livre, 2003
- Golse, Bernard. « *De la symbolisation primaire à la symbolisation secondaire. Plaidoyer pour un gradient spatio-temporel continu autour de la notion d'écart* », Cahiers de psychologie clinique, vol. 40, no. 1, 2013, pp. 151-164.
- Anne Bruno, *Médiations thérapeutiques et psychose infantile - 2ed (Documents)*, juin 2014,
- Florence Jean, *Art et Thérapie une Liaison Dangereuse ?* Facultés universitaires Saint-Louis, Avril 2002
- Kuhni, Marianne. « *La Gestaltung de Hans Prinzhorn* », *Gestalt*, vol. 39, no. 1, 2011, pp. 156-173.
- Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, éditions mimésis, aout 2018
- Anne Boissière, *Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ?* Dans *Savoirs et clinique* 2015/1 (n° 18), pages 61 à 70
- Anne Boissière, *Spontané, pathique : au sujet des dessins de Marion Milner*, Dans *Cliniques méditerranéennes* 2016/1 (n° 93), pages 85 à 98
- F. Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, traduites de l'allemand et préfacées par R. Leroux, édition mise à jour par M. Halimi, Paris, Aubier, 1992, p. 359 (lettre 27)
- Marion Milner, *Rêver peindre : l'inconscient et la peinture*, Mollat éditions, 1999
- Henri Maldiney, *Regard Parole Espace*, Collection Bibliothèque du Cerf 2012
- Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, coll. « Politiques de l'esthétique », 2004, p. 29-84.
- Martine Mauriras Bousquet, *Théorie et pratique ludiques, Economica (programme ReLIRE), 1984.*

- **Site web :**

- Claire Richard, *On gribouillait déjà dans les livres du Moyen Age*, 2014 , sur www.nouvelobs.com .
- Définition Doodle, Wikipedia, disponible sur : <https://en.wikipedia.org/wiki/> , (traduction personnel).
- Øistein Kristiansen, *creativity techniques : art of doodling* , 2013 disponible sur www.enchantedmind.com
- PASCAL ROULOIS, Les images mentales, 2010, article disponible sur www.neuropedagogie.com
- Analyse de l'écriture (Naissance de la graphologie), disponible sur www.sciencehumaine.info
- Doodle définitions disponible sur <https://earthtreemedia.com/doodle-definitions/>

- **Lexique :**

^a - **Doodle** : le mot Doodle en anglais signifie « gribouillage inconscient », un style de dessin fait presque machinalement.

^b - **Gribouillage** : activité graphique « libre » plus ou moins automatique ou non maîtrisée et consistant en tout tracé effectué par un individu.

^c - **Inconscient** : notion psychologique et psychanalytique qui renvoie à des phénomènes échappant à la conscience.

^d - **Jeu** : activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.

^e - **Hasard** : principe déclencheur d'événements non liés à une cause connue.

^f - **Art pictural** : qui englobe les œuvres d'art créées à base de peinture, qui appartient au domaine beaux-arts.

^g - **Surréalisme** : mouvement artistique du XX^e siècle, comprenant l'ensemble des procédés de création et d'expression (peinture, musique, cinéma, littérature...) utilisant toutes les forces psychiques (automatisme, rêve, inconscient) libérées du contrôle de la raison et en lutte contre les valeurs reçues.

^h - **Automatisme graphique** : Processus, repris des expériences médiumniques dont les surréalistes ont prôné l'usage dans la création artistique à travers le dessin automatique.

ⁱ - **Entrée aléatoire** : technique créative de la réalisation d'une œuvre doodle.

^j - **Dessin automatique** : mode de dessin dans lequel n'interviennent ni la conscience ni la volonté.

^k - **Pulsions inconscientes** : forces biologique inconscientes qui, agissant de façon permanente, suscite une certaine conduite.

^l - **Intentionnalité** : aptitude psychologique à se donner un objet, un projet.

^m - **Symbolique** : qui n'a de valeur que par ce qu'il exprime ou ce qu'il évoque.

ⁿ - **Gestaltung** : processus de mise en forme, besoin d'expression.

^o - **Créativité** : capacité d'un individu ou d'un groupe à imaginer ou construire et mettre en œuvre un concept neuf, un objet nouveau ou à découvrir une solution originale à un problème.

^p - **Identité visuelle** : ensemble d'éléments visuels cohérents qui permettent d'identifier une même entité au travers des différents médias de communication qu'elle émet.

^q - **Art Brut** : terme par lequel le peintre Jean Dubuffet désigne les productions de personnes exemptes de culture artistique, art spontané, échappant à toute norme culturelle.

^r **Wild style** : style de graffiti dans lequel les lettres sont entremêlées, fusionnées et extravagantes.

^s **Graffiti** : inscription ou une peinture réalisée sur des murs, des monuments ou des objets parfois situés sur l'espace public.

^t **Médium** : toute matière, transformée ou non, qui sert à construire ; du point de vue de la création artistique, ce en quoi est fait une œuvre d'art.

^u **Graphologie** : étude du graphisme de ses lois physiologiques et psychologiques.

^v **Psychanalytique** : qui relève de la psychanalyse, thérapie psychique par exploration de l'inconscient du patient.

^w **Visuel** : dispositif par lequel on peut afficher des données sur une image (ensemble des éléments visibles).

^x **Psychanalyse** : méthode de psychologie clinique, investigation des processus psychiques profonds, de l'inconscient ; ensemble des travaux de Freud et de ses continuateurs concernant le rôle de l'inconscient.

^y **Freudisme** : ensemble des théories et des méthodes psychanalytiques de Freud et de ses disciples.

^z **Pratique spirite** : science occulte fondée sur la croyance que certains phénomènes paranormaux sont le moyen pour des entités de l'au-delà appelées « esprits », le plus souvent des personnes décédées, de communiquer avec les vivants.

^{aa} **Drip and Drool** : technique en peinture qui consiste à faire des superpositions de plusieurs couleurs d'un même spectre sur des surfaces horizontales originales, mais aussi sur une toile.

^{cc} **L'esprit Dionysiaque** : Le dionysiaque désigne la cohésion de l'individuel dans le tout de la nature — ou le « Un originel » — qui comporte tout ce qui est vaste, erratique, insaisissable, sensitif, inspiré, fougueux, immuable.

^{dd} **Appolinien** : opposé au dionysiaque, c'est-à-dire cadré, stable, ordonné, classique, rationnel, régulé, mesuré, modal, supposé être le propre du "génie" dit occidental.

^{ee} **Conscience numineuse** : conscience qui saisit l'individu, ce qui venant « d'ailleurs », lui donne le sentiment d'être dépendant à l'égard d'un « tout Autre ». C'est « un sentiment de présence absolue, une présence divine.

^{ff} **Jeu de la Bobine et Expérience de Fort-da** : une activité ludique observée par Sigmund Freud en 1920, ainsi que sa théorisation qui ouvre celle de la seconde topique et ce qui servira de prémices à l'utilisation de la technique du jeu en psychanalyse d'enfants.

^{gg} **Art Psychopathologique** : art des aliénés ou art brut, qui couvre les œuvres produites par des individus avec des troubles psychopathologiques.