



HAL
open science

Le paysage à la façon des surréalistes : ouverture sur un modèle innovant d'observation du paysage

Roxane Ruvel

► **To cite this version:**

Roxane Ruvel. Le paysage à la façon des surréalistes : ouverture sur un modèle innovant d'observation du paysage. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03246802

HAL Id: dumas-03246802

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03246802>

Submitted on 2 Jun 2021

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.

LE PAYSAGE À LA FAÇON DES SURREALISTES

« Ouverture sur un modèle innovant d'observation du paysage »



**TRAVAIL PERSONNEL D'ÉTUDE ET DE RECHERCHE (TPER) DE LA FORMATION
PAYSAGISTE DEP**

Ruvel Roxane

Année universitaire 2020/2021

Roxane RUVEL

Date de soutenance orale : 8 janvier 2021

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SOMMAIRE

INTRODUCTION	p.4
PARTIE I : LE SURREALISME COMME REVOLUTION DU REGARD SUR LE PAYSAGE	
1. SURREALISME ET PAYSAGE : QUELLES RELATIONS ?	
A. État de l'art et élaboration du corpus de recherche	p.6
B. Le paradoxe du surréalisme dans l'art du paysage	p.9
2. LES PROCESSUS CRÉATIFS SURREALISTES COMME OUTILS D'OBSERVATION LUDIQUE ET POÉTIQUE DU PAYSAGE	
A. La notion de groupe et le jeu comme fondamentaux chez les surréalistes.....	p.18
B. Démarche expérimentale : première rencontre surréaliste avec le paysage.....	p.26
C. L'expérience des paysages Martiniquais par les surréalistes : l'émergence d'une poésie basée sur l'observation des paysages.....	p.32
PARTIE II : ACTUALITÉ DES DISPOSITIFS SURREALISTES : VERS UNE NOUVELLE PÉDAGOGIE D'OBSERVATION DES PAYSAGES	
1. LE SURREALISME : UNE SOURCE D'INSPIRATION CONTEMPORAINE	
A. Utilisation des procédés créatifs surréalistes par les différents professionnels de l'art, de la littérature, de l'aménagement de l'espace et de l'enseignement...p.44	
B. Art et observation du paysage au sein des écoles de paysage : quelle place pour le surréalisme ?	p.46
C. Démarche expérimentale : deuxième rencontre surréaliste avec le paysage.....	p.49
CONCLUSION	p.57
Annexes	p.60
Remerciements	p.83
Bibliographie	p.84
Résumé et abstract	p.88

INTRODUCTION

« *Mon corps comme mon esprit vivaient dans le mou et l'ambigu et j'existais aussi bien dans les objets que **dans les paysages**. Mon espace psychologique n'était pas cristallisé en un corps, mais au contraire, épars dans un espace indéfini, suspendu entre ciel et terre [...]. À travers (mon corps) je passais comme dans un trou de l'irréel. »*

(Salvador Dalí, 1973)

Cette recherche se concentre sur la possibilité de mobiliser la pensée et les méthodes créatives propres au mouvement surréaliste dans l'observation des paysages. Depuis toujours passionnée par l'art surréaliste et leur capacité à chercher l'étrangeté et la poésie dans le réel, c'est au cours du semestre 7 de l'ENSAPbx (École Nationale Supérieure du Paysage de Bordeaux), où l'expérimentation du surréalisme en tant qu'outil à observer et à représenter le paysage est abordé, que mon intérêt pour le sujet a augmenté. En effet, il m'a semblé intéressant d'approfondir ce lien entre observation du paysage et pensée surréaliste. Ceci afin de proposer un renouveau dans la manière de regarder le paysage. Une manière ludique, poétique, libérée et décomplexée, qui est très représentative du mouvement.

À travers ces recherches, le processus créatif artistique et l'observation du paysage seront questionnés. En effet, le domaine de l'art est un champ déterminant du paysage. Tout d'abord dans l'apparition même de sa notion, mais aussi dans sa capacité à mobiliser l'imaginaire et la réalité. Il existe des pratiques artistiques qui utilisent le territoire ou le paysage comme base ou comme objet de leur œuvre. Citons l'exemple du Land Art, où l'artiste va directement utiliser la matière "paysage" à la fois comme ressource et comme support, modifiant ainsi l'espace en modelant un paysage. Des questionnements émergent ainsi de cette concordance entre les domaines de l'art et du paysage, notamment dans la manière dont les paysagistes peuvent s'inspirer ou emprunter des méthodes créatives, des modes d'actions ou encore des formes de représentation au domaine de l'art, tout en conservant les éléments constitutifs de la conception paysagère. Ce questionnement est présent tout d'abord dans les cours d'arts plastiques de l'ENSAPbx comme cité précédemment, mais aussi dans des séminaires d'approfondissements tel que "Paysage VERSUS art" proposé lors du semestre 10 de la promotion 2020/2021 en paysage. Ce séminaire est dirigé par Hélène Soulier et Aurélien Ramos, tous deux paysagistes concepteur/trices au sein de l'ENSAPbx, dont la problématique principale est de "*renforcer la discipline du paysage comme champ de la création en éclairant sa rencontre avec un ensemble de pratiques de créations ancrées dans le territoire*". (annexes, figure 1). Dans ce travail de recherche, il sera question de poursuivre cette réflexion sur la mobilisation des modes d'actions artistiques dans le domaine du paysage. C'est ainsi que nous chercherons à esquisser un modèle pédagogique d'observation des paysages basé sur la pensée et les méthodes créatives d'un mouvement artistique : le surréalisme. Grâce à ces premières pistes, il apparaît

pertinent de se demander quelle forme peut prendre une pédagogie d'observation surréaliste des paysages mobilisable par des enseignants en paysage?

Cette recherche s'articulera ainsi sur la connaissance poussée des diverses relations qu'entretient le surréalisme avec le paysage. Tout d'abord au sein de l'art du paysage dans sa globalité, puis traité différemment au sein du mouvement selon les artistes surréalistes. Un état des notions et des processus créatifs fondamentaux du mouvement sera effectué, afin, par la suite, de procéder à une première démarche expérimentale de notre modèle surréaliste d'observation des paysages. Nous viendrons ensuite étudier l'expérience marquante d'observation des paysages martiniquais vécue par les surréalistes, avant de finalement, au sein de la seconde partie, s'intéresser à l'actualité des dispositifs surréalistes et leurs utilisations par les artistes, les théoriciens et les enseignants, cela notamment dans les écoles de paysage. Cela mènera ainsi à l'élaboration d'une seconde démarche expérimentale, enrichie de ce nouvel apport théorique, des hypothèses et des conclusions tirées de la première partie.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

I. LE SURRÉALISME COMME RÉVOLUTION DU REGARD SUR LE PAYSAGE

1. SURRÉALISME ET PAYSAGE : QUELLES RELATIONS ?

Dans cette première partie, il s'agit tout d'abord de s'interroger et de contextualiser la relation qu'entretient le surréalisme avec le paysage. Après s'être saisie des différentes formes que prend cette relation et en avoir dégagé des nuances et des concepts, une étude plus approfondie consistera à en exposer les fondamentaux et à les mobiliser au sein d'une première démarche expérimentale. Une étude de cas concernant une expérience d'observation des paysages par des artistes surréalistes sera ensuite proposée.

A. État de l'art et élaboration du corpus de recherche

Dans un premier temps nous allons expliciter la méthodologie d'élaboration de ce corpus, afin de saisir au mieux notre recherche sur l'observation surréaliste des paysages.

Comme exprimé au cours de l'introduction, nos premières intuitions ont été impulsées par l'expérience du module *“Regarder, représenter, créer : Art et paysage”* effectué au cours du semestre 7 dans la formation paysage de l'ENSAPbx. En effet, cette première mise en relation du mouvement surréaliste avec le paysage nous a donné des premières pistes de réflexion sur la possibilité de mobiliser le surréalisme au sein du champ du paysage. C'est ensuite avec la connaissance de la fiche de présentation du séminaire *“Paysage VERSUS art”* évoquée précédemment, que l'enjeu de mêler démarche artistique et démarche paysagère est apparu comme intéressant. De nombreux questionnements sont alors survenus. Dans quels domaines du paysage la pensée surréaliste peut-elle être mobilisée ? Et si elle le peut, quelles formes pourrait-elle prendre ? Vient ensuite la question du : Pour qui ? Nous avons ainsi souhaité continuer sur la lancée des questionnements déjà existant dans l'enseignement en paysage, et nous concentrer sur une mobilisation des processus créatifs surréalistes pour les paysagistes et notamment les étudiants en paysage. La question avait ainsi évolué : *Comment les processus créatifs des surréalistes peuvent-ils être utilisés comme outils de perception et de représentation du paysage?* Nous étions conscient qu'une analyse du mouvement surréaliste et de ces processus créatifs serait ainsi constitutive de notre recherche, mais subsistait la question de la forme que prendrait cette pédagogie. Nous nous sommes donc, dans un premier temps, basés sur le format du cours d'observation et de représentation du paysage que nous connaissions et qui avait initié notre démarche de recherche. La question de recherche s'est ainsi transformée : *“Comment mobiliser la pensée surréaliste et ces procédés créatifs dans l'observation et la représentation du paysage?”* Notre objectif étant d'enrichir la relation qui existe déjà entre surréalisme et paysage dans l'enseignement paysager, afin de proposer une méthode pédagogique surréaliste alternative basée sur des recherches théoriques, ainsi que sur des démarches expérimentales, qui mettent en pratique cette méthode par les étudiants. Cette initiative a

fait apparaître pour la première fois la notion de “méthode” dont la définition ne correspondait pas à nos ambitions. En effet, plutôt que d’une méthode nous avons ainsi préféré nous diriger vers la notion de “modèle” dans sa définition de “*qui est destiné à être imité, reproduit.*” (CNRTL) et serait ainsi mise à disposition d’enseignants en paysage désireux de l’utiliser ou de s’en inspirer.

Nos premières recherches nous ont mené à donner beaucoup d’importance à la notion “d’inconscient” qui est chez les surréalistes un thème très récurrent. Nous avons pu connaître les formes que prennent cette exploration de l’inconscient grâce à l’article de Dominique Fessaguet, docteur en psychopathologie fondamentale et psychanalyse explicitant dans son article *Le Manifeste surréaliste et ses rapports avec l’inconscient*, que ce sont : “*les expériences d’hypnose, travail sur les rêves, qui a permis une porosité des frontières du soi, donné accès à des réalités psychiques.*” (Fessaguet, 2011/2, p. 113 à 119, §32). Cependant, cette notion d’inconscient nous a confronté à un paradoxe qui va nous être souligné tout d’abord par la plupart de nos référents de TPER, puis par Gilles Chambon, peintre synchroniste et architecte français ayant enseigné 25 ans à l’ENSAP, lors de notre entretien téléphonique du 19 novembre 2020. Comment mobiliser une pratique surréaliste qui cherche à repousser les limites de l’inconscient et à se détacher de toutes formes d’assujettissements de l’esprit, lorsque nous souhaitons la contraindre à se raccrocher au paysage ? C’est dans la suite de nos recherches sur les processus créatifs surréalistes que vont s’éclaircir nos questionnements.

En effet, les différentes études analysées, dont celle de Jean-Paul Morel, professeur d’histoire de l’art et d’archéologie romaine à l’Université de Provence en 1992 et directeur du centre archéologique Camille-Jullian ainsi qu’Anthony Salomé, enseignant en classe préparatoire littéraire, dans leur articles tous deux nommés “*Les jeux surréalistes*”, font apparaître pour la première fois l’existence des jeux surréalistes comme processus créatif, ainsi que leur l’importance au sein du mouvement. “*Le jeu va se trouver ainsi promu au plus haut rang des activités humaines : activité libre par excellence, en soi improductive – elle vise à une “ exaltation inconditionnelle de la poésie.”*” (Morel, 2004, §4). Grâce à ces deux articles de revues, nous avons ainsi pu faire émerger l’aspect ludique et collectif représentatif du surréalisme et qui, de surcroît, est adapté à un format pédagogique.

« *Le jeu n’est pas une démarche vaine mais mène à la culture, André Breton en fait ainsi le laboratoire de l’écriture surréaliste, par les écrits simultanés, l’écriture automatique (...). Réguler le surréalisme, c’est la tâche a priori étonnante conférée aux règles du jeu, qui relèvent en réalité d’une propédeutique : jouer ensemble, c’est ouvrir cette voie qui pourra faire parvenir au langage essentiel.* » (Salomé, 2018, §2).

De plus, la découverte du site internet *André Breton.fr* (bibliographie, p.84) qui propose une plateforme de travail et d’exploration virtuelle de l’œuvre d’André Breton (principal animateur et théoricien du surréalisme) a permis, grâce à l’exploration de ces archives en ligne, de prendre connaissance de nombreuses œuvres surréalistes ainsi que

de témoignages d'artistes du mouvement. Au cours de cette exploration, nous avons pu nous rendre compte que les membres du mouvement surréaliste utilisent souvent des thèmes afin de diriger leurs jeux. La découverte de cette entrevue entre Alain Jouffroy (1928/2015) poète, écrivain et critique d'art français et Jacques Hérold (1910/1987) peintre, sculpteur, illustrateur français lié au mouvement surréaliste en est un exemple :

« J.H. : *C'est la beauté du jeu : la convulsivité. On ferme les yeux, quand on regarde ce qu'on veut faire. Quand je jouais avec Breton on était seul : (...) on se mettait à une table, dans un café tranquille : "À quoi va-t-on jouer ?" On sortait un petit carnet "Martini" ou un papier. On se disait par exemple : "On va faire un dessin les yeux fermés", etc : **"Et si on prenait un sujet ? Un rat d'hôtel par exemple ?" Ou encore : "Et si on le dessinait de la main gauche ?"** » (Jouffroy, 1974, p. 151).*

Dans cette entrevue, le poids que prend la dimension ludique au sein de la création surréaliste est constaté. Lors de la constitution de l'état de l'art, les articles d'Anthony Salomé et Jean-Paul Morel ainsi que l'étude des œuvres découlant des jeux surréalistes permises par le site *André Breton.fr* ont été fondateurs de notre recherche. Il est inclus dans la pensée surréaliste d'avoir recours à des choix de sujets et de se conformer à des règles de jeu. Ainsi, il semble possible de proposer des procédés créatifs surréalistes qui ont pour thème le paysage.

La suite des recherches va dégager deux rapports entre surréalisme et paysage qui nous ont amené à nous positionner sur un domaine du paysage pour lequel notre modèle pédagogique surréaliste serait dédié : l'observation. Ce premier rapport entre surréalisme et paysage est abordé grâce à Gilles Chambon et son article *L'invention du paysage surréaliste - Chirico / Dali. Débat art et figuration* ainsi que notre entretien téléphonique. Ainsi, la notion de *paysage surréaliste* a émergé ainsi que sa définition. Le *paysage surréaliste* est figuratif, et transmet un regard porté sur ce qu'il y a de bizarre, d'insolite et d'étrange dans la réalité. Le paysage surréaliste a pour but d'être un tableau, une œuvre agencée et effectuée de manière plastique et esthétique. Le second rapport entre surréalisme et paysage va nous être exposé par Christelle Lozère, maître de conférences et docteure en histoire de l'art à l'Université des Antilles dans son article *Les heureux hasards de la nature : La quête de l'émotion inattendue face à la beauté des paysages antillais*. Lors de la lecture de l'article, nous prenons connaissance de l'expérience d'observation des paysages qu'ont vécu un groupe d'artistes surréalistes en Martinique. Au sein de leur séjour, ils vont observer les paysages martiniquais par le biais de procédés créatifs surréalistes comme les jeux. Cette découverte a permis de centrer notre recherche sur l'observation plutôt que sur la représentation du paysage et ainsi se positionner par rapport aux groupes surréalistes qui était plutôt intéressés par le processus de création spontanée que par la représentation et la mise en forme réfléchie. Notre question de recherche s'est précisée en retirant le champ de la représentation : *"Comment mobiliser la pensée surréaliste et ces procédés créatifs dans l'observation du paysage?"*. Ainsi, l'esquisse d'un modèle d'observation surréaliste des paysages a pu être

engagée et testée avec des étudiants au sein d'une première démarche expérimentale. La révélation de l'expérience paysagère martiniquaise vécue par les surréalistes a été très importante dans la constitution du corpus, qui a été complété d'œuvres surréalistes réalisées en Martinique lors de ces observations paysagères, d'ouvrages relatant leurs expériences paysagères martiniquaises ainsi que d'articles de revue décryptant ces expérimentations et les œuvres qui en ont découlé. Notre méthodologie de travail va constituer à croiser les éléments de ce corpus, dans le but de comprendre la manière dont les surréalistes considéraient le paysage et cela afin d'enrichir notre modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages. L'objectif étant de proposer un outil pédagogique innovant et utilisable par les enseignants paysagistes, notre méthodologie de travail repose sur la connaissance de ce qui existait déjà en terme de mobilisation des procédés créatifs surréalistes, dans les champs disciplinaires de l'art et de l'aménagement de l'espace ainsi qu'en tant que support pédagogique dans les écoles, et notamment celle de paysage. Afin de connaître l'actualité des formats que prennent les cours d'observation des paysages dans les écoles ainsi que leur rapport à l'art et au surréalisme, nous avons procédé sous la forme d'un référencement pour comprendre leur fonctionnement global, leurs points communs et leurs différences ainsi que pour savoir comment adapter notre modèle et le rendre accessible pour les enseignants en paysage. Grâce à cette étape, nous avons pu alimenter notre corpus d'une seconde démarche expérimentale mettant en pratique avec des étudiants notre modèle d'observation surréaliste des paysages retravaillé.

B. Le paradoxe du surréalisme dans l'art du paysage

Il semble important de débiter ce mémoire en explicitant la relation qu'entretient le surréalisme avec le paysage et notamment de le contextualiser dans l'histoire plus globale de l'art du paysage. En effet, la notion de paysage peut paraître évidente de nos jours, mais elle n'existe que depuis quelques siècles. Elle n'apparaît que tardivement dans l'histoire de l'art et met du temps avant de devenir un genre pictural indépendant en Occident (début du XVII^e siècle). Cette évolution est intrinsèquement liée à l'apparition du mot "paysage" dans la langue française à la fin du XVI^e siècle. On le retrouve d'ailleurs dans le dictionnaire latin/français de Robert Estienne signifiant alors "*tableau représentant un pays*". (1549). En effet, la vision esthétique du paysage est survenue en Occident à la rencontre d'un art pictural en cours de changement à l'aube de l'époque moderne. Ici, le mot "esthétique" correspond à la "*recherche de ce qui est beau*" depuis la définition I.A du CNRTL. "*Le développement, à partir du XVe siècle en Europe, d'un genre pictural paysager a modelé notre regard pour nous donner à voir le paysage, structure d'ensemble à usage de contemplation esthétique et non pas seulement juxtaposition d'éléments visuels épars, d'ordre utilitaire ou sacré.*" (Université de Besançon, 2015). En effet, le paysage se retrouvait déjà à l'époque de l'antiquité égyptienne, en tant que décors sous la forme de motifs végétaux et architecturaux en ornement des tombeaux, ou au Moyen-âge quand il sert d'arrière-plan aux représentations chrétiennes. C'est pour cela que nous

n'allons pas nous attarder sur cette période de l'art du paysage, mais plutôt sur la période où le paysage devient le sujet principal de la peinture.

La prise d'indépendance du paysage est ainsi liée à cette capacité qu'a eu l'artiste de le faire passer de "pays" à "paysage" par l'action de contemplation et de méditation. Là où l'homme scrute les caractéristiques d'une étendue de terre dans le but d'y chasser, d'y cultiver, d'y bâtir, d'y voyager ou encore d'y développer des stratégies militaires, l'artiste lui souhaite le transformer en motif, en sujet principal de sa peinture. Cette notion de contemplation qui fait exister l'espace en tant que paysage au-delà de sa simple matérialité est d'ailleurs toujours représentée dans la convention européenne du paysage qui stipule que le paysage est « *une partie de territoire tel que perçue par les populations* ». (Convention européenne du paysage, 2000). À partir de ce tournant dans l'histoire de l'art qui fait du paysage un genre pictural à part entière, il va successivement traverser tous les courants artistiques de la période classique à la période contemporaine. La relation entre les artistes et le paysage va ainsi évoluer en fonction des contextes sociétaux de leurs époques et des principes attachés au courant artistique auquel ils appartiennent. (Aulnas, 2011).

Le surréalisme au sein d'une période de changement: l'art moderne

La période historique où la relation entre le paysage et l'art nous intéresse se situe au cours du XXe siècle. Cependant, il apparaît important d'expliquer l'évolution de cette relation jusqu'au surréalisme. On peut la diviser sur deux grandes périodes de l'histoire de l'art : tout d'abord *l'art classique* où l'on débute par un paysage objectif et idéalisé du XVIe jusqu'à la *fin du XVIIIe siècle* puis à un paysage réaliste puis ressenti de la fin du XVIIIe à la *fin du XIXe siècle* "(..) *passant de l'idéalisation classique à la subjectivité romantique* (...)". Viendra ensuite la période de *l'art moderne* avec l'expérimentation et la disparition progressive de la notion de paysage tout au long du XXe siècle où l'on passe "(...) *à la sensation impressionniste, à l'exaltation expressionniste, où le sujet tend à disparaître au profit de l'abstraction.*" (L'art du paysage, 2011), mais aussi aux " (...) *expérimentations picturales successives (fauvisme, cubisme, futurisme, surréalisme, etc.) qui conduisent à une subjectivité complète.*" (Aulnas, s.d.). Afin d'éviter un historique successif de ces deux périodes de l'histoire de l'art, il apparaît nécessaire de se concentrer sur la période concernant le surréalisme, soit l'art moderne. Nous ferons ainsi des parallèles avec la période de l'art classique quand cela est nécessaire.

Le surréalisme (1924-1969) est un mouvement artistique qui appartient à la période de l'art moderne (1850-1950). La notion de modernité prend son sens dans les grandes révolutions techniques et industrielles que subissent les pays industrialisés au début du XIXe siècle. La modernité se décline ainsi en un mode de pensée dans le domaine de l'art, une pensée "*qui ne s'inspire pas des réalisations antérieures par les principes, les règles établies; qui est d'une facture nouvelle et apporte quelque chose d'inédit, d'original.*" (CNRTL). Cette période sera composée de plusieurs mouvements artistiques

autre que le surréalisme tel que le fauvisme, le cubisme, l'impressionnisme ou encore l'expressionnisme. Tous auront en commun cette volonté de rompre avec les codes de l'art classique, surtout dans le domaine de la figuration. Comme le souligne Valérie Mignot, conseillère pédagogique départementale pour les arts visuels de l'université de Reims dans *Le paysage dans l'art à travers les époques* : « Au XXe siècle, le paysage est prétexte aux recherches plastiques (...) L'art, intimement lié à l'actualité exprime également tous les bouleversements et les angoisses d'une société en pleine mutation. ». Les artistes se couperont de la représentation fidèle de la réalité avec une envie toujours plus forte d'innover. Ils vont se détacher de la perception visuelle qu'a l'homme de son environnement. Il ne cherche plus qu'à produire un objet d'art novateur (leur œuvre). Ce sont ces valeurs qui viennent prendre à contre-pied les principes de l'art classique. En effet, du *Weltandschaft* (XVIe) au paysage descriptif hollandais (XVIIe), la volonté principale a été de montrer la globalité ou une partie du paysage de la manière la plus complète et la plus minutieuse. On remarque bien l'esprit de contradiction qui vient alors s'épanouir chez les artistes de la période art moderne, qui s'affranchissent de cette minutie où « à la recherche de l'objectivité se substitue donc une utilisation libre et totalement subjective de la technique picturale. » (Valerie, M. s.d). On retrouve bien cet affranchissement au commencement du fauvisme (premier mouvement de l'art moderne) où le respect des règles de perspective est devenu anodin, et où on laisse le paysage devenir un espace pictural absolu. On peut citer l'exemple d'André Derain (1880-1954), peintre français fondateur du fauvisme, avec son tableau « *Bateaux dans le port* », Collioure (1905) (annexes, figure 2) où le peintre se donne beaucoup de liberté par rapport à la perspective et où il va s'offrir une totale liberté chromatique : le ciel est jaune et le sable et les galets sont rouges. On s'éloigne aussi de la représentation du paysage classique français du XVIIe et du védutisme italien (XVIIIe), où le paysage sera synonyme de paysage idéalisé. On dérive plutôt sur un type de représentation du paysage où l'artiste est libéré. Maurice de Vlaminck (1876-1958), peintre cubiste et fauviste illustre très bien cette idée dans ces propos : « *Ce que je n'aurais pu faire dans la société qu'en jetant une bombe, j'ai tenté de le réaliser dans la peinture en employant de pures couleurs... afin de recréer un monde libéré* ». C'est cette notion d'engagement et de liberté que l'on va retrouver très fortement chez les surréalistes.

Le surréalisme comme une révolution de la pensée rationnelle

Nous devons rappeler que l'apparition du surréalisme (1929) est fortement influencée par son contexte particulier d'entre-deux-guerre. Les français sont bouleversés, la conception de l'homme et du monde est ébranlée. Et ceux qui vont devenir les surréalistes, reviennent de la guerre répugnés, établissant un constat de faillite générale de la civilisation. Les artistes se sentent dans une impasse et André Breton, l'un des fondateurs du surréalisme va alors s'exprimer plus tard sur cette période : « *À nos yeux, le champs n'était libre que pour une révolution vraiment étendue à tous les domaines, invraisemblablement radicale, extrêmement répressive.* » (Breton, s.d.). Plusieurs facteurs vont alors stimuler l'émergence du mouvement : la crise de la raison qui est en train de se

dérouler en Europe après la guerre et la fondation de la psychanalyse avec les recherches novatrices sur les sujets de l'intime et du rêve de Sigmund Freud. Beaucoup d'intellectuels de cette période vont être fascinés par ces recherches psychanalytiques basées sur le concept de l'inconscient et de l'intimité des hommes. En peinture, les œuvres surréalistes comportent une dimension très forte reliée à la personnalité abyssale des artistes. Ce "*cri de l'esprit qui se retourne vers lui-même* (Breton, A, 1925) est essentiel au mouvement artistique. Chez les surréalistes, la notion de liberté que l'on retrouve dans l'art moderne est approchée par la prospection de l'inconscient, des rêves, de la folie et de l'absurde qui permettent "*presque inéluctablement des images provoquant l'émotion (...). Il ne s'agit pas de représenter le réel mais de susciter une émotion poétique par l'image.*" nous raconte Patrick Aulnas, essayiste en art et en littérature, dans *L'art du paysage, le paysage aux XXe et au XXIe siècle*. On remarque ici le parallèle avec le romantisme, qui, réactionnaire face au rationalisme du siècle des Lumières, souhaitait déjà que le sentiment subjugué la raison et où l'imaginaire et l'émotion avaient déjà un lien avec l'onirisme et la psyché humaine. Dans le surréalisme, on va pouvoir approfondir cette notion grâce à l'émergence de la psychanalyse. La première définition du mouvement surréaliste va d'ailleurs mettre en lumière ce lien étroit avec l'inconscient. Énoncé par André Breton dans son *manifeste du surréalisme*, le surréalisme est ainsi un "*Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière le fonctionnement réel de la pensée* » (1924). Pour André Breton, ce qu'il qualifie de "*fonctionnement réel de la pensée*" ne se limite pas à la pensée consciente mais aussi à tout ce qui résulte de l'inconscient (rêves, peurs, délires...). "*Il est un moyen de libération totale de l'esprit*" (Breton, 1925).

La majeure partie des tableaux de paysage qui vont résulter du mouvement surréaliste représentent des univers énigmatiques qui ne vont pas avoir de correspondance avec ce que la conscience des peintres va percevoir de leur environnement. C'est ce qui fait du surréalisme un des plus complexes des mouvements artistiques à aborder dans l'art du paysage. Et c'est aussi ce qui fait naître un paradoxe qu'il est nécessaire de soulever dans ce mémoire : comment utiliser la pensée et les processus créatifs surréalistes dans l'observation du paysage, si l'essence même de l'idéologie surréaliste est de se détacher complètement de la représentation d'une réalité physique ? De plus, comme on a pu le remarquer précédemment, c'est toute la période de l'art moderne qui se détache progressivement de la représentation du paysage, et qui laisse place à un autre type de relation entre art et nature. La résolution de cette interrogation trouve sa source dans les différents types de personnalités et les conflits d'idées qui ont eu lieu au sein du mouvement. En effet, la diversité des artistes qui ont fait partie du mouvement surréaliste a entraîné de nombreux débats. Ces idées divergentes ont permis plusieurs manières "d'être surréaliste" et intrinsèquement différentes manières d'aborder le paysage. Il paraît important d'éclairer ces différents points de vues et de redéfinir leur rapport au paysage, afin de comprendre laquelle de ces déclinaisons est celle qui va nous intéresser et éviter les confusions. Les deux notions sur lesquelles nous allons nous concentrer et nous positionner sont la notion de "*paysage surréaliste*" et la

notion de *“pratique surréaliste du paysage”*. Pour y parvenir, nous nous intéressons à deux figures du surréalisme : André Breton, dont on a déjà cité le nom auparavant, premier à avoir théorisé le surréalisme en 1924, et Salvador Dali (1904-1989), peintre, sculpteur, graveur, scénariste et écrivain catalan, qui va rejoindre le mouvement officiellement en 1929. Tous deux sont des théoriciens du surréalisme, ils vont chacun inventer des méthodes de créations et tous les deux baser leurs recherches sur *“l’automatisme psychique”*.

« *SURREALISME, n. m. Automatisme psychique pur par lequel on se propose d’exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de tout autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l’absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale.* » (Breton,1924)

Cependant, même si Dali adhère tout d’abord à cette définition, la relation entre les deux auteurs sera de plus en plus tendue. En effet, *“l’application d’un automatisme psychique fonctionnant d’après des régimes sémiotiques différents”*(Ruffa, 2009, p.23), va s’expliquer par la manière d’objectiver les éléments perçus du côté de Dali et le choix de ne pas le faire chez Breton. En effet, Dali souhaite montrer qu’il existe une dimension révélatrice dans l’objectivation et la restructuration des éléments perçus. Breton, quant à lui, souhaite rester au niveau de la réception pure, *“il ne se pose pas comme auteur mais comme récepteur”*.(Hulak, 2017). C’est cette notion de “récepteur” que dénonce Dali, qui, dans sa recherche, va dépasser ce procédé qu’il considère comme du mentisme (*“trouble psychique caractérisé par un défilé très rapide des idées et des pensées s’enchaînant de façon incoercible”* (CNRTL).) et créer des œuvres surréalistes que l’on pourra nommer des paysages.

Le paysage surréaliste

Lorsque l’on cherche à trouver ce qu’est un paysage surréaliste, on tombe souvent sur des représentations de paysages comportant des éléments réalistes comme de la topographie, de la faune et de la flore, des éléments bâtis, etc... Cependant, on pourra y trouver des éléments incongrus, une modification de la loi de la gravité ou encore un non-respect des échelles entre les différents sujets du paysage. Toutefois, même si l’on trouve un grand nombre de productions qui se positionnent comme étant des paysages surréalistes, il est difficile de trouver une définition de ce qu’est un “paysage surréaliste”, aussi, nous avons pu éclaircir ce point avec Gilles Chambon, peintre synchroniste et architecte français ayant enseigné 25 ans à l’ENSAPbx. Tout d’abord grâce à son article *L’invention du paysage surréaliste - Chirico / Dali* (2019) puis à notre entretien téléphonique du 19 novembre 2020. Il va définir le paysage surréaliste comme un paysage qui est en principe figuratif, mais qui va être surréaliste dans sa manière de porter *“un regard poétique sur la réalité, à aller au-delà du réel et du rationnel et à chercher ce qui en constitue l’étrangeté, le bizarre et l’insolite.(...) car on a eu tendance à qualifier les paysages fantaisiste comme des paysages surréalistes à la fin du XXe, mais le paysage*

surréaliste n'est pas un monde imaginaire, c'est un regard engagé et différent sur le réel. Il n'y a pas de gratuité dans le surréalisme, mais bien une relation poétique avec la réalité." (Chambon, entretien du 19 novembre 2020). La notion de réalité utilisée ici et définie par G.Chambon inclut aussi cette partie du réel qui n'est pas perçue seulement par les cinq sens mais aussi par ce qui relève de l'invisible. On va retrouver plusieurs artistes qui vont créer ainsi des paysages surréalistes en se basant principalement sur des souvenirs de paysages vécus :

- **Arnold Böcklin** (1827-1901), peintre, dessinateur, graphiste et sculpteur suisse symboliste appartenant à la période de l'art moderne, a produit *L'île des morts* une série de 5 tableaux peints entre 1880 et 1886 représentant une île composée de rochers abrupts et de très hauts cyprès qui amène une ambiance angoissante et morbide.(figure 1.1). C'est, comme le dira le peintre, « *une image de rêve : elle doit produire une telle immobilité que l'on serait impressionné par un coup à la porte* » dans sa lettre à Marie Berna le 29 juin 1880. Inspirée en partie par le cimetière anglais situé à Florence, en Italie, cette peinture sera reprise par de nombreux surréalistes tels que Salvador Dali (1904), Giorgio de Chirico (1914) et Michael Sowa (s.d.).

Fig.1.1 - Arnold Böcklin. *L'île des morts, cinquième version*. 1886. Musée des Beaux-Arts de Leipzig. Huile sur bois, 80 cm × 150 cm.

The Yorck Project (2002)



- **Giorgio De Chirico** (1888-1978) : peintre, sculpteur et écrivain italien, grand inspirateur des surréalistes par l'invention du mouvement de la peinture métaphysique (*Pittura metafisica*) en 1917, qui cherche à représenter ce qu'il

Fig.1.2 - Giorgio de Chirico. *Les Joies et les énigmes d'une heure étrange* .1913. Rome, Galerie Nationale d'art. Huile sur toile, 48,5 × 92 cm.

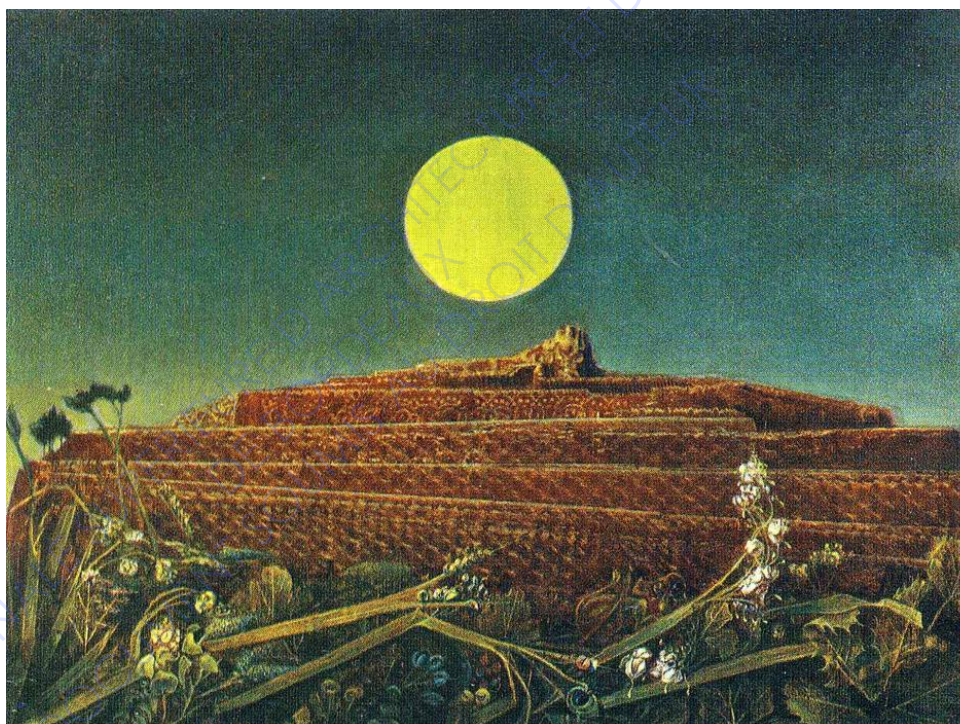


Collection particulière

y a au-delà de la physicalité de la réalité et d'aller au-delà de l'expérimentation des sens. Chirico travaille avec des souvenirs de paysage italien, des représentations de ville en arcade qu'il va souvent ponctuer d'une lumière du soir donnant des ombres très longues. (Figure 1.2). Des œuvres simples aux caractères étranges.

- **Max Ernst** (1891-1976) : est un peintre et sculpteur allemand surréaliste qui va expérimenter le collage, le frottage et la dégoulinade. On retrouve notamment dans sa peinture *la ville entière* (figure 1.3) un paysage lunaire et énigmatique “*qui fait écho aux paysages parmi lesquels il vivra à la fin de la guerre mondiale.*” (Chambon, entretien du 19 novembre 2020).

Fig.1.3 - Max Ernst. *La ville entière*.1936. Kunsthau (Zurich, Switzerland). Huile sur toile. 60 x 81 cm.

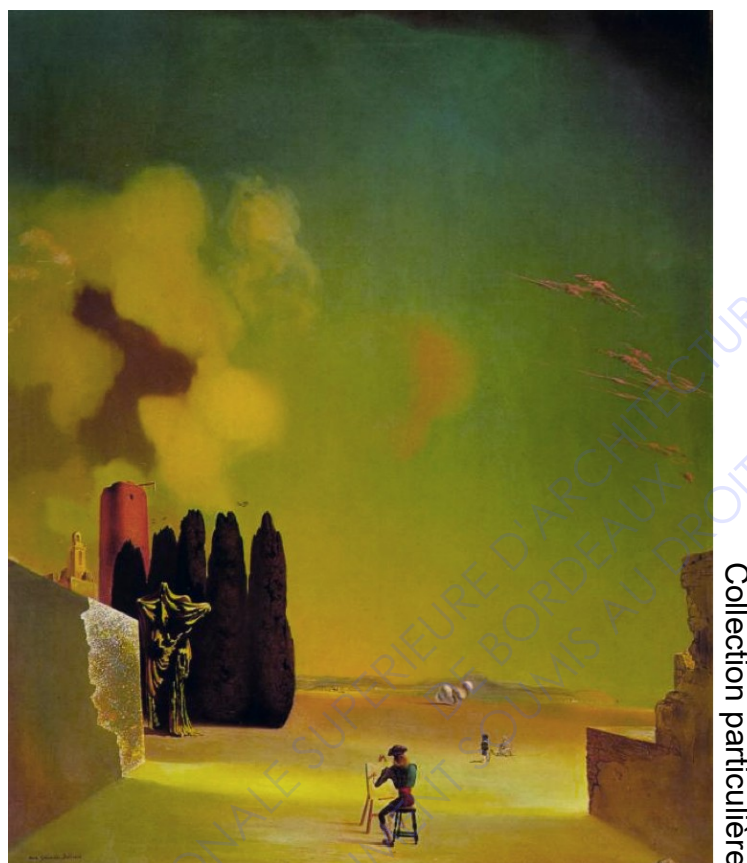


© lynxstamps

- **Salvador Dali** (1904-1989) : sa particularité va être l'invention de la méthode de la “*paranoïa-critique*” qui est “*une méthode spontanée de connaissance irrationnelle, basée sur l'objectivation critique et systématique des associations et interprétations délirantes. Elle veut projeter une image inconsciente de la réalité. L'artiste l'utilise en modifiant ce qu'il voit.*” (Pelliccioli, 2014). Les peintures de Dali sont des mondes étranges, on peut citer notamment *Paysage avec éléments énigmatiques* (figure 1.4) où l'on retrouve d'ailleurs des éléments de la peinture *L'île des morts* d'Arnold Böcklin. À l'image de Chirico, le paysage possède une perspective large et des jeux de lumière crépusculaires. Ce sont des éléments que l'on retrouve dans nombreux de leurs paysages surréalistes, même si ils sont revisités, ils “*sont les arcanes*

signifiants de leur monde invisible, les obsessions de leur inconscient mélancolique ou paranoïaque, et en définitive, à travers les œuvres qu'ils alimentent, les condensateurs, les révélateurs de la fatalité du monde." (Chambon, 2019). Ici aussi, le souvenir prend une part importante. En effet, Dali va parfois s'inspirer de photographies prises au Portugal et en Catalogne.

Fig.1.4. Salvador Dali. *Éléments énigmatiques dans un paysage*.1934. Théâtre-Musée Dalí . Huile sur bois, 72,8 x 59,5 cm



Dans cette définition du paysage surréaliste, nous avons pu relever l'importance de la production finale que constitue le tableau, qui *"privilégie une connaissance basée sur l'icône : l'analogie formelle, une fois révélée, est objectivement perceptible par tout un chacun"*. (Ruffa, 2009,p.23).

L'observation du paysage par les surréalistes

Lorsque l'on a éclairé la notion de *"paysage surréaliste"* qui a surtout un rapport avec la production figurative du paysage, on peut s'intéresser à la partie qui se concentre sur l'observation des paysages par les surréalistes, et qui semble s'approcher plus sensiblement de ce qui nous intéresse pour notre modèle pédagogique d'observation

surréaliste des paysages. En effet, bien que n'ayant trouvé que très peu de matière sur le sujet, c'est grâce à André Breton que nous allons pouvoir cerner des concepts sur l'observation des paysages. En effet, André Breton est convaincu qu'il y a des populations sur la planète qui ont gardé un contact avec la nature qui leur permet d'avoir une approche opposée à la pensée occidentale, et qu'ils le sont grâce à cette relation particulière. Il pense qu'ils ont ainsi une philosophie débarrassée de toutes les pesanteurs de la pensée occidentale notamment dans leur relation aux divinités et à leurs relations sociales. Ici, ce qu'on appelle paysage est plutôt approché par Breton comme la nature, définie comme un *"Milieu terrestre particulier, défini par le relief, le sol, le climat, l'eau, la végétation.."* (Cnrtl). C'est cette manière de penser qui va lui donner envie d'expérimenter l'observation des paysages en tant que surréaliste. (Dominique Bechat, 2008). L'une des expériences les plus importantes aura lieu en 1941, en Martinique, où Breton et d'autres surréalistes vont se servir des paysages martiniquais comme d'un laboratoire expérimental à partir duquel va se développer une pensée déjà présente mais souterraine : la relation à la nature est un moyen de s'extirper de la méthode de pensée rationnelle occidentale. De cette expérience vont découler de nombreuses productions spontanées relatant de l'observation et du ressenti des surréalistes présents lors de leurs balades dans la forêt tropicale. Cependant, c'est bien les expérimentations, les sensations et les révélations par le biais de l'observation du paysage qui sont importantes pour eux et non la forme que prend leur représentation. Il s'agit toujours *"de découvrir ce qui va au-delà du réel et du rationnel dans le paysage."* (Chambon, entretien du 19 novembre 2020).

Pour conclure, nous avons compris que l'observation et la représentation surréaliste sont deux choses intrinsèquement liées, mais qui vont prendre plus ou moins d'importance au sein du mouvement. Malgré ses divergences, l'idéologie commune à l'ensemble du surréalisme est une ouverture du regard à ce qui est sous nos yeux mais que l'on ne voit pas ordinairement. C'est un regard qui veut aller au-delà de notre première perception et veut faire voir l'étrange. C'est ainsi dans cette optique que notre modèle pédagogique d'observation des paysages veut se diriger, cependant, nous ne cherchons pas à passer par l'attachement de la forme qui crée des paysages surréalistes comme le fait Dali. Nous cherchons à suivre les méthodes de Breton, qui va se limiter au rôle de récepteur et d'observateur de son environnement, en passant par des processus créatifs spontanés privilégiant l'automatisme et délaissant l'esthétique de la forme et de l'aspect final de la production réalisée. Nous espérons ainsi *"donner à voir aux gens la liberté absolue de s'ouvrir à l'étrangeté du réel et à voir l'anormal dans le normal"* (Chambon, entretien du 19 novembre 2020).

2. LES PROCESSUS CRÉATIFS SURRÉALISTES COMME OUTILS D'OBSERVATION DU PAYSAGE

B. La notion de groupe et le jeu comme fondamentaux chez les surréalistes

Après avoir compris l'idéologie surréaliste ainsi que d'avoir expliciter ses différents rapports avec le paysage et cibler celui qui nous semblait pertinent pour notre recherche, nous allons à présent pouvoir nous imprégner du protocole de création surréaliste. En effet, nous utilisons le terme de "protocole" car le mouvement surréaliste est considéré comme une démarche expérimentale, scientifique et systématique continue, qui rappelle le vise à explorer et repousser les limites de l'inconscient des hommes. Il se situe comme étant d'abord un comportement et une manière d'être au monde avant d'être un mouvement artistique. Dans ses diverses démarches expérimentales, les artistes vont chercher à repousser les limites de la création. (Qu'est-ce-qu'on-lit?, 2014). Quelles sont alors les formes de ses expérimentations ? Cette partie sert à expliciter certains des concepts fondamentaux surréalistes et l'importance de la diversité des processus créatifs qu'ils utilisent, afin de répertorier ceux qui pourront nous être utiles pour l'élaboration de notre modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages. (Nous rappelons que nous ne nous basons pas sur la méthode de la paranoïa-critique élaborée par Dali car elle se concentre sur la production picturale du paysage et du travail de la forme plutôt que sur l'étape de l'observation du paysage.)

L'expérimentation de groupe

Tout d'abord, nous avons relevé que la notion de groupe est un des concepts fondamentaux du surréalisme. Nous pouvons retrouver certains de leurs principes grâce aux archives en ligne proposées par le site "*André Breton.fr*" (bibliographie,p.84) qui propose une plateforme de travail et d'exploration virtuelle de l'œuvre d'André Breton, qui était avant situé 42 rue Fontaine à Paris. Nous nous intéresserons tout d'abord aux archives concernant le bureau des recherches surréalistes. En effet, sous l'impulsion d'Antonin Artaud (1896-1948), acteur, écrivain, essayiste, dessinateur et poète français surréaliste, la création du bureau de recherches surréalistes, le 2 avril 1925 (soit 1 an après la formation officielle du mouvement), 15, rue de Grenelle Paris VII, stipule dans son texte de présentation au public :

« Toutes les personnes qui sont en mesure de contribuer, de quelques manières que ce soit, à la création de véritables archives surréalistes, sont instamment priées de se faire connaître : qu'elles nous éclairent sur la genèse d'une invention, qu'elles nous fasse jugent de frappantes coïncidences, qu'elles nous exposent leurs idées les plus instinctivement sur la mode, aussi bien que sur la politiques, ect...(...) » extrait de la page tapuscrite d'un texte de présentation au public du Bureau de Recherches Surréalistes. (annexes, figure 3).

On remarque ainsi l'envie prononcée des surréalistes de se retrouver en groupe pour partager divers sujets. Le point qui nous intéresse est notamment l'importance qu'ils donnent à l'expérimentation :

"2° : Tout ceux qui sont désireux de s'abandonner au rêve et de se livrer à des expériences (telles que l'écriture automatique) - un local spécial leur sera réservé - ," extrait de la page manuscrite à l'encre par Jacques A. Boiffard avec corrections autographes de Breton titrée au crayon noir et à l'encre. (Annexes, figure 4)

Il porte aussi une grande importance à la mise en place d'expériences dont le déroulement est presque scientifique. En effet, les surréalistes procèdent à un archivage de toutes les expériences.

" Il faut, (...) apporter sa part de collaboration à chacune des manifestations décidées en commun, et ce sous formes de notes écrites qui seront conservées aux archives du Bureau. Il faut que ce bureau devienne un centre de travail, effectif et de recherche avec un but précis." extrait de la page tapuscrite d'un texte manifeste (annexes, figure 5). On comprend ainsi l'importance pour notre méthode d'observation surréaliste des paysages de procéder à un archivage systématique des documents produits ainsi qu'à la nécessité de procéder à des expérimentations en groupe.

Les jeux surréalistes

La suite de nos recherches nous a permis d'étayer cette notion de "groupe" en comprenant la forme qu'elle prend au sein du mouvement : le jeu. En effet, le jeu est l'activité qui a permis au groupe, au lendemain de la première guerre mondiale, de se libérer des contraintes du monde et d' *"ainsi promouvoir le jeu non comme un simple divertissement, une dis-traction, une parenthèse dans la vie quotidienne, mais comme une façon de vivre, voire un mode d'être."* (Morel, 2004, p.1). C'est ce contexte et cette manière d'en faire un mode de vie qu'il faut garder en tête afin de comprendre que le jeu a une véritable valeur pour les surréalistes et qu'il n'est pas une simple activité ludique. Jean Schuster (1929-1995) écrivain, poète et journaliste français ayant participé au mouvement surréaliste de manière significative après la seconde guerre mondiale a dit : *"L'activité de jeu, dans le surréalisme [...] donne au principe de plaisir forme et puissance, ce qu'il lui faut pour affronter dialectiquement le principe de réalité "* (La Brèche, n° 3, septembre 1962). L'exemple qui illustre le mieux l'importance des jeux et sa fonction libératrice se déroule d'ailleurs à Marseille, lors de l'exil d'artistes à la villa Air-Bel en 1941, où les surréalistes vont s'adonner à de nombreux jeux et notamment à la création du *"Jeu de Marseille"*, un jeu de carte basé sur le tarot de Marseille mais où le noms des figures sont changés. Ils réalisent ce jeu pour s'en prendre aux valeurs sociales et critiquer les valeurs du monde dans lequel ils vivent. Cette expérimentation par le jeu *"est celle qui a soudé le groupe, qui a même permis au surréalisme de survivre après la Deuxième Guerre*

mondiale.” (Morel, 2004, p.3.). André Breton évoquera d'ailleurs dans une note de son *second manifeste du surréalisme* que lors de leurs multiples expérimentations sous le modèle de “jeux de société” ils pensent “ *avoir fait surgir une curieuse possibilité de la pensée, qui serait celle de sa mise en commun (...) d'emblée, elle se montra propre à resserrer les liens qui nous unissaient, favorisant la prise de conscience de nos désirs en ce qu'ils pouvaient avoir de commun* ”. (Breton, 1930). On remarque ainsi, que le jeu a été une démarche essentielle au surréalisme et que ce “*laboratoire de l'écriture surréaliste*” qui intègre intrinsèquement dans sa forme ludique certaines règles de jeu, a permis de contrôler le surréalisme, a révélé le pouvoir du jouer ensemble et la possibilité pour le ludique de permettre un accès au sérieux. (Salomé, 2018).

Un autre aspect de ces jeux qui va nous intéresser concerne leur possibilité ou non de pouvoir être utilisé en utilisant un thème, et si oui, avec celui du paysage. Cet entretien entre Alain Jouffroy (1928/2015) poète, écrivain et critique d'art français et Jacques Hérold (1910/1987) peintre, sculpteur, illustrateur français lié au mouvement surréaliste, nous permet de montrer encore une fois l'importance du jeu dans le surréalisme, mais surtout de souligner la liberté qu'on les surréalistes de se donner des thèmes ou des sujets.

« A.J. : *Mais le principe du jeu surréaliste n'est-il pas collectif ?*

J.H. : *Oui, mais c'est l'esprit du jeu qui compte. Le fait de se trouver devant un groupe d'amis et d'exprimer d'une manière ou d'une autre quelque chose qui est fondé sur une petite règle, une petite loi, c'est un jeu que l'on fait avec soi-même (...).*

A.J. : *Qu'appelles-tu une “étincelle” ?*

J.H. : *C'est la beauté du jeu : la convulsivité. On ferme les yeux, quand on regarde ce qu'on veut faire. Quand je jouais avec Breton on était seul : (...) on se mettait à une table, dans un café tranquille : “À quoi va-t-on jouer ?” On sortait un petit carnet “Martini” ou un papier. On se disait par exemple : “On va faire un dessin les yeux fermés”, ets : “Et si on prenait un sujet ? Un rat d'hôtel par exemple ?” Ou encore : “Et si on le dessinait de la main gauche ?” » (Alain Jouffroy, 1974, p.151).*

Cette information est capitale car elle permet de répondre au paradoxe évoqué précédemment sur la possibilité de créer un modèle d'observation des paysages à partir des processus créatifs surréalistes, alors que les surréalistes sont censés être tournés seulement vers leur intériorité et non pas vers l'extériorité. Ainsi, nous pouvons émettre l'hypothèse que si les jeux surréalistes peuvent être focalisés sur un sujet, ce sujet peut-être tourné vers l'extériorité et faire partie de notre méthodologie d'observation des paysages. Grâce à cette étape de la recherche, nous avons pu nous lancer dans un référencement des jeux surréalistes afin de dégager ceux qui peuvent se raccrocher ou non à notre modèle pédagogique. Ce référencement a pu être réalisé grâce à Jean-Paul Morel, philosophe de formation et journaliste, et la version originale française de son article *Les jeux surréalistes*, envoyé, en mars 2004, à l'éditeur brésilien Perspectiva de Sao Paulo, dans le recueil collectif : *O Surrealismo*. En effet, dans cet article, en plus de nous éclairer sur l'importance du jeu dans le mouvement, il va aussi faire une liste

chronologique de quelques-uns des principaux jeux créés par les surréalistes. Nous continuerons aussi à nous appuyer sur les archives du site *André Breton* qui possède de nombreux documents écrits (et dessinés) classés par type de jeu surréaliste.

Le jeu de la notation scolaire

Le premier jeu auquel nous allons nous intéresser consiste à choisir un sujet principal (ici la femme) (annexes, figure 6) et à attribuer scolairement des notes, d'après une échelle allant de -20 à 20 pour chaque critère indiqué dans la colonne de gauche. La note indiquant ce qui est le plus important chez "la femme" pour chacun des participants. L'intérêt de ce jeu est qu'il possède un thème général dont on peut juger chaque paramètre individuellement. Cette notation permet de faire des moyennes en fonction de chaque paramètre et ainsi d'avoir une vision globale. C'est un jeu qui est ainsi potentiellement transposable à notre modèle pédagogique, où l'on pourra tenter de choisir pour thème principal le paysage (ou une partie de celui-ci). Il suffira ensuite d'adapter les critères pour la colonne de gauche, exemple : relief, activité humaine, rapport aux cinq sens, terroir, éléments bâti, etc...

Le cadavre exquis

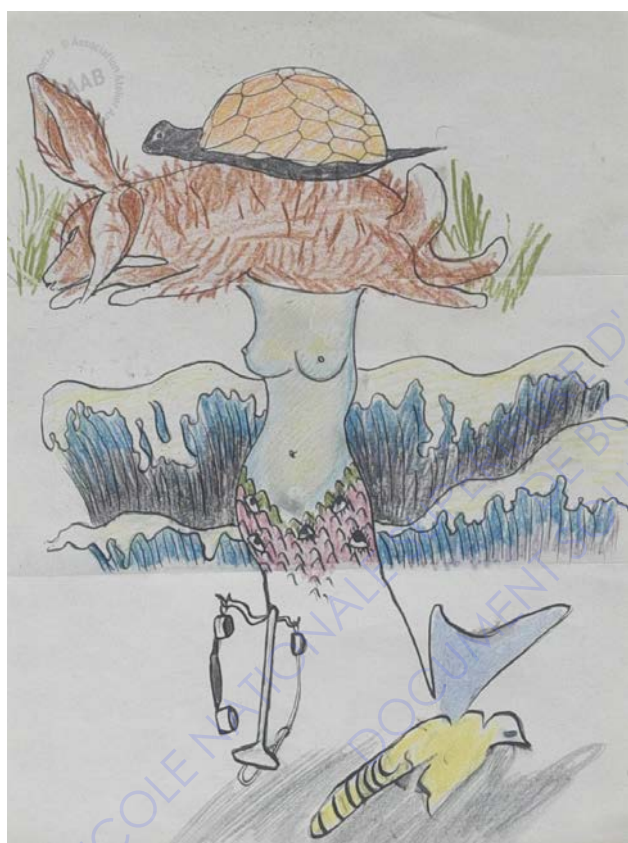
Le second jeu est celui le plus connu et le plus accessible, que l'on retrouve même dans les salles de classe primaire. Le cadavre exquis, jeu emblématique des surréalistes inventé en 1925, est qualifié par Breton dans le Dictionnaire du Surréalisme, publié par la galerie Beaux-Arts en 1938 :

« *CADAVRE EXQUIS - jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes* »

Son succès et sa facilité de réalisation sont expliqués par sa notion ludico-artistique qui va former un objet collectif où l'on ne va plus distinguer la contribution de chacun mais se concentrer sur le résultat où "*les différents énoncés fusionnant pour former syntaxiquement un énoncé poétique*" (Salomé, 2018, p.2). On peut relever ici que le hasard est fortement mobilisé. C'est une notion que l'on va beaucoup retrouver chez les surréalistes, notamment dans le concept de "hasard objectif" qui a été un objet principal de la recherche d'André Breton. "*Le hasard objectif nie le hasard au profit d'une nécessité intérieure : c'est la coïncidence*" (Qu'est ce qu'on lit?, entretien du 27/11/2020). Au cours d'un entretien par mail, la gérante de la chaîne littéraire youtube *Qu'est ce qu'on lit ?*, nous explique que le hasard tel qu'il est vu par les surréalistes est un hasard qui ne peut être relevé par quelqu'un sans qu'il y ai une envie ou un désir inconscient derrière. Le hasard serait ainsi une impression. Dans le poème de Breton *Tournesol*, extrait du recueil de poésies *Clair de Terre* publié en 1923, Breton rencontre une femme de la même manière

dont il vas rencontrer sa femme Jacqueline Lamba des années après. Cet exemple illustre *“la nécessité extérieure qui se fraie un chemin dans l'inconscient humain.”* (Qu'est ce qu'on lit?, entretien du 27/11/2020). On retrouve alors cette dimension de hasard au sein d'autres jeux tels que : dessiner les yeux bandés, avec les deux mains... Le jeu du cadavre exquis nous permettra d'expérimenter deux types de transcription : écrite et dessinée. C'est le hasard qui nous donnera ainsi la vision globale du paysage (ou d'une partie de celui-ci) par les participants. Nous émettons l'hypothèse que les surréalistes devaient parfois se donner des sujets ou des règles pour cadrer le jeu. En effet, on retrouve souvent une composition anthropomorphe constituée d'une tête, d'un buste et de deux jambes comme on peut le voir sur les cadavres exquis ci-dessous. (Figure 2.1 & 2.2)

Fig.2.1 – Cadavre exquis daté au dos du 5 mai 1928, aux crayons de couleurs sur fond blanc. 23,5 x 18 cm.



© AAAB

Fig.2.2 – Collage, cadavre exquis, sur papier signé, daté 7 février 1938. 24,50 x 14,50 cm.



© AAAB

Dessin collectif

Le troisième jeu est aussi basé sur la création collective. Elle peut mêler des collages ou encore des dessins sur une même feuille. Les seules informations que nous avons pu trouver sont sous forme d'œuvres qui ont découlé de ce jeu. Par leur analyse, on peut remarquer que la mise en page est souvent compartimentée, mais qu'on peut retrouver des liaisons entre les différentes parties de l'œuvre. On remarque aussi qu'un thème et une charte graphique est à chaque fois donné : une architecture à l'encre noire

(figure 2.3), une créature au crayon de couleur et encre (figure 2.5), un collage avec de l'encre et des crayons de couleurs (figure 2.4).

Fig.2.3 - Dessin collectif à l'encre sur papier réalisé à Marseille en 1940. 28 x 22,3 cm.

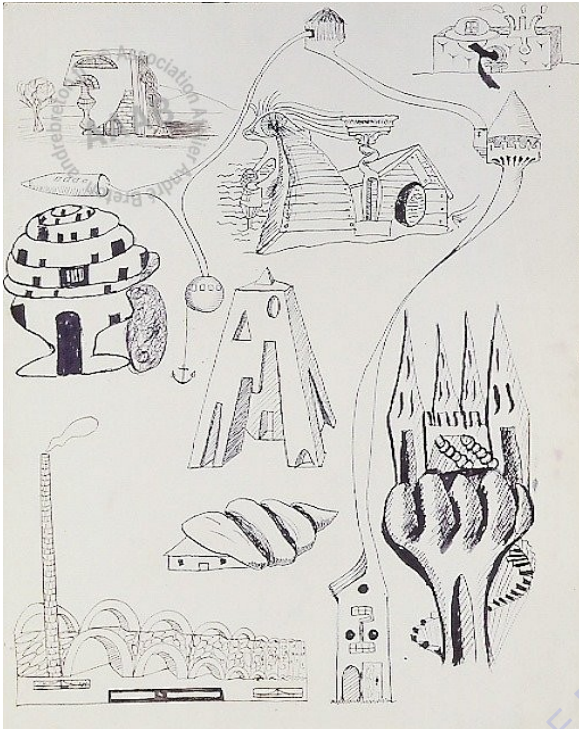


Fig.2.4 - Œuvre collective. Collages et dessins à l'encre et aux crayons de couleur. (1940). 29,8 x 22,6 cm.



Fig.2.5 - Quinze dessins à l'encre et aux crayons de couleur sur une même feuille. Œuvre collective réalisée à Marseille en 1940. 23 x 29,8 cm.



Jeu des préférences

Le quatrième jeu : le *jeu des préférences*, est matérialisé sous la forme d'un tableau comme le *jeu de la notation scolaire*. Ce jeu consiste à cibler les préférences de chaque participant afin de les comparer aux autres. (Figure 2.6).

Fig.2.6 - Manuscrit collectif sous forme de tableau de Louis Aragon, d'André Breton, de Robert Desnos et de Benjamin Péret, non daté.

	Breton	Péret	Aragon	Desnos
apéritif	orange absinthe	Pineapple absinthe	absinthe	absinthe
alcool	quetsch	whisky	fine marlel	Racki
liqueur	aucune	Kummel	Kummel	Kummel vodka
mélange	cocktail	aucun ciel	Martini	Cherry Bobble after cocktail
bonbons glacés	café	café liqueur	Pure à la belle Helene	vin
vin de seuil	champagne	chardonnay sauvignon	Tokay	Banyuls rouge
bière	Stout	Stout	gingembre	stout

© AAAB

« Pourquoi choisissez-vous cette femme, cette marque de cigarettes ? On aurait tort de croire que cela n'engage à rien ». Le questionnaire groupait trente-sept "sujets" de prédilection, qui allaient de l'objet usuel, de l'animal, de la fleur à l'homme politique, au peintre, au musicien, de la couleur à la boisson et à l'excitant, de la femme à la manière de faire l'amour. » (Morel, 2004, p.2).

Ce jeu, dont on peut décliner les sujets de prédilection par des critères paysagers relatifs au paysage qui est observé/vécu, servirait ainsi à déterminer et questionner les éléments d'un paysage individuellement (par critère ou par personne) et collectivement (en confrontant les réponses de l'ensemble des participants).

Écriture et dessin automatique

Le dernier jeu est aussi emblématique des surréalistes. Il s'agit de l'écriture automatique, un mode de création littéraire, qui permet de se libérer de la pensée raisonnée. Le but étant d'écrire rapidement, sans se préoccuper de la poésie, de l'éthique, du vocabulaire ou de la grammaire. Comme expliqué dans le *premier 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”*. (Breton,1924). On retrouve aussi cette forme “automatisée” dans les travaux de Max Ernst. En effet, en 1935 il va inventer la technique du “frottage”, qui consiste à laisser s'exprimer la mine du crayon à papier sur une surface texturée, faisant naître des formes imaginaires. Ce jeu est un jeu individuel qui pourrait paraître difficile à raccrocher à un thème paysager dans la mesure où il se connecte à l'inconscient et nécessite le lâcher-prise du participant. Cependant, l'inconscient du participant est quand même plongé sensoriellement dans un environnement et une expérience globale qui est ici le paysage (ou une partie), nous pouvons ainsi supposer que le dessin ou le texte qu'il produira prendra ce facteur en compte. Notre hypothèse est appuyée par les propos de Michel Collot, spécialiste de la poésie française moderne et contemporaine et des représentations artistiques et littéraires du paysage, qui va, dans sa recherche, chercher à expliquer comment la perception d'un paysage s'organise en s'investissant des significations liées à l'existence et à l'inconscient de la personne qui perçoit le paysage. *“ Le cadrage perceptif appelle le cadre, et c'est une des raisons qui fait du paysage perçu un objet esthétique, apprécié en termes de beauté ou de laideur. C'est ce qui rend le paysage apte à signifier : il se présente comme une unité de sens, il « parle » à qui le regarde. (...) Dès le niveau perceptif, se constitue une couche de sens. (...) Ce « sens des sens » apparaît comme la résultante de trois systèmes organisateurs : celui de la vision (subconscient), celui de l'existence (préconscient), celui de l'inconscient. Si le paysage perçu fait sens, c'est qu'il est d'emblée analysé visuellement, vécu, et désiré.”* (1986)

Nous avons pu relever l'importance dans les processus créatifs surréalistes de la forme du jeu. Cette découverte est importante car elle amène avec elle l'apparition du ludique et du collectif qui se révèle intéressante pour un modèle pédagogique. La notion de hasard a elle aussi été soulevée comme étant un paramètre à prendre en compte. Grâce au référencement et à l'analyse des jeux surréalistes, nous avons maintenant une vision assez précise de leur possible utilisation. Il nous faut maintenant les organiser au sein d'une expérience globale (le modèle pédagogique d'observation surréaliste du paysage) dont nous ignorons encore la forme.

B. Démarche expérimentale : première rencontre surréaliste avec le paysage.

Quelles formes peut prendre une expérience d'observation surréalistes des paysages ? Afin de construire le modèle pédagogique d'observation des paysages par le biais du surréalisme, il a été nécessaire de faire des expérimentations. En effet, la recherche théorique prenant du temps, il se trouvait nécessaire d'appréhender aussi la création de notre modèle par une première approche pratique libre, à la manière des surréalistes qui ont d'abord pratiqué de nombreuses expériences avant de commencer à théoriser leurs actions. Le but est de rechercher, comme eux, à obtenir des résultats grâce à une démarche expérimentale scientifique et systématique. On peut aussi retrouver du côté des paysagistes, des démarches de projet qui peuvent commencer par un temps d'exploration graphique et plastique. Parmi eux, on peut citer notamment le célèbre paysagiste moderniste brésilien Roberto Burle Marx (1909/1994) dont l'approche par la forme et la peinture guidaient la conception ou encore le paysagiste français Jacques Simon (1929/2015) qui explore beaucoup les formes paysagères par le dessin et l'expérimentation comme on peut en retrouver dans son ouvrage : *Aménagement des espaces libres*. (1974-1982). (Annexes, figure 7).

« *Je ne fais pas de différence entre l'objet " peinture " et l'objet " paysage " que je construis. Ce sont juste les moyens d'expression qui changent* » (R.Burle Marx à Jacques Leenhardt, s.d.).

Cette exploration se déroule ainsi en même temps que la constitution et l'analyse du corpus de recherche. Nous partons avec une base théorique solide sur la pensée et les idéologies surréalistes ainsi que sur le fonctionnement global de leurs processus créatifs. Nous n'avons cependant pas encore décomposé les processus créatifs surréalistes relatifs à l'observation des paysages. C'est ce qui nous permet cette liberté conceptuelle. Le but est d'expérimenter la pertinence de certains paramètres : le choix des participants, l'itinéraire guidé plutôt que la déambulation et les processus créatifs surréalistes proposés.

Pour commencer, nous allons exposer les paramètres de la démarche expérimentale. Le choix du public s'est concentré sur deux élèves de DEP 3 (dernière année du Diplôme d'Etat de Paysagiste) car notre modèle pédagogique d'observation des paysages est pour l'instant dirigé vers un public averti dont l'œil est déjà habitué à ce travail, et de leur apporter un complément. Nous avons aussi la chance d'avoir un élève en UPEPT (Urbanisme : paysage, évaluation environnementale et projets de territoires) de l'université de Bordeaux Montaigne, dont l'œil est lui aussi habitué à l'observation des espaces et des paysages. Cette diversité pourra aussi nous servir à comprendre si notre modèle pédagogique peut être intéressant dans d'autres corps de métiers de l'aménagement de l'espace. Dans l'idéal, nous aurions réalisé l'expérience avec plus de

personnes, cependant, étant en période de confinement, le groupe sera restreint à quatre personnes, rédactrice de ce mémoire incluse. La chercheuse est aussi soumise à l'expérimentation. En effet, étant elle-même en dernière année d'étude en paysage, cela lui permettra d'avoir un avis critique sur le modèle qu'elle propose et d'en juger aussi la pertinence, l'efficacité et la qualité.

Inspiré des cours "*Regarder, représenter, créer : Art et paysage*" effectué lors du semestre 7 de l'ENSAPbx, l'expérience se déroule selon un itinéraire précis avec des arrêts réguliers sur des séquences paysagères. Ce cadre permet ainsi de guider le groupe et rend la transcription de l'expérience plus simple car elle pourra se faire séquence par séquence. Le choix du lieu s'est fait tout d'abord par défaut de proximité avec notre lieu de confinement. Dans un second temps, nous avons privilégié un paysage aux caractéristiques végétales et minérales diversifiées, comprenant des espaces renfermés, de grandes ouvertures sur l'horizon ainsi que la possibilité de faire un itinéraire en boucle. L'itinéraire se déroule dans les Bouches-du-Rhône, dans la commune de Martigues, tout autour de la Pointe Riche qui vient s'avancer sur la Mer Méditerranée. L'expérience s'est déroulée le 15 novembre 2020, entre 14h et 17h. La température était de 19 degrés, présence de quelques nuages et d'une grande luminosité avec du Mistral (rafale à 50 km).

Chaque scène paysagère sera le terrain d'expérimentation d'un jeu surréaliste tiré de l'analyse faite dans la partie précédente. Certains jeux seront réalisés en groupe de 2,3 ou 4 afin de respecter la dimension de jeu de groupe du surréalisme. Afin d'expérimenter plusieurs jeux surréalistes, nous avons lié chacune des différentes séquences paysagères avec un jeu surréaliste. Pour savoir quel jeu va avec quelle scène paysagère, nous avons procédé à un tirage au sort à la main. En effet, ce choix se base sur la relation étroite qu'entretiennent les surréalistes avec le hasard. On peut citer notamment Marcel Duchamp, peintre, plasticien et homme de lettres français, qui a souvent eu un rôle majeur dans ses participations aux manifestations de groupe des surréalistes. Le hasard a joué un rôle très important dans son imaginaire artistique, qui a trouvé résonance chez les surréalistes comme le mentionne Sarah Troche, maître de conférences en esthétique et philosophie de l'art à l'université de Lille dans *Marcel Duchamp : trois méthodes pour mettre le hasard en conserve* (2012) :

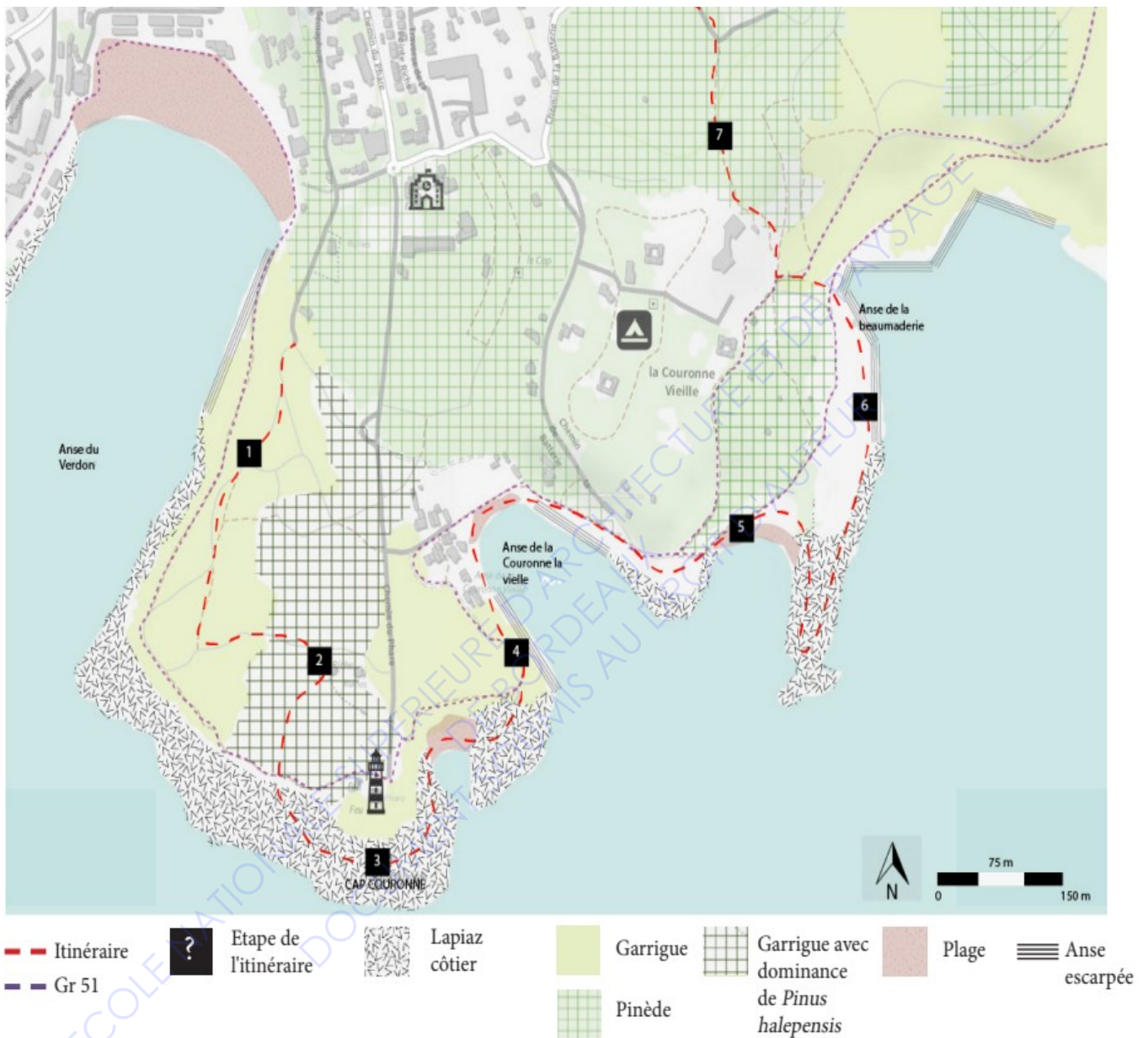
« *En soumettant la décision au hasard, il s'agit donc de déplacer le principe du choix et de substituer, aux hiérarchies préférentielles et aux inclinations du goût, l'équiprobabilité d'un tirage au sort. (...) Le recours au hasard ne s'avère efficace que lorsqu'il est dépouillé de toute connotation superstitieuse, et donc de toute projection subjective. C'est aussi ce qui le rend « extraordinaire » aux yeux de Breton : à l'encontre du hasard surréaliste, qui noue étroitement le désir subjectif au monde extérieur dans les rencontres poétiques (...), le hasard de Duchamp permet de s'affranchir de la subjectivité en suspendant méthodiquement la norme du goût. ».*

On peut aussi retrouver l'utilisation du tirage au sort dans l'élaboration de la variante du Tarot de Marseille créée en mars 1941 lors de l'exil d'artistes à la villa Air-Bel de Marseille pendant la seconde guerre mondiale, où chacun des artistes a laissé au hasard le choix du personnage qu'il devait dessiner.

Nous avons situé chronologiquement les différentes séquences paysagères traversées (annexes, figure 8) et le jeu surréaliste qui lui est attaché suite au tirage au sort :

- 1. Plateau rocailleux avec végétation de garrigue basse dégagée sur la mer / *cadavre exquis écrit* (en groupe)
- 2. Plateau rocailleux plat avec végétation de garrigue dominée par le *Pinus halepensis* / *jeu des préférences* (en groupe)
- 3. Rivage rocheux constitué de lapiaz côtier entaillé en vasques et en cannelures par l'érosion marine / *écriture automatique* (individuel)
- 4. Rivage rocheux calcaire. Carrière littorale antique, marquée de saignées de détournement des blocs de pierre et d'excavations au quadrillage régulier / *cadavre exquis dessiné* (en groupe)
- 5. Anses bordées d'escarpements roses et jaunes taillés dans les molasses, vue sur le phare. / *dessin collectif* (en groupe)
- 6. Plateau rocheux calcaire avec des traces de pistes de charroi aux ornières profondes et vue dégagée vers l'horizon marin / *dessin automatique* (en groupe)
- 7. Pinède fermée avec présence de bunkers et de bosses créant des jeux de niveau / *jeu de la notation scolaire* (en groupe)

Fig.2.7 – Cheminement et arrêts sur les séquences paysagères



L'analyse des données récoltées s'est faite en deux temps. Premièrement, il a fallu prendre du recul sur la manière dont l'encadrement s'est déroulé dans sa globalité et pour chaque jeu surréaliste utilisé. Deuxièmement, pour connaître les retours de la part des individus ayant participé, nous avons échangé sous forme de questionnaire afin de pouvoir cibler les paramètres que nous souhaitons tester. Pour les rappeler, il s'agissait du format de l'itinéraire guidé, de la pertinence du choix des participants ainsi que des jeux surréalistes utilisés. Une dernière question permet aux participants de s'exprimer librement afin d'enrichir l'analyse et apporter de la matière complémentaire.

Le questionnaire a été distribué par le biais de la plateforme en ligne "googleform" puis partagé sous forme de lien par mail à l'ensemble des participants. Sur les trois participants (nous rappelons que le confinement qui a eu lieu lors de l'expérience est un facteur important qui explique cet échantillon faible), nous avons obtenu 100% de réponses à toutes les questions du questionnaire. Le questionnaire est structuré en quatre parties traitant chacune d'un paramètre de l'expérience : format du parcours, pertinence des jeux utilisés, choix des participants et expérience dans sa globalité (annexes, figure 9). Nous souhaitons ainsi garder cette structure pour la restitution des données récoltées. Après cette restitution, nous concluons cette partie sous forme d'analyse globale de l'expérience en croisant la prise de recul faite par la chercheuse au préalable et les réponses des participants.

Format du parcours :

L'ensemble des participants ont trouvé ce format globalement "*cohérent*", "*agréable*" et "*ludique*" en plus d'apprécier le fait d'être en mouvement. Nous prenons en compte qu'un des participants souligne le besoin d'être plus libre de déambuler au sein de la séquence paysagère s'il ne connaissait pas les lieux.

Pertinences des jeux surréalistes :

L'ensemble des participants trouve pertinent l'usage des jeux surréalistes sur un thème comme le paysage. Un des participants questionne la praticabilité de certains jeux en situation d'extérieur et notamment le dessin collectif à même le sol. Pour le jeu de la notation scolaire qui s'est déroulé lors de la séquence paysagère "*Pinède fermée avec présence de bunker et de bosses créant des jeux de niveau*", nous avons mis en lumière la nécessité de bien expliquer le système de notation de -20 à 20. En effet, comme montré ici en rouge (figure 2.8), on remarque qu'un des participants a compris que le 0 représente la nullité, et que les valeurs négatives représentent l'impossibilité de la présence du critère paysager. Nous avons maintenant conscience qu'il faut impérativement donner une consigne précise sur le référentiel de notation, indiquant que la nullité absolue du critère paysager est représentée par -20.

Fig.2.8 – Jeu de la notation scolaire effectué lors d'arrêt à la séquence paysagère n°7. La colonne encadrée en rouge représente le participant n'ayant pas compris la consigne de la même manière.

Restons Oubliés	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
relief	+ 18	+18	+19	+ 18
végétation	+ 15	+16	+ 13	+ 15
architecture bâti	+ 18	+ 12	+ 22, +15	+ 19
vue	+ 15	+ 5	+ 14	+ 9
Odeur	+ 16	+ 7	0	- 2
lumière	0	- 5	+10	- 6
texture	+ 18	+ 8	+ 10	+ 19
bruits sons	+ 16	- 16	+ 16	- 12
activité du moment (présent)	+ 5	+ 11	0	- 10
ambiances Histoire	+ 19	+ 20	+ 19	+ 20
qualité pittoresque	+ 9	+ 17	+ 10	+ 9
terroir	0	- 19	- 20	- 20
Culture agriculture	- 10	- 18	- 20	- 20
diversité	+ 15	+ 6	+ 12	+ 12
échelle	+ 5	+ 13	+ 5	+ 1
vernaculaire	+ 16	+ 14	+ 15	+ 12
économie	- 15	- 19	- 10	- 19
forme	- 5	- 9	- 15	- 10

Choix des participants par rapport à leurs cursus:

L'ensemble des réponses est positif sur le fait que ce modèle d'observation est adapté à leur cursus. Voici un extrait de réponses de chacun sur les aspects de l'observation des paysages que l'expérience leur a permis d'acquérir : *"Découvrir plusieurs façon de s'exprimer, mobiliser tous les sens", "l'observation sans à priori, mettre des mots simple sans réfléchir à des phrases complexes", "spontanéité, aller plus loin grâce à l'imagination"*. On notera aussi la notion de *"partage d'expérience"*. (Annexes, figure 9).

Expérience globale :

Tous les participants souhaiteraient utiliser cette méthode d'observation au sein de leur école. Deux sur trois souhaitent la réutiliser globalement et un en partie.

L'ensemble des réponses positives nous confortent sur l'hypothèse que l'itinéraire semble être le meilleur format de parcours. Nous pourrions tester la déambulation plus libre au sein des séquences paysagères dans une prochaine démarche expérimentale. On peut noter que les jeux sont considérés comme utiles dans les deux formations (UPEPT et DEP) et que le "*partage d'expérience*" est apprécié, à l'image de l'attachement qu'avaient les surréalistes pour les jeux de groupe. Quelques problèmes pratiques ont été révélés par un participant et par la chercheuse notamment le besoin d'avoir un support rigide commun (qui supportent les aléas climatiques comme le Mistral présent lors de notre expérience) permettant d'effectuer les jeux de groupe. Ce côté ludique a d'autant plus été apprécié en situation du contexte sanitaire nationale qui engendre un stress actuel au sein de leur promotion respective. Cette information nous reconforte sur le potentiel récréatif et libérateur des contraintes sociétales et environnementales de notre modèle qui rejoint les idéologies des surréalistes. L'attente de nouveaux jeux a été soulevée. Notre prochaine analyse des procédés créatifs mobilisés lors de l'observation des paysages martiniquais par les surréalistes nous éclairera peut-être sur ce point. Le reste des réponses appuient la pertinence de l'utilisation de ce modèle dans un cadre scolaire pour acquérir une expérience personnelle du paysage. Les retours nous ouvrent sur la nouvelle hypothèse que ce modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages pourrait être mis à disposition d'aménageurs ou de collectivités si cette expérience était menée par des habitants ou des utilisateurs d'un site ou d'un territoire. Dans cette disposition, nous pourrions "*(...) comparer les résultats de plusieurs personnes car ceci ferait ressortir les différences de perception et les points qui font sens commun dans un paysage (...)*" et ainsi les ajouter aux données tirées des jeux collectifs. "*(...) ceci peut être très utile pour aborder une phase de projet (...)* certains éléments peuvent être très importants pour la population et ne pas être considérés par les aménageurs." (Extrait d'une réponse d'un participant, annexes, figure 9).

C. L'expérience des paysages Martiniquais par les surréalistes : l'émergence d'une poésie surréaliste basée sur l'observation des paysages.

Dans cette partie, nous allons nous concentrer sur l'observation des paysages martiniquais, qui a été effectuée par un groupe de surréalistes français métropolitains composé d'André Breton et André Masson mais aussi du peintre cubain Wifredo Lam. Une expérience surréaliste qui découle de leurs rencontres sur place avec les écrivains martiniquais Suzanne et Aimé Césaire. L'expérience dure approximativement du 20 avril 1941 au 14 juillet 1941, date d'arrivée et de départ d'André Breton et Wifredo Lam en Martinique. Cette analyse va nous permettre de mieux saisir le fonctionnement des expériences qui ont été réalisées sur place. Cette étape du mémoire est cruciale car elle constitue notre seul cas d'étude où les surréalistes ont eu une relation sensible directement reliée avec leur paysage environnant et dont nous avons des traces. En effet, de cet échange découle une production littéraire et picturale riche et diversifiée, ainsi que de nombreuses apparitions dans plusieurs revues culturelles antillaises de l'époque. Une imprégnation du rapport au paysage qu'ont vécu les artistes surréalistes sera effectuée

ainsi qu'un croisement des différents éléments de ce corpus, dégagant ainsi des pistes de réflexion et complétant les paramètres du modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages expérimenté en amont. Enfin, l'impact très important que cette expérience Martiniquaise a eu sur les surréalistes présents sera évoqué, ainsi que l'évolution de la perception du paysage qui a eu lieu chez les Martiniquais grâce aux surréalistes. La richesse et l'apport bénéfique qui s'est produit des deux côtés est très intéressante pour la recherche et appuiera peut-être la légitimité de remettre au goût du jour une observation surréaliste des paysages qui a su, il y a des années, apporter une nouvelle manière d'appréhender son paysage et une forme de liberté à une culture entière.

“Le contexte et les circonstances historiques de cette expérience sont très importants” nous informe Dominique Berthet, philosophe, professeur des universités, directeur de la revue *Recherches en Esthétique* et critique d'art, lors de notre entrevue téléphonique du 21 novembre 2020. Cela permet de mieux comprendre l'état d'esprit dans lequel se trouvent les surréalistes au moment de l'expérience sur l'île. En effet, nous sommes en 1941, le Nord de la France est sous le régime de Vichy. De nombreux surréalistes sont dans l'attente d'un visa. Ils vont réussir à reconstituer un groupe à Marseille, à la villa Air-Bel (une bastide de dix-huit pièces entourée d'un jardin loué par Varian Fry, un journaliste américain antinazi représentant de l'*Emergency Rescue Committee* qui a pour action d'aider les personnalités politiques, scientifiques et artistiques à quitter le territoire français.). André Breton va même être emprisonné sur un bateau près de quatre jours après avoir été déclaré comme un “anarchiste dangereux” suite à la visite du Maréchal Pétain à Marseille. Suite à cet événement, André Breton décide de quitter la France pour les Etats-Unis et embarque à bord d'un petit vapeur avec une quarantaine d'intellectuels antifasciste dont l'anthropologue belge Claude Lévi-Strauss, le peintre surréaliste cubain Wifredo Lam et l'écrivain révolutionnaire belge Victor Serge (Viktor Lvovitch Kibaltchitch). André Masson embarquera sur un autre navire, le cargo *Carimare* et débarque une semaine plus tard que les autres sur l'île de la Martinique. La traversée fut rude et dura près d'un mois. On peut retrouver des récits de cette traversée pénible dans les récits des artistes : *“(…)À bord : les cuistots tuent un bœuf et le saignent sur le pont, au milieu d'un cercle d'enfants, entre les puants W-C des hommes et des femmes (qui ne sont plus, évidemment, ni des messieurs ni des dames). Une mère amène sa fille voir ça. Un marin boit le sang chaud de la bête et s'essuie la face d'un revers de main. « Ça donne des forces ! »*” Victor Serge, *Carnets* (1936-1947), op. cit., p. 73. André Breton rapportera aussi cet épisode dans son ouvrage *Eaux troubles* (1948) : *Allons ! Les préposés à ce travail ne vont plus, devant un grand cercle d'enfants rassemblés sur ce même pont, assommer et dépecer les moutons et les bœufs comme ils faisaient au beau milieu de l'après-midi (pour beaucoup des adultes c'était un problème irritant de savoir où cette viande “passait”)*. Le bateau fera escale dans des colonies françaises au Maroc, ce qui permettra à André Breton quelques débarquements où il place en eux des espoirs de dépaysement. Cependant, il va être très déçu comme nous pouvons le lire ici : *« Impressions d'André sur Nemours : un décor administratif en carton-pâte. Banques à trois*

étages, écrasantes. Pas d'Arabes ou presque, l'ennui sordide, un coin de France morte sur un coin d'Afrique tuée. (...) Breton l'a parcourue : "Inexistante", dit-il, "bourgeoise à vomir"». Victor Serge, *Carnets* (1936-1947), op. cit., p. 70. Il en sera pareil pour les paysages martiniquais lors de leur débarquement le 25 avril 1941, car ils seront directement enfermés au camp du Lazaret par la police de Vichy. Le dépaysement n'est pas d'actualité et les systèmes oppressants dans lesquels ils se trouvent ne font que reproduire les schémas auxquels ils tentaient d'échapper. Cependant, cette escale permettra par la suite un "repayement", néologisme que l'on retrouve dans une lettre qu'a adressé Breton à Georges Henein en 1945 à son retour en France. (Sarane Alexandrian, Georges Henein, Paris, Seghers, 1981, p. 40). Ce "repayement" débute ainsi par la rencontre de Wifredo Lam, André Masson et André Breton avec Aimé Césaire, mais aussi par la découverte de la revue *Tropiques* (1941-1945) qu'Aimé Césaire a fondé avec sa femme Suzanne Césaire née Roussi, et René Ménil, philosophe et essayiste martiniquais. Cette revue est destinée à valoriser la culture noire-africaine et caribéenne ainsi que le surréalisme. Malgré la surveillance de la police pétainiste, de nombreux échanges vont avoir lieu entre eux, et celui qui va être particulièrement intéressant et marquer l'apothéose de cette rencontre se matérialise par leur excursion dans la forêt tropicale d'Absalon (située dans la commune de Fort-de-France). Ce fut une "excursion extrêmement fertile de conséquence artistique" (Daniel Maximin, 2009, p.100) de laquelle va découler une grande partie du corpus.

Comme dit précédemment, il sera possible de confirmer certaines hypothèses et paramètres pour la construction de notre modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages grâce à la lecture et le croisement du corpus. Nous utilisons cette méthode de recherche sur le conseil donné par Christelle Lozère lors de notre entretien téléphonique du 5 novembre 2020. Christelle Lozère est maître de conférences et docteure en histoire de l'art à l'Université des Antilles. Son secteur d'étude concerne les artistes en contexte impérial et leur contribution à la circulation d'images et d'imaginaire sur les Antilles. Le corpus qui va constituer notre recherche est d'ailleurs composé de son article "Les heureux hasards de la nature : La quête de l'émotion inattendue face à la beauté des paysages antillais", 22e numéro de la revue *Recherche en esthétique, Le hasard en art*, sous la direction de Dominique Berthet, professeur à l'Université des Antilles et de la Guyane, critique d'art et fondateur de la revue *Recherche en esthétique*. Le reste de notre corpus sera constitué majoritairement d'extraits des productions diverses qu'on crée les surréalistes pendant et post Martinique, d'extraits de la revue *Tropiques* ainsi que d'articles de revue détaillant et analysant certaines de ces productions. L'un des deux principaux ouvrages qui seront mobilisés est *Martinique, charmeuse de serpent* écrit par Breton en 1948, où l'on retrouve des poèmes et des dessins de Masson, des poèmes de Breton évoquant des visions de Fort-de-France, un dialogue entre Masson et Breton soulevant des questions éthiques lors d'une balade en forêt ainsi que deux textes de Breton : *Eaux troubles* qui explique l'arrivée sur la terre martiniquaise et *Un grand poète noir* qui relate sa découverte de l'œuvre d'Aimé Césaire. Le second ouvrage constitutif de notre corpus s'intitule *Le grand camouflage : écrits de dissidence, 1941-1945*. Il est édité

par Daniel Maximin, romancier, poète et essayiste français. En 2009, il regroupe ainsi des textes de Suzanne Césaire tiré de la revue *Tropiques*, des poèmes de Breton et d'Aimé Césaire écrit en Martinique et des extraits de *Martinique, charmeuse de serpents*.

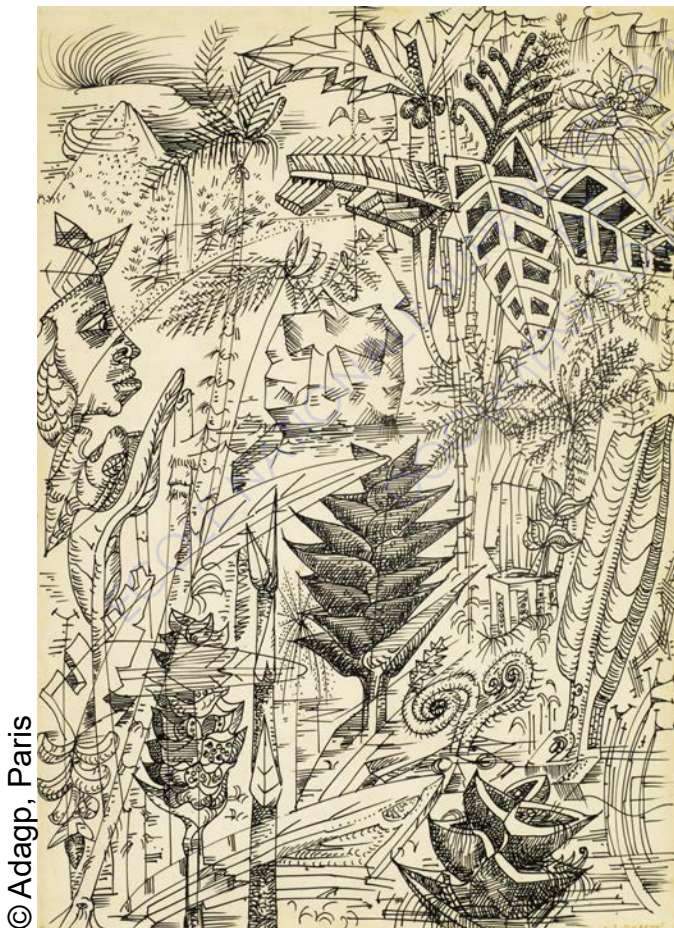
L'expérience surréaliste des paysages martiniquais : le “repayement”

Au cours de leur séjour, les surréalistes vont faire de l'île leur terrain d'expérimentation. Ils vont en profiter pour faire “*de l'île un laboratoire expérimental du surréalisme leur permettant de développer et de préciser leurs hypothèses à travers la contemplation de la nature*”. (Lozere, 2017, p.5). L'une des hypothèses dont il est question concerne la réflexion d'André Breton sur l'importance de la relation homme-nature et sa capacité à pouvoir se débarrasser de la pensée occidentale. Le “repayement” poétique que va leur permettre cette halte martiniquaise fut théorisé dans un dialogue entre Breton et Masson. On le retrouve sous le nom du *Dialogue créole* (annexes, figure 10) où les deux poètes échangent sur “*l'idée paradoxale que la réalité de l'espace martiniquais se conforme à l'imaginaire surréaliste.*” (Roux, 2019, § 14). La réalité du paysage martiniquais permet ainsi d'abroger les frontières entre le réel et l'imaginaire. André Masson dira : “*La forêt nous enveloppe (...) Nous sommes un de ces arbres à étages, portant au creux des branches un marais en miniature avec toute sa végétation parasitaire greffée sur le tronc fondamentale : ascendante, retombante, active, passive, et grée du haut en bas de lianes à fleurs étoilées.*” (p.19) et André Breton lui répondra : “*On finira par s'apercevoir que les paysages surréalistes sont les moins arbitraires.(...) Quel rêve rimbaldien de plans contrariés que cette chute sur la vallée au fond de laquelle gronde l'instrument de tous les tourbillons.*”(p.20). La “*chute sur la vallée au fond*” évoquant le gouffre d'Absalon. Comme il est visible dans cet extrait de leur dialogue, tout est imprégné de la réalité martiniquaise et de ce que les artistes y reconnaissent et y voient. Cette matérialité martiniquaise est retrouvée dans les dessins de Masson, notamment *Antilles* (1941) (annexes, figure 11) qui mêlent paysages naturels et couleurs vives de la jungle.

Il expérimente aussi le dessin automatique (annexes, figure 12) et la série "Martinique" (figure 3.1 & 3.2) où il mêle des personnages féminins et masculins antillais au paysage et matérialise son imaginaire dans des dessins anthropomorphiques envoûtants. On retrouve aussi cet aspect anthropomorphique chez Wifredo Lam, dans sa toile "Jungle" (figure 3.3) peinte en 1943, soit 2 ans après son retour de Martinique. Cette toile, qui est considérée comme l'un de ses chefs-d'œuvre, exprime une synthèse sensible de ses influences cubistes et surréalistes ainsi que de son séjour en Martinique et de son amour pour son pays natal. On y retrouve des symboles tels que : "la canne à sucre, les feuilles de palmier, de maïs, de tabac, de malangas, (...) de banane... ; les symboles zoomorphes, (...) la profusion d'yeux, un signe légitimé par l'imaginaire surréaliste (...)." (Noceda, s.d.). Dans ce tableau dominé par des nuances vertes et bleues rappelant la végétation dominante de la jungle, la verticalité des cannes à sucre et des jambes longues ramènent sur des symboles afro-caraïbiens et c'est "dans ce paysage si « beau et sauvage », que "Lam utilise une nature qui semble indomptable et intouchable pour montrer la férocité de la force de libération" (Moco silva milkos, 2009).

Fig.3.1- André Masson. *Martinique*. Plume et encre de Chine sur papier. 37,8 x 28 cm. Dessiné en Martinique en 1941.

Fig.3.2- André Masson. *Martinique*, 1941. Encre sur papier. 38 x 29 cm. Signée en bas à gauche à l'encre.



© Adagp, Paris

© Adagp, Paris

Fig.3.3 – Wilfredo Lam, *La jungla*, 1943, huile sur papier marouflé sur toile, 239,4 x 229,9 cm, New York, États-Unis, MoMA.



Succession Wilfredo Lam © Adagp, Paris, 2019. Photo The Museum of Modern Art, New York | Scala, Florence

Au-delà de l'aspect formel et symbolique, des descriptions très singulières offrent certaines conditions météorologiques alors évoquées et partagées par les artistes surréalistes. Ce jour-ci, il pleut. Dans son poème *La lanterne sourde* André Breton dira : “*Et les grandes orgues c’est la pluie comme tombe ici et se parfume (...) au gouffre d’absalon! J’y suis! Pour peu que la lumière se voile, toute l’eau du ciel pique aussitôt sa tente (...)*”. Ce à quoi vas répondre Aimé Césaire, lui aussi présent ce jour-ci dans son poème *Femme d’eau* : “*(...) je le perce sous les seins de son sang d’oiseau mouche et de musique d’eau de pluie et je recueille sur ma vitre dépolie de vent exotique (...) cheval cheval corrompu cheval d’eau vive, tombée fatale des pamplemousses tièdes*”. (s.d.)

Mais si la prolifération des productions concerne principalement les paysages naturels de jungle car elles ont été réalisées au cours des balades des artistes avec Aimé et Suzanne Césaire, l'évocation des paysages urbains tel que les rues de Fort-de-France ou encore Saint-Pierre, sont des paysages où ils retrouvent une part de leurs influences et

inspirations. Comme lu précédemment, Breton reconnaîtra Rimbaud dans la jungle tropicale. Et dans son poème *L'inscription bi-aillée* ce sera René Magritte (1898-1967) peintre surréaliste belge, qu'il retrouvera :

« *Le long des rues bruissantes, les belles enseignes polychromes déteintes épuisent toutes les variétés de caractères romantiques. L'une d'elles un moment me tient sous le charme pervers des tableaux de l'époque négativiste de René Magritte. Mais ce que je contemple de loin est d'un Magritte extrêmement nuancé – avec la réalité en voie de rupture ou de conciliation ? Qu'on se représente, de la taille d'un aigle, un papillon bleu ciel sur lequel se lit en lettres blanches le mot PIGEON. Au demeurant, un naturaliste de ce nom, simplement...* » (Breton, 1948, p. 39).

Encore une fois, il est intéressant de constater le rapport que fait Breton entre le paysage martiniquais et son essence surréaliste en comparant des séquences paysagères directement à des œuvres surréalistes. C'est ainsi que le paysage martiniquais, par sa contemplation, devient matière à la "poésie retrouvée" pour les surréalistes, comme le dit Breton dans sa description du gouffre d'Absalon : "(...) *je nous reverrai toujours de très haut penchés à nous perdre sur le gouffre d'Absalon comme sur la matérialisation même du creuset où s'élaborent les images poétiques quand elles sont de force à secouer les mondes, sans autre repère dans les remous d'une végétation forcenée que la grande fleur énigmatique du balisier qui est un triple cœur pantelant au bout d'une lance.*" (Breton, 1948, p. 97-98).

La forme de l'itinéraire : la balade dans la forêt d'Absalon

Au cours de notre démarche expérimentale, nous avons testé le format de l'itinéraire, se basant sur le modèle des cours d'arts plastiques du semestre 7 de l'ENSAPbx. Il est alors intéressant d'étudier la forme qu'a pris cette expérience d'observation des paysages martiniquais par les surréalistes. La liberté des artistes exilés était en effet réduite sur l'île, car sous la surveillance de la police pétainiste. Cette liberté sera ainsi permise sous la forme de plusieurs balades. Dans *Martinique charmeuse de serpent* les différents poèmes du recueil *Des aiguilles tremblantes* vont nous informer par leur superposition, de la mise en place d'un itinéraire dans la commune de Fort-de-France, et "*Marguerite Bonnet, dans l'édition de la Pléiade, montre que presque tous les poèmes commencent par un élément, circonstant ou connecteur logique, qui permet de l'articuler au précédent, l'ensemble formant un trajet dans la ville.*" (Roux, 2009, §18). Dans le dernier poème, il présente une énumération de certains lieux de l'île, ouvrant sur un "*principe de rêverie toponymique : La Jambette, Favorite, Trou-au-Chat, Pointe La Rose, Sémaphore de la Sémarche, Pointe du Diable, Brin d'Amour, Passe du Sans-Souci, Piton Crève-Cœur, Île du Loup-Garou, Fénelon, Espérance, Anse Marine, Grand'Rivière, Rivière Capot, Rivière Salée, Rivière Léopard, Rivière Blanche, Rivière La Mare, Rivière Madame, Les Abîmes, Ajoupa-Bouillon, Mont de la Plaine, Morne des Pétrifications,*

Morne d'Orange, Morne Mirail, Morne Rouge, Morne Folie, Morne Labelle, Morne Fumée. (MCS, p. 51) “ (Roux, 2009, §18).

La plus marquante des balades pour le groupe surréaliste sera celle dans la forêt tropicale d'Absalon, un jour d'avril 1941, au nord de la Martinique dans la commune de Fort-de-France. (annexes, figure 13). Le groupe de promeneurs est composé des surréalistes exilés André Breton (ainsi que sa femme Jacqueline Lamba et leur fille Aube) et d'André Masson et Wifredo Lam. Ceux qui les guideront seront les surréalistes martiniquais André et Suzanne Césaire ainsi que l'essayiste René Ménénil et l'homme politique martiniquais Georges Gratiant. Ils seront aussi accompagnés des services secrets français. Par les paysages littéraires et picturaux qui nous sont donnés par les artistes, nous essayerons d'y décrypter les liens avec le paysage réel, et suivre au fil des mots et des images, l'expérience de l'itinéraire au sein de cette forêt.

Une étape importante de cette excursion a été la découverte du gouffre d'Absalon. Ce gouffre est le déclencheur du *dialogue créole* entre Breton et Masson. Dominique Berthet nous indiquera même que c'est “*devant cette force de la nature que Breton a eu une révélation, celle de se débarrasser d'un système basé sur l'argent*”. (Entretien du 21 novembre 2020). Cette fascination sera aussi explicitée par Suzanne Césaire :

« (...) *Cependant, les balisiers d'Absalon saignent sur les gouffres et la beauté du paysage tropical monte à la tête des poètes qui passent. À travers les réseaux mouvants des palmes, ils voient l'incendie antillais rouler sur la Caraïbe qui est une tranquille mer de laves. Ici la vie s'allume à un feu végétal. (...). Ici, les poètes sentent chavirer leur tête* » (1943).

Christelle Lozère nous fera d'ailleurs remarquer l'emploi du champ lexical du feu par Césaire : “*lave*”, “*saigner*”, “*feu*”, “*incendie*”. Ces termes renvoient à une notion de danger et de violence qui sont le résultat d'une poésie surréaliste permettant premièrement d'utiliser le paysage et d'y plaquer ses peurs et ses angoisses, notamment de la dureté du contexte d'une Martinique opprimée par le régime de Vichy. Et secondement de pouvoir passer des messages qui auraient été censurés tel que la métaphore de “*l'incendie antillais*” qui roule sur la Caraïbe, toujours en référence à cette oppression. L'écrivaine conclut d'ailleurs par “*les poètes (...) voient s'aviver les flammes tropicales non plus aux balisiers, aux gerberas, aux hibiscus, aux bougainvilliers, aux flamboyants, mais aux faims, aux peurs, aux haines, (...) pour les seuls yeux qui savent voir (...) se ternissent les bleus mornes haïtiens, des baies martiniquaises, soudain pâlisent les rouges les plus éclatants*”. (1945).

Les artistes vont plutôt aborder des thématiques plutôt que des espaces spécifiques. Mis à part le gouffre d'Absalon, il nous est impossible pour l'instant de définir précisément si les poèmes et les dessins représentent un lieu singulier ou un mélange sensible de l'ensemble de la balade. Cependant, on retrouve l'emploi d'un motif paysager précis et indicatif tel que la clairière : “*une clairière s'entrouve : l'héliotropisme y saute avec ses souliers*” (Breton, s.d.) et “*Dans une clairière, jusque-là inaperçue, vous*

apercevez alors une scène d'une prodigieuse beauté, "clairière illuminée" (Le grand camouflage, p.108) ou encore "on peut apercevoir (...) dans une clairière" chez Aimé Césaire. (LGC, p.108). On découvre aussi la notion d'horizon et de lointain grâce à l'évocation de la mer et du ciel chez Suzanne Césaire : "Il y a plaquées contre les îles, les belles lames vertes de l'eau et du silence", "la mer de nuage". (1943) et chez Breton : "De quel équilibre durable entre le jour et la nuit (...) par ce temps très calme, le soleil en s'enfonçant dans la mer réalise le phénomène du "diamant vert"". (s.d) Ici, Breton fait référence à un photométéore qui se matérialise sous la forme d'un point vert visible quelques secondes au coucher ou au lever du soleil.

Au cours de la randonnée, on va pouvoir ressentir la puissance de cette nature luxuriante dans la description par les surréalistes de la lumière et de la végétation. Chez Menil, la lumière se traduit par l'utilisation d'un vocabulaire macabre : "Baigné de lumière rouge-jaune, morte-vivante", "une clairière illuminée de fine lumière sanglante, d'un cannibale et d'une chabine au teint de cendre". (LGC, p.108). Cette palette de couleur chaude, dont le rouge peut évoquer la passion, est d'ailleurs retrouvable chez beaucoup des artistes présents. De manière picturale chez Masson, qui vas venir contraster d'un rouge profond et d'un jaune orangée le fond noir et bleu nuit de sa toile *Antilles*. Mais aussi littéralement chez Breton et Aimé Césaire par l'évocation du balisier (*Heliconia caribaea*), une grande plante des régions tropicales à la fleur rouge que Breton qualifie de "grande fleur énigmatique du balisier qui est un triple cœur pantelant au bout d'une lance"(s.d.). Aimé Césaire dira d'ailleurs que Breton était ébloui et qu'il se souviendra toujours de "ses saisissements devant les balisiers, (...) on avait l'impression qu'il était accordé de toute éternité avec ces paysages prodigieux." dans une émission diffusée en octobre 1966 sur France Culture suite à l'interview d'Aimé Césaire. "La nature est étouffante et sauvage, inspirante" (Lozère, entretien du 5 novembre 2020). Pour les surréalistes, ce paysage martiniquais est un "grand délire végétal", un paysage de domination de la "force végétale" ou la "nature n'a été en rien maîtrisé" et c'est ce qui va dégager cette perte de repère qui leur permettra d'expérimenter le "hasard comme processus d'expérimentation" (Lozère, 2017) et ainsi d'échapper à la raison. La forêt tropicale, dans son impénétrabilité, sa générosité et sa sensualité devient ainsi un espace de liberté pour l'imaginaire des surréalistes.

Le hasard : force des rencontres

L'importance du hasard chez les surréalistes a déjà été évoquée. Lors de la balade d'Absalon, l'itinéraire est déjà prévu par Aimé et Suzanne Césaire car ils connaissent les lieux et les font visiter. Le hasard est vécu pour les surréalistes par la surprise, dans cette forêt si imprévisible pour l'homme occidentale. "Une inquiétude soudaine vous étreint le cœur et vous tournez brusquement la tête à gauche, vous attendant au pire. (...) vous apercevez alors une scène d'une prodigieuse beauté. (...) Beau comme la rencontre dans la forêt antillaise." (Ménil, 1942). Les déstabilisant par sa beauté envoûtante voir fourbe car mystérieuse, son exotisme leur confèrera un sentiment d'admiration mêlé d'une

certaine méfiance. *“Nous croyons pouvoir nous abandonner impunément à la forêt et voilà tout à coup que ses méandres nous obsèdent : sortons-nous de ce vert labyrinthe, ne serions-nous pas aux Portes Paniques ? ”* (Breton, Masson, 1942). Ce sont ces sentiments dichotomiques et cette perte de repère qui augmenteront cette impression d'invitation au hasard. *“La Martinique est une charmeuse de serpents, aussi dangereuse qu'envoûtante par la beauté de ses formes féminines et végétales, de ses couleurs, ses odeurs sauvages.”*. Elle les *“invite au hasard des rencontres”*. Rencontre que l'on retrouve aussi dans *Antilles* : entre le papier, le stylo et l'imaginaire de Masson lorsqu'il expérimente le dessin automatique pour réaliser ses croquis sur place (annexes, figure 11). Nous offrant ainsi un paysage surréaliste *“inquiétant par son étrangeté”* et *“sa beauté insolite”*, il est le reflet de la forêt d'Absalon, le fruit du hasard lorsqu'il est convoqué au sein de la création. (Lozère, 2014).

Les surréalistes et les martiniquais : une relation fructueuse qui naît de l'observation du paysage

Durant leur exil, les surréalistes vont vivre cette expérience d'immersion dans les paysages antillais comme un périple fou, surréaliste et frissonnant et l'on pourra s'en rendre compte dans l'exploration de toutes les productions qui en découleront. Breton dira notamment : *“Un appel irrésistible me portait à revenir en Martinique. C'est votre île qui m'avait accueilli à mon départ de France en 1941 et (...) Chaque fois depuis lors que la nostalgie est venue me visiter, c'est la Martinique qui a fixé cette nostalgie”* (Roux, 2019, § 25). Seulement, si cette enthousiasme est présent du côté des surréalistes, il le fut tout autant du côté des martiniquais. En effet, il y eut de nombreux échanges épistolaires entre eux après la guerre, se remémorant la balade d'Absalon. Suite à cette leçon de paysage surréaliste que les exilés ont fait au couple Césaire, la pensée surréaliste va résonner chez les martiniquais, et les apôtres de la négritude s'en serviront pour bâtir une Martinique loin des codes bourgeois; une Martinique authentique à la manière des surréalistes. La contribution des surréalistes à la revue *Tropique* sera aussi importante. Support de réflexion et d'art, elle devient public en 1943 et contribue à la révolution concernant la valorisation de la négritude. De son côté aussi, Breton dénonce la corruption qui était présente sur l'île. En 1942 dans le journal *Pour la Victoire*, un hebdomadaire français qui paraît à New York, il rapporte une discussion avec le capitaine de la gendarmerie :

« (...) prenez garde. Poète surréaliste, hyperréaliste, aucun besoin de ça à la Martinique. Rappelez-vous que vous n'avez personne à voir ici. Évitez surtout les éléments colorés. Ce sont de grands enfants. Ce que vous pourriez leur dire, ils le comprendraient tout de travers. Vous pourrez faire tous les bouquins que vous voudrez quand vous serez parti ». (Breton, 1942).

Par la suite, Breton sera idolâtré et en 1944 s'ouvre en cachette la première école d'arts appliqués. Parmi les enseignants, on retrouvera Suzanne Césaire, dont le but sera

de former la nouvelle génération à l'art moderne et d'enseigner la négritude et le surréalisme, par la découverte de ce qu'il y a au fond de soi et par des techniques qui stimulent l'inconscient. "*Telle est l'activité surréaliste, une activité totale: la seule qui peut libérer l'homme en lui révélant son inconscient, une de celles qui aidera à libérer les peuples en éclairant les mythes aveugles qui les ont conduits jusqu'ici.*" (Césaire, 1943). Le surréalisme ayant ainsi apporté une épaisseur onirique et poétique à l'observation des paysages martiniquais.

"*Surréalisme, corde raide de notre espoir.*" (Césaire, 1943).

Il a été possible de mettre en avant la richesse que la relation entre le paysage martiniquais et les surréalistes ont su créer. Toute la matière littéraire et plastique qui en a découlé permet d'obtenir à la fois une vision très personnelle de chaque auteur, mais aussi une vision globale du paysage martiniquais. Cela donne à notre modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages une valeur qui va être à la fois individuelle et collective comme remarqué au cours de notre première démarche expérimentale. Cependant, la manière dont les artistes vont s'imprégner de ce paysage est globalement représentée par des textes et des poèmes en prose ainsi que des dessins et des tableaux. Il est alors intéressant de questionner l'utilisation des jeux surréalistes au sein de cette expérience en Martinique. En effet, sur les sept jeux surréalistes que nous avons sélectionnés lors de notre démarche expérimentale, il n'y a pas de trace des jeux tels que le cadavre exquis (écrit et dessiné), le dessin collectif, la notation scolaire et le jeu des préférences. Pour cette expérience martiniquaise, les surréalistes ont surtout développé l'automatisme dans le dessin et l'écriture ainsi que sous forme orale avec le *Dialogue créole* d'André Masson et André Breton. Nous avons aussi confirmé la pertinence de l'utilisation de la forme de l'itinéraire. Cependant, il faudra maintenant prendre en compte l'importance du hasard dans la pensée surréaliste, qui permet à chacun des participants de l'expérience d'être libre de se laisser surprendre, autant dans le processus de création que dans la déambulation. Cette nouvelle information questionne le choix d'arrêter les participants sur des séquences paysagères prédéfinies qu'il faudra revoir dans l'optique d'une nouvelle démarche expérimentale.

Au cours de cette première partie, une analyse et un développement de ce qui va alimenter notre raisonnement pour la recherche de notre modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages à été réalisé. Après avoir exposé le contexte d'émergence, l'idéologie et les notions principales du surréalisme, ses bases ont été grandement établies. L'étude de ses différents rapports avec le paysage et la mise en place d'une première démarche expérimentale permet de questionner le cadre et les paramètres de notre modèle d'observation surréaliste des paysages. La forme des cours de l'ENSAPbx et l'étude des surréalistes en Martinique permet de faire émerger le cadre de l'itinéraire et l'importance du hasard. L'étude des processus créatifs nous a donné les outils ludiques pour l'observation des paysages : les jeux surréalistes. Le passé donne les clés d'orientations, il faudrait maintenant étudier l'actualité des dispositifs surréalistes et

leurs utilisations de nos jours, afin de préciser et de permettre à notre méthode de s'épanouir dans son contexte actuel.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

PARTIE II : ACTUALITÉ DES DISPOSITIFS SURRÉALISTES : VERS UNE NOUVELLE PÉDAGOGIE D'OBSERVATION DES PAYSAGES.

Quel place prend le surréalisme au sein de notre société actuelle ? Dans cette seconde partie, il s'agit tout d'abord de s'interroger sur l'utilisation actuelle de la pensée et des procédés créatifs surréalistes par les professionnels, puis dans les écoles de paysage. L'objectif est bien de proposer un outil pédagogique innovant et utilisable par les enseignants paysagistes avec leurs étudiants. Il apparaît alors nécessaire de se saisir de ce qu'y existe déjà en termes de mobilisation de ces procédés dans les champs disciplinaires de l'art et de l'aménagement de l'espace ainsi qu'en tant que support pédagogique dans les écoles, et notamment celle de paysage. De plus, nous nous intéresserons à la forme des cours d'observation des paysages et leur rapport à l'art et au surréalisme au sein de ces écoles. Ainsi la proposition d'une seconde démarche expérimentale pour notre modèle d'observation surréaliste des paysages sera envisagée.

1. LE SURRÉALISME : UNE SOURCE D'INSPIRATION CONTEMPORAINE

A. Utilisation des procédés créatifs surréalistes par les différents professionnels de l'art, de la littérature, de l'aménagement de l'espace et de l'enseignement.

Utilisation des protocoles par les professionnels de l'art et de l'aménagement de l'espace

Si le mouvement surréaliste est bel et bien terminé, il continue de subsister dans l'imaginaire collectif et inspire encore de nombreuses pratiques. Dans le domaine de l'art, de nombreux artistes ont ainsi repris le principe du hasard qu'ont pratiqué les surréalistes. Parmi eux, Mark Geffriaud, artiste conceptuel diplômé de l'école des beaux arts de Montpellier en 2005 et enseignant à l'ESAD (Ecole Supérieure d'Art et de Design) de Reims. Sa façon de travailler, à l'image de ces précurseurs surréalistes, ne s'attache pas à la représentation. *“Lorsque j'agence des images, je ne cherche rien a priori, ce qui en résulte n'est pas la représentation d'une idée ou d'une forme, c'est la correspondance, la contraction entre les images, qui constitue l'objet.”* (2009, §5) rapportera-t-il à Judicaël Lavrador et Claire Moulène dans leur article en ligne *“Le surréalisme aujourd'hui”* dans le magazine culturelle et politique *les Inrockuptibles*. On le retrouve dans son œuvre *“herbarim”* (2008) (annexes, figure 14), qui est une collection de pages de livres insérées entre des plaques de méthacrylate (matériaux plus transparents et moitié moins légers que le verre). À travers des diapositives, des découpes lumineuses sont projetées sur les pages, rendant ainsi visibles certaines parties de leur dos. On va alors assister au rendez-vous d'un astronaute et son arrivée sur la lune avec une peinture de monolithe par František Kupka en 1930. Cette manière poétique de procéder laisse au hasard le choix de la mise en page et de la construction de l'œuvre. De plus, elle se retrouve dans la reproduction du format de groupe et de l'exploration de l'inconscient chez Raimundas Malasauskas, commissaire d'exposition et écrivain à Bruxelles, qui organise des hypnoses

de groupe avec des artistes. La notion de création collective prend aussi parfois la forme d'«*happenings*», un anglicisme qui représente un spectacle où la part d'imprévu et de spontanéité est essentielle. Cette pratique est expérimentée chez Alex Cecchetti, artiste, poète et chorégraphe italien. Il organise ainsi des happenings de quelques heures dans lesquels des artistes composent une œuvre partagée et temporaire. «*On n'est pas très loin du cadavre exquis*», analyse Mark Geffriaud qui lui-même use régulièrement de cette pratique du renvoi. «*Dans ce jeu de ping-pong, le fait même de passer la main à l'autre est une forme de signature*». (Lavrador & Moulène, 2009, §9).

Dans le domaine de l'aménagement de l'espace, il a été difficile de trouver des praticiens mobilisant la pensée surréaliste ou ces procédés créatifs dans leur démarche de travail. L'une des raisons que nous évoque Gilles Chambon est la suivante : «*Les contraintes en architecture sont très fortes, les processus de création sont très différents parmi les architectes mais c'est cette contrainte qui est commune à tous et il est ainsi plus compliqué de s'inspirer de démarche artistique surréaliste*» (Entretien du 19 novembre 2020). Cependant, nous supposons qu'une étude plus poussée mènera sûrement à des résultats car une partie du séminaire «*Paysage VERSUS art*» effectué lors du semestre 10 de l'ENSAPbx, se concentre sur la capacité de paysagistes diplômés d'école du paysage à mobiliser des concepts ou des démarches artistiques dans leur démarche de création paysagère. Nous n'avons cependant rien trouvé en rapport direct avec l'observation du paysage.

Mobilisation de la démarche artistique surréaliste comme pédagogie dans les écoles

Quelques expériences ont été effectuées dans des écoles et cela à différentes étapes du cursus scolaire. En 2007, à Saint-Cergues, dans le département de la Haute-Savoie, des élèves de CM2 expérimentent la représentation à la façon de surréalistes tels que Dali ou Magritte en représentant des paysages dans des visages. Cependant, l'expérimentation se limite à la copie de la forme de l'œuvre et non l'utilisation de la pensée ou de procédés créatifs surréalistes. C'est à Saint-Ouen l'Aumône, une commune du Val-d'Oise, qu'en 2014, la classe de seconde du lycée Jean Perrin a pu pratiquer des jeux surréalistes tels que le cadavre exquis écrit, l'écriture automatique ou encore le jeu des définitions (jeu consistant à donner des définitions à un mot) ainsi qu'assister à des mini-conférences sur le mouvement artistique. Cette expérience fût organisée par l'association JDL (Journées Découvrir la Littérature) composé d'étudiant du département Littératures et langages de l'ENS (Écoles Normale Supérieur) pour faire découvrir à des classes de collège et de lycée des domaines de la littérature qu'elles ne connaissent pas. Au-delà de ces expériences, Anthony Salomé, enseignant en classes préparatoires littéraires, va expliciter les jeux surréalistes afin de permettre leur réinvestissement pédagogique dans son article : «*Les jeux surréalistes*» au sein de la revue *TDC* sur le thème du jeu. Il appuiera principalement sur la capacité des jeux à permettre «*l'accès au*

sérieux” (Salomé, 2018, §1) et *“allier inconscient et révélation parce qu’on y mêle contrainte et liberté”*.

En 1991, Jean-Maurice Rosier, docteur en philosophie et lettres et professeur de la Faculté de Philosophie et Lettres de l'Université libre de Bruxelles, va expérimenter une pédagogie innovante à sa classe de dernière année du second cycle de l'Athénée Royal de Soignies, option littérature forte. Ici, il n'est pas question d'expérimenter des jeux surréalistes ou des procédés créatifs qu'il caractérise à l'époque de *“jeux poétiques”*, *“dont la filiation avec le mouvement surréaliste est évidente”* (Rosier,1991,p.1) et qui selon lui, ont seulement obtenu une valeur récréative et montrés ainsi leur limites. Il a ainsi choisi le surréalisme comme objet d'étude pour *“dépasser ce bricolage exploratoire”* et, par des croisements entre textes littéraires, couvertures de livre et lecture de manifeste, créé une pédagogie qui apporte à ses étudiants une vision globale lors d'une analyse de texte littéraire. De montrer *“d'un point de vue pédagogique, l'histoire institutionnelle de la littérature oblige à sortir de l'autarcie du texte littéraire en liant analyse interne et externe.”* (Rosier,1991,p.2). Ces propos sont très intéressants car ils mettent en avant l'importance d'une prise en connaissance préalable par les étudiants d'un minimum de support théorique sur la pensée surréaliste, qui vient résonner avec les cours sur le surréalisme proposés par l'association JDL. En effet, même si la méthode surréaliste d'observation des paysages est le fruit d'une longue recherche, les étudiants, dénués de la connaissance de ces enjeux, pourraient ressentir un effet de *“gratuité”* dans leur utilisation, notamment dans un champs disciplinaire comme le paysage, qui n'est pas toujours un public averti et habitué à l'art. Et encore moins au surréalisme ? Un seul exemple de mobilisation de la pensée surréaliste dans le cadre d'un enseignement en paysage fut trouvé, ainsi il sera développé plus en détail lors de l'étude sur la relation entre démarche artistique et observation des paysages.

B. Art et observation du paysage au sein des écoles de paysage : quelle place pour le surréalisme ?

Cette partie permet de questionner l'utilisation de notre modèle pédagogique au sein des écoles de paysage. Pour cela, il faudra débiter par une répertorisation rapide des différentes formes de mise en relation des cours d'arts et des cours d'observation des paysages au sein des écoles de paysages. Cela permettra de consolider les hypothèses sur la forme la plus adaptée que doit prendre notre modèle surréaliste d'observation des paysages. Ensuite, il sera intéressant de se pencher sur la place que prend le surréalisme au sein de ses cours, afin de cibler un potentiel manque que notre modèle pourrait apporter, ou au contraire d'agrémenter une dynamique surréaliste déjà présente. Le cas du cours *“Regarder, représenter, créer : Art et paysage”* effectué au cours du semestre 7 par la formation paysage de l'ENSAPbx sera ainsi développé.

La démarche artistique peu représentée dans l'observation des paysages

L'étude se concentre sur les écoles suivantes : l'ESAJ (Ecole Supérieure d'Architecture des Jardins) située à Paris, Agrocampus Ouest située à Angers, l'ENSP (école nationale supérieure de paysage) de Marseille et de Versailles, l'ENSAP de Bordeaux et de Lille, ainsi que l'INSA (Institut Nationale des Sciences Appliquées) basée à Blois et le master UPEPT (Urbanisme : Paysage, Evaluation environnementale & Projet de Territoire) au sein de l'université Bordeaux Montaigne. Afin d'effectuer cette rapide répertorisation des formes de cours ainsi que leur rapport à l'art, il sera indiqué de s'appuyer sur des entretiens écrits que nous avons eu avec des étudiants des écoles cités ainsi que sur les fiches pédagogiques et les informations relevées à partir des sites internet que les écoles mettent à disposition.

Une ouverture plastique au service du projet de conception paysagère

Au sein de l'ENSAP de Lille, l'art est abordé sous forme de semaine intensive où une thématique telle que la lumière, un matériau ou encore l'expression corporelle est proposée et doit être mobilisée au sein d'un projet de paysage réalisé par l'étudiant. On distingue cette même forme à l'ENSP de Versailles, où l'exploration de thèmes tels que "la peau", "carte blanche" ou encore "l'espace du dessin" vont être donnés. Ce sont des thèmes assez vastes dans lesquels les étudiants peuvent mettre de tout. Il vont parler d'espace, d'interaction, de formes, de transparence ou encore de texture. Ce vocabulaire, très rattaché aux arts plastiques, leur donne, selon Gabrielle Repiquet, étudiante de DEP3 à l'ENSP de Versailles : *"des clés que l'on peut réutiliser en maquette, en photo, en dessin, qui sont toujours utiles pour les productions de documents dans les projets, ou dans l'installation des productions mais aussi dans la manière de regarder un espace."* (Entretien du 14 novembre 2020). Comme évoqué dans cet extrait d'entretien, la manière de regarder l'espace peut être ainsi enrichie, cependant, les cours d'observations des paysages ne sont pas directement reliés à ces thématiques plastiques. Il en est de même pour l'INSA, où l'expérimentation de la représentation sera apportée au cours des cinq années de formations par de l'enseignement du dessin, des techniques de représentation graphique, de la photographie ainsi que de l'infographie. Cette maîtrise plastique passe par *"l'observation du réel, sa représentation à travers divers techniques et sur différents supports"* (« Coursus », s.d.) comme il est explicité sur le site de l'école de l'INSA. Encore une fois, cette approche de l'art et de la démarche artistique est utilisée afin de faire *"appel à un processus d'analyse et constitue, en quelque sorte, un projet en tant que tel."* De plus, les étudiants avec lesquels nous nous sommes entretenues n'ont pas eu l'occasion d'aborder le surréalisme ou des démarches artistiques qui lui sont liées. Dans la formation d'urbanisme du master UPEPT de l'université Bordeaux Montaigne, qui partage des cours de représentation du paysage avec l'ENSAP de Bordeaux, l'observation est effectuée par le biais du dessin. Au sein des écoles de l'ESAJ, d'Agrocampus et de l'INSA, une approche complémentaire se fait sous la forme de cours d'histoire de l'art des jardins

ou de l'architecture. Le surréalisme ayant fait peu parler de lui dans ces domaines, il n'est que très peu évoqué au sein de ces cours.

Mise en bouche surréaliste au sein de l'ENSAP de Bordeaux

Le cas du cours "*Regarder, représenter, créer : Art et paysage*" effectué durant le semestre 7 par la formation paysage de l'ENSAPbx se déroule en plusieurs temps. Les citations à venir seront basées sur la fiche d'enseignement pédagogique de ce cours (annexes, figure 15), disponible par les étudiants via la plateforme Taïga, qui est rédigée par les enseignants responsables, à savoir Bernard Brunet, paysagiste, urbaniste et maître de conférence ainsi que Jean-François Rodriguez, architecte et chercheur. Le cours débute par deux sessions in-situ d'un jour chacune où l'étudiant va dessiner le paysage de manière libre. La suite du cours est constituée d'une demi-journée d'atelier de création nommée "*rencontres surréalistes, paysages hybrides*" et une seconde demi-journée sur le thème des "*géographies imaginaires*". Le but étant d'effectuer un "*glissement interprétatif et créatifs qui part du réel et convoque l'imaginaire*". (Brunet et Rodriguez, s.d.). Leurs attentes résident dans la possibilité pour l'étudiant de se libérer des contraintes du projet de paysage durant leurs cours, puis mobiliser par la suite ce processus créatif dans leur futur travail de projet de paysage. Avant la demi-journée dont le thème est le surréalisme, il est demandé aux étudiants d'arriver le jour j avec une idée déjà esquissée de la représentation paysagère et des techniques qu'ils veulent mobiliser, cela passant par un moment de prise de connaissance en autonomie de la pensée surréaliste ainsi que des œuvres et des procédés créatifs qui lui sont rattachés. Comme vu précédemment, cette étape est essentielle pour l'étudiant afin de s'imprégner du mouvement et il serait intéressant de lui proposer un réel apport théorique afin qu'ils puissent avoir une vision globale du surréalisme qu'il est difficile d'approcher sans accompagnement pédagogique. L'étudiant va ensuite passer la demi-journée à composer son œuvre. Au sein de notre modèle pédagogique, nous proposons ainsi de suivre et enrichir les motivations de ce cours, en poussant "*l'élaboration d'une culture (...) artistique et paysagère personnelle*", en encourageant le dépassement de soi, de ses barrages, la prise de risque, mais surtout en exaltant l'exploration "*d'une réalité poétique*" par le surréalisme et ses mécanismes, mais cela pendant la phase d'observation et non de la représentation. La notion de groupe, de hasard et de collage sera aussi abordée lors de la demi-journée "*Géographies imaginaires*", où la "*juxtaposition, superpositions, hybridations, détournements, confrontation, décalage...*" est utilisée et permise par groupe de 2 ou 3.

Pour conclure, il est observé qu'il y a plusieurs formes d'intégration du surréalisme au sein de différents champs disciplinaires, ce qui en fait un mouvement artistique qui continue d'inspirer. Il est aussi constaté qu'il existe quelques liens entre l'art, la démarche artistique et le paysage. Cependant, ce lien concerne la démarche de projet de conception ou la représentation paysagère. Les cours d'observation du paysage suivent un schéma global de sortie de terrain avec un itinéraire et parfois des séquences paysagères ou des objets paysagers/architecturaux à observer et analyser rationnellement et sensiblement, le

plus souvent en dessin. Ainsi, l'observation du paysage est très souvent reliée à une demande de représentation esthétique et juste dans ses proportions, ses échelles ainsi que ses perspectives. Le but de notre modèle pédagogique surréaliste serait ainsi de permettre une observation du paysage qui se détache de la raison et se raccroche à la spontanéité, tout en conservant le cadre de la sortie de terrain. L'existence de la session d'art plastique surréaliste à l'ENSAPbx et la curiosité que les professeurs qui l'encadrent donnent à ce nouveau modèle surréaliste d'observation encouragent notre enthousiasme vis-à-vis de l'apport pédagogique qu'elle pourrait apporter aux enseignants d'arts plastique et d'observation des paysages ainsi qu'à leurs étudiants.

C. Démarche expérimentale : deuxième rencontre surréaliste avec le paysage

Pour cette seconde expérimentation, nous allons réutiliser le même cadre : l'itinéraire. Cependant, suite à nos recherches complémentaires, nous avons pu comprendre l'importance du hasard dans la pensée et l'expérience paysagère des surréalistes. Nous avons aussi remarqué que c'est la déambulation au sein d'un ensemble qui donne la matière à s'exprimer et pas forcément l'arrêt sur un point précis. Nous avons tout d'abord pensé à proposer un itinéraire totalement libre, cependant, il est alors très compliqué d'organiser les jeux surréalistes collectifs. Pour adapter cette notion de liberté à une méthode d'observation dirigée, nous allons ainsi garder l'itinéraire, mais supprimer les arrêts sur des séquences paysagères prédéfinies. Nous émettons l'hypothèse que les arrêts seront ainsi plus spontanés et concertés, et que les participants seront moins contraints et ainsi plus apte à lâcher-prise. De plus, nous souhaitons cette fois faire participer les individus au tirage au sort des jeux surréalistes à chaque arrêt, comme le font les surréalistes pour le "Jeux de Marseilles" évoqué plus tôt lors de l'explication de la première démarche expérimentale. Nous pensons que le fait de garder un itinéraire permettra aussi aux participants de juger le parcours qu'ils restent par rapport aux autres jeux à expérimenter. L'ensemble des jeux surréalistes mobilisés lors de la première démarche expérimentale vient être complété avec les ajustements qui découlent de nos analyses et du questionnaire. Le jeu du dialogue spontanée est ajouté à la liste des jeux proposés, inspiré de l'extrait avec André Breton et André Masson au-dessus du gouffre d'Absalon. Son intérêt, *"résidant dans le rapprochement d'énoncés simultanés, d'où peut advenir l'image poétique. Au carrefour de l'usage mondain de la conversation et de l'intrusion du hasard réside donc le jeu du dialogue"* (Salomé, 2018, §1).

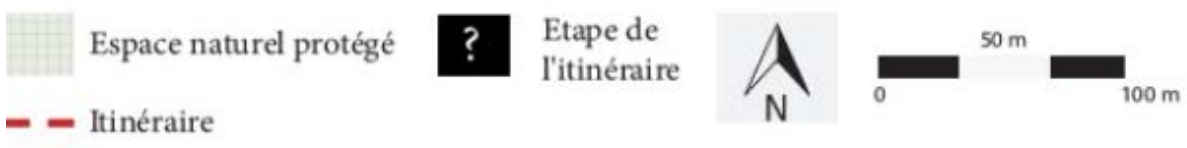
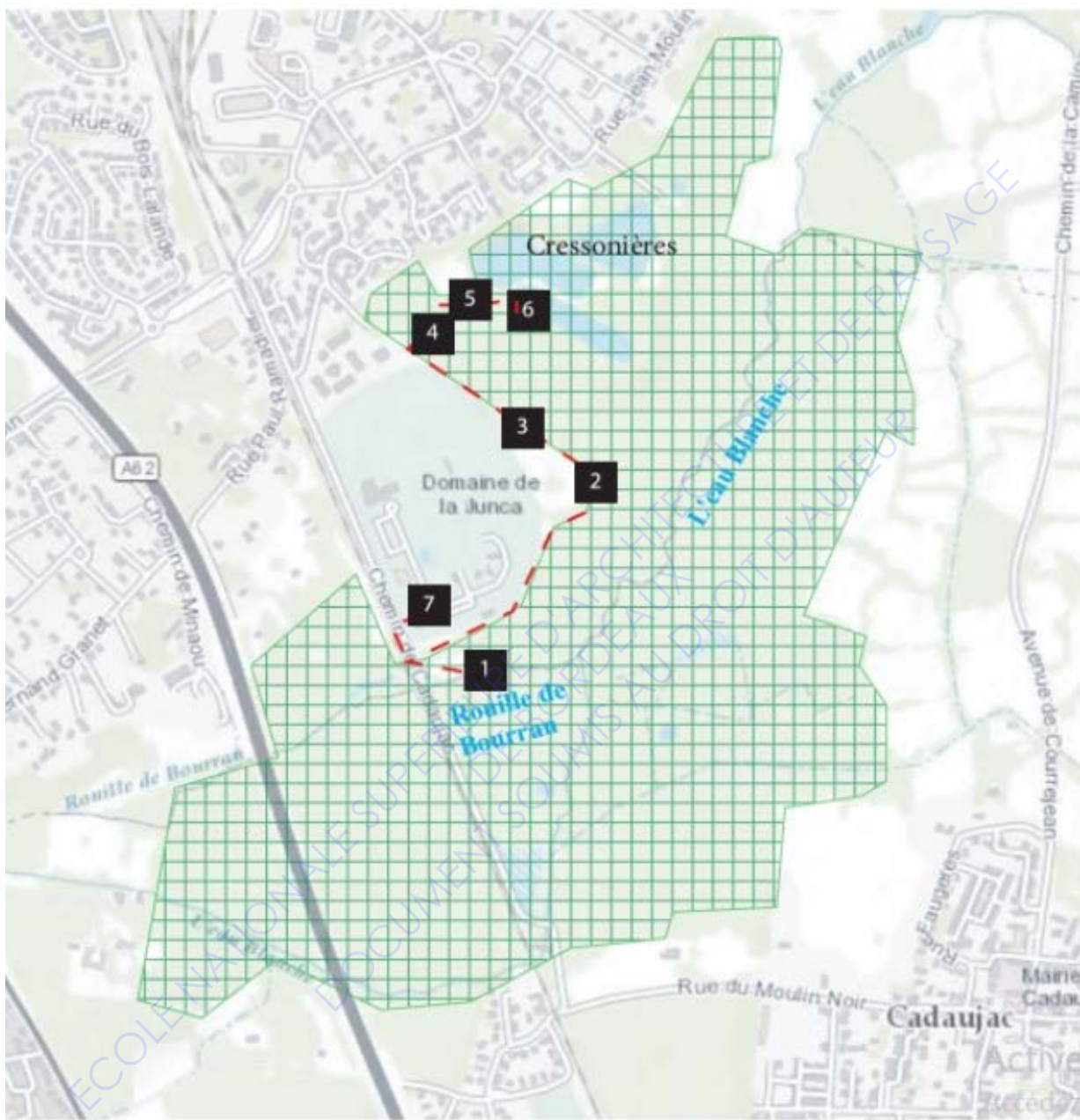
Pour cette expérience, le panel d'individus (annexes, figure 16) est composé de cinq étudiants paysagistes (deux DEP2 et trois DEP3) de l'ENSAPbx ayant tous déjà assisté au cours *"Regarder, représenter, créer : Art et paysage"* effectué lors du semestre 7 de l'ENSAPbx sur le surréalisme. Il sera intéressant d'obtenir un retour sur leur deux expériences surréalisme/paysage. De plus, nous comptons un élève en UPEPT de l'Université Bordeaux Montaigne, déjà présent lors de la première démarche expérimentale. Son expérience sera très enrichissante car il pourra faire état des avancées de notre démarche. L'expérience se déroule dans le département de la Gironde,

dans la commune de Villenave d'Ornon. L'itinéraire s'articule dans la vallée de l'eau Blanche où s'écoule la rivière du même nom, affluent de la Garonne. Nous avons choisi cet espace naturel sensible pour la diversité de sa faune et de sa flore ainsi que de ces milieux diversifiés (boiseraies, gravières, cressonnières, rivières et prairies humides...) et façonnés par l'histoire du site. L'expérience s'est déroulée le 12 décembre 2020, entre 11h et 13h. La température était de 12 degrés, temps intermittent entre averse et éclaircie sans vent.

Voici la répartition des jeux surréalistes par séquence paysagère (annexes, figure 17) distribuées sur place :

- 1. Palissade d'observation sur le cours d'eau de la Rouille de Bourran et son Aulnaie-Saulaie / *Dialogue automatique* (en groupe)
- 2. La roselière / *Jeu de la notation scolaire* (individuel)
- 3. La roselière en premier plan avec un alignement de peuplier géant en second plan / *Dessin automatique* (individuel)
- 4. Chemin longeant la plaine des sports avec vue sur l'aulnaie-Saulaie inondée et ses souches apparentes après la chute de quelques arbres / *Ecriture automatique* (individuel)
- 5. Entrée dans l'Aulnaie-Saulaie et présence de platane remarquable / *Cadavre exquis dessiné* (en groupe)
- 6. Sur une passerelle qui surplombe une forêt inondée. Présence de chêne et de saules ainsi que de longues plaques de ciment désordonnées formant les bassins d'une ancienne cressonnière / *Jeu des préférences* (en groupe)
- 7. Palissade d'observation sur une ancienne gravière aujourd'hui miroir d'eau. Présence de platane et de peupliers remarquables / *Dessin collectif* (en groupe)
- 8. Parking de l'entrée bétonnée. Présence d'un pylône électrique et de la ligne de chemin de fer ainsi que de la gare de Villenave d'Ornon / *Cadavre exquis écrit* (en groupe)

Fig.3.1 - Cheminement de l'itinéraire et arrêt sur les séquences paysagères



Pour la retranscription et l'analyse, il s'agira de croiser les résultats des deux démarches expérimentales. De cette manière, nous aurons une vision globale des forces et des faiblesses de cette première esquisse de modèles d'observation surréalistes des paysages.

Format de l'itinéraire et des arrêts sur séquence paysagère

Les participants ont tous été satisfaits du format de l'itinéraire. Le choix libre des arrêts sur les séquences paysagères a été apprécié et qualifié de "*plus qualitatif en termes de convivialité et de liberté*" par l'élève en UPEPT qui était déjà présent lors la première démarche expérimentale.

Pertinence des jeux surréalistes

En complément du retour des participants, qui à l'unanimité, ont trouvé les jeux surréalistes adaptés à leur apprentissage dans l'observation des paysages, nous allons procéder à une analyse des données récoltés (dessins, écrits, enregistrements) qui permettra de saisir si les jeux surréalistes ont permis totalement, partiellement ou pas du tout d'être des outils d'observation du paysage.

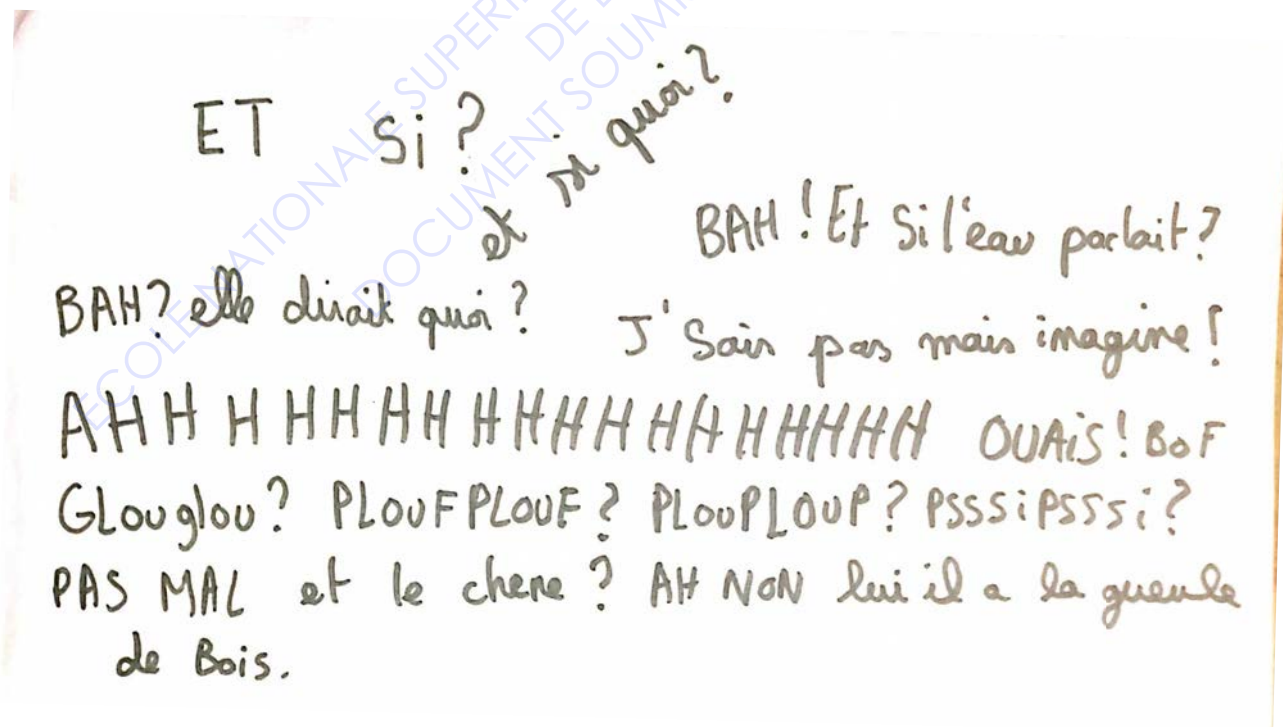
Tout d'abord on remarque que le jeu des préférences et le jeu de la notation scolaire, qui se concentre principalement sur des critères paysagers, sont des jeux surréalistes que l'on peut déjà classer comme étant des outils d'observation du paysage. Cet aspect de classification sous forme de tableau est intéressant car il est très accessible autant pour les participants que pour les organisateurs de l'expérience. (Annexes, figure 18). Pour les autres jeux, il est intéressant de se pencher sur les différents éléments dessinés et écrits. À l'image des surréalistes, on retrouve des singularités chez chacun des participants mais aussi des éléments qui nous donnent des indications sur le paysage observé.

Jeux surréalistes écrits

Dans le cas du cadavre exquis écrit, on retrouve une redondance de mot et champ lexicaux. Lors de la première expérience (annexes, figure 19) on retrouve le champ lexical de la pierre : " *Pierre*", "*roche*", mais aussi l'évocation de sa matérialité : "*blocs*", "*saillante*", "*cassés*", "*sculptée*". La présence de l'eau est aussi distinguée : "*mer*", "*lac*", "*plonger*", "*embouchure*", "*s'émousse*", "*eau*", "*liquide*". D'autres éléments sont évoqués comme des éléments bâtis : "*maisons*", "*bateau*" ou encore le vent et les activités humaines comme les "*kitsurfers*" et le "*gros bateau rempli de liquide noire et gluant*" représentant les pétroliers au départ de la raffinerie de Berre (13). Lors de la seconde expérience, on retrouvera aussi un champ lexical de l'eau commun relatant des conditions

météorologiques de la journée : "mouillée", "humides", "buée", "soleil blanc", "froid", "réchauffé". Ainsi que des éléments remarquables : "pylônes", "skatepark", "arbre", "bois". Dans les écrits automatiques, qu'il est assez complexe d'analyser de par leur spontanéité, nous allons nous concentrer sur la première expérience car elle a permis d'éclairer sur le rapport de force entre le paysage et l'observateur, qui nous a rappelé ce rapport de force qu'on eu les surréalistes avec la forêt d'Absalon et notamment son gouffre. Ici, les participants vont souligner ce rapport de force avec des verbes d'action très fort caractérisant l'action des vagues : "s'affolent", "frappés", "fracassent", "cassent" ainsi que des phrases qui nous informe de leur force : "ça me dépasse, de trois ou quatre fois ma tête", "des bruits sourds et puissants", "fracas incessant" qui vont engendrer des sentiments aussi très fort : "elles veulent m'engloutir", "effrayant", "l'ego est remis en question". De plus, on peut saisir la matérialité du paysage minéral : "trou, tas, bosse, relief", "des fissures dans tous les sens", "piscines en rocher" ainsi que l'appel de l'horizon : "s'étalent les abysses du soleil et s'engouffrent dans le ciel gris les nuages bleus", "sur l'horizon les rayons donnent envie d'aller plus loin dans cette direction". Au cours de la seconde expérience, nous avons pu mettre en avant la possibilité de cette automatisme à faire se concentrer l'observateur sur un seul élément du paysage et d'une manière inattendue. Ici, l'eau et sa capacité à pouvoir parler.

Fig.3.2. Écriture automatique d'un participant à la séquence paysagère 4 de la seconde démarche expérimentale.



Cet exemple appuie le fait que l'observation surréaliste reste une manière "de découvrir ce qui va au-delà du réel et du rationnel dans le paysage." (Chambon, entretien du 19 novembre 2020). On voit ainsi, grâce à la spontanéité de la démarche, que cela permet au participant de saisir le paysage de manière profonde. Le fait d'être détaché de la forme et de l'esthétique de ce qui est produit semble être un facteur qui leur permet d'aller plus profondément dans l'observation et dans leur rapport avec le paysage. Nous nous appuyons sur notre expérience personnelle ainsi que sur les retours des participants qui compare la méthode expérimentée aux cours d'observation et de représentation du paysage où l'apprentissage de la technique du dessin est aussi en jeu comme on a pu l'observer au cours de nos recherches. C'est ce qui nous détache des cours de représentation du paysage.

Jeux surréalistes dessinés

Fig.3.3- Cadavre exquis dessiné lors de la séquence paysagère 5 lors de la seconde démarche expérimentale. Crayons de couleurs, stylo noir sur papier. 29,7 x 84 cm.



Dans le cadavre exquis dessiné de la seconde expérience (figure 3.3), on peut se rendre compte de l'ambiance forestière (notamment par la redondance de l'objet "arbre"), de la présence de plusieurs personnes sur le lieu ainsi que de l'eau. Dans les dessins collectifs des deux expériences, on retrouvera aussi des éléments représentatifs du paysage tel que le phare, les rochers, les galets, la mer ainsi que l'horizon dans la première expérience. Cette expérience permet de créer ensemble une observation du paysage (figure 3.4 & 3.5). En effet, le fait de dessiner simultanément semble permettre de compléter directement ce que voit l'autre et entraîne un enrichissement permanent de l'observation qui donne à l'arrivée une vision du paysage global par les participants autant dans la forme que dans le fond. Le dessin automatique, qu'en a lui, aura permis à certains participants de s'ouvrir à une nouvelle manière de représentation comme l'utilisation du paysage lui-même (annexes, figure 20) avec l'écrasement de baies de Raisin d'Amérique (*Phytolacca decandra*) et l'étalement de la terre présente sur le site. Les jeux dessinés ont tendance à globalement formater le participant dans une observation principalement visuel

car on remarque qu'il n'y a presque pas d'indications sur des éléments du domaine de l'invisible.

Fig.3.4- Dessin collectif (4 participants) réalisé lors de la séquence paysagère 5 (anses bordées d'escarpements roses et jaunes taillés dans les molasses, vue sur le phare) de la première démarche expérimentale. Stylos, feutres et crayon à papier sur papier. 42 X 59,4 cm.

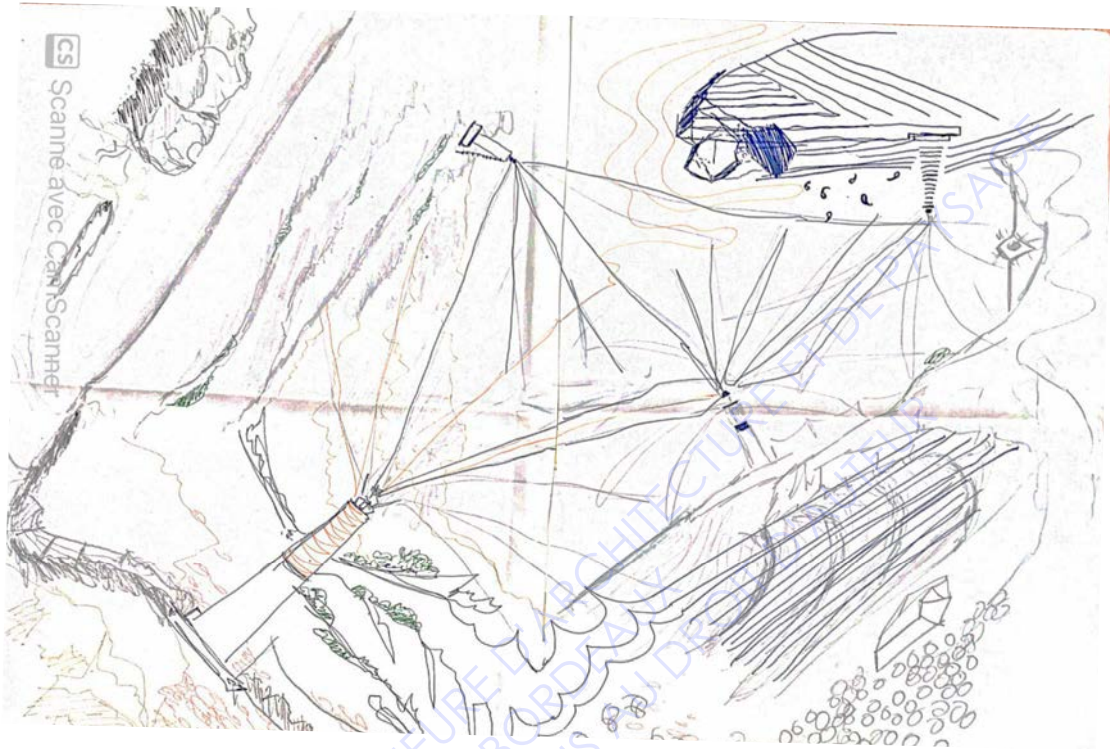


Fig.3.4- Dessin collectif (7 participants) réalisé lors de la séquence paysagère 7 (palissade d'observation sur une ancienne gravière aujourd'hui miroir d'eau) de la seconde démarche expérimentale. Feutres sur papier. 29,7 X 42 cm.



Jeu surréaliste parlé

Le dialogue surréaliste a donné forme à un enregistrement de 1 minute 28 secondes retranscrit sous forme manuscrite (annexes, figure 21). On peut constater que comme dans *Le dialogue créole* de Breton et Masson, la forme du dialogue a donné naissance à de nombreuses interactions sous forme de questions/réponses. Il est difficile d'analyser cet échange, mais nous remarquons que l'approche de ce qui est observé est aussi ici expérimentée avec un détachement du rationnel et c'est ce qui en fait un dialogue surréaliste basé sur l'observation du paysage.

Pour conclure, il est rendu compte que tous les jeux nous permettent d'avoir une vision d'ensemble sur le paysage. Premièrement dans les jeux collectifs et les tableaux (jeu de la notation scolaire et des préférences), mais aussi dans la phase de mise en commun qui arrive après l'interprétation très personnelle et libérée que permettent les jeux individuels. C'est ainsi la mise en commun qui nous apparaît comme très intéressante. En effet, après l'expérience individuelle, il semble pertinent et les participants ont apprécié, de mettre en commun les informations afin d'ouvrir sur une vision du paysage globale et partagée (pas dans la recherche d'un consensus mais simplement dans le partage d'informations et de ressentis). De plus, grâce à ces démarches expérimentales, on comprend aussi qu'il est possible de développer deux types de modèle selon les attentes. Un modèle qui, à l'image de la première démarche expérimentale sera plus directif avec les arrêts sur séquence paysagère programmée lorsque les participants doivent être plus cadrés, et une méthode plus relâchée comme lors de la seconde démarche expérimentale, avec le choix libre des participants des séquences paysagères. Nous notons aussi la demande des participants d'une entrée théorique sur le surréalisme, rejoignant ainsi nos hypothèses sur la nécessité d'effectuer une imprégnation formelle sur l'émergence de l'idéologie, des notions et des procédés créatifs fondamentaux au mouvement surréaliste afin de donner toutes les clés en main à l'étudiant et de comprendre l'enjeu de la démarche.

CONCLUSION

L'étude de l'observation surréaliste des paysages est un réel levier pour permettre l'ouverture sur une nouvelle façon de regarder notre environnement. En effet, elle pourrait être une des réponses aux questionnements posés actuellement sur l'intérêt de mêler une démarche artistique à la pratique du paysage. Et cela plus précisément dans les écoles de paysages, où les arts plastiques sont souvent mobilisés et questionnés au sein de la profession. Les recherches effectuées nous ont permis de comprendre l'influence encore présente du surréalisme dans plusieurs domaines de l'enseignement et de l'art, ainsi que l'enthousiasme qu'il manifeste chez des professeurs d'architecture et de paysage en tant que support pédagogique. La découverte des concepts surréalistes, de leurs procédés créatifs ainsi que de leurs expériences paysagères ont permis de faire émerger la possibilité d'accéder à une nouvelle façon poétique et ludique de voir le paysage. En croisant cette étude à l'attente pour certains enseignants de mettre à disposition des démarches artistiques mobilisables par leurs étudiants, l'étude de l'observation surréaliste des paysages et son requisitionnement en tant que pédagogie devient une problématique qu'il semble cohérent d'approcher.

La forme que prendrait cette nouvelle pédagogie fut grandement questionnée lors de cette recherche. Afin de pouvoir être utilisée par des enseignants en paysage, la proposition d'un modèle sur lequel se baser pour commencer fut ainsi développée. Ce modèle devrait alors proposer un cadre global dans lequel une palette d'outils menant à l'observation des paysages serait mis à disposition de l'enseignant. L'étude de la forme des cours d'observation du paysage déjà existant dans les écoles a permis l'émergence d'un cadre prenant la forme d'une sortie de terrain suivant un itinéraire. C'est au cours de la recherche que nous avons pu comprendre l'importance des jeux surréalistes et ainsi les soumettre en tant qu'outil de perception du paysage. Les deux démarches expérimentales effectuées ont permis d'obtenir des premiers retours d'étudiants ainsi que de la matière à exploiter lors d'une prolongation de la recherche ainsi que dans une mobilisation directe de ce modèle d'observation surréaliste des paysages.

L'ouverture sur le surréalisme pourrait être un réel atout pour entamer une pédagogie d'observation des paysages qui vivifie l'imaginaire. En aval de ce travail de recherche, nous envisageons la publication des productions écrites et dessinées lors des deux démarches expérimentales au sein d'un recueil surréaliste et paysager. Son ambition serait de faire connaître le fonctionnement et les premiers essais de ce modèle pédagogique surréaliste ainsi que d'offrir une lecture surréaliste du paysage. Un des enjeux serait aussi de proposer à la commune de Martigues ainsi qu'à l'espace naturel de la Vallée de l'eau Blanche, qui sont tous deux les supports paysagers de nos démarches expérimentales, de se saisir et de partager cette nouvelle vision poétique de leur paysage.

De plus, même si ce mémoire s'est concentré sur l'esquisse d'un modèle pédagogique qui sert d'outil aux enseignants en paysage et à leurs élèves, il a aussi été

montré que d'autres champs disciplinaires voire même des institutions pourraient s'en saisir. Ainsi, si ce modèle poursuit son évolution, nous espérons qu'il pourrait être mis au service d'un plus large public, et propager de manière ludique une vision du paysage qui vient s'épanouir au-delà de la réalité et du rationnel. Une manière d'observer le paysage qui serait stimulée par l'imagination et la libération de l'onirique et qui, dans sa révolution du regard paysager, mènerait peut-être à de nouvelles manières de concevoir nos cadres de vie.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Annexes

Figure 1 : Page 2 de la fiche de présentation du séminaire « Paysage VERSUS art » dirigé par Aurélien Ramos et Hélène Soulier.

Le séminaire proposé est rattaché à la recherche « Les territoires de la création située »¹, celle-ci entend renforcer la discipline du paysage comme champ de la création en éclairant sa rencontre avec un ensemble de pratiques de créations ancrées dans le territoire et prenant pour objet l'intervention dans un site. Deux phénomènes associés à ce type de création *in situ* peuvent être identifiés

- Des artistes prennent pour objet le territoire ou le paysage comme fondements, objets ou moteurs de leurs projets.
- A l'inverse, des paysagistes diplômés des écoles de paysages françaises, empruntent aux champs de l'art ou du design des processus de projet, des modes d'action ou des formes de productions tout en s'appuyant sur les fondamentaux de la création paysagiste.

paysage VERSUS art propose deux temps pédagogiques :

>semaine 1 : résidence au Centre International d'Art et de Paysage de Vassivière

Les étudiants seront amenés à explorer les productions du programme de Vassivière Utopia² regroupant une douzaine de créations pluridisciplinaires (architecture, paysage, art, etc) réparties dans des communes adjacentes à Vassivière. A partir de ces explorations de terrains et des questions que les œuvres suscitent, les étudiants pourront faire émerger des thématiques de travail communes aux œuvres : soit dans le processus de création (observation de l'existant, rapport au site, relation à la commande, discrimination des éléments de la réalité du site, etc), soit dans les outils mobilisés (utilisation de la cartographie, des matériaux, relation à l'histoire du site, prise en compte de l'« existant », visée sociale ou patrimoniale, etc). Il s'agira d'identifier des thématiques clés soulevés par ces œuvres (l'insertion, le rapport au site, les ressources, les vues, la gestion etc.)

Ce travail d'observation *in situ* sera complété par une exploration documentaire et la constitution d'un corpus portant sur la question de la rencontre et de l'hybridation entre les pratiques paysagistes et artistiques sera alors constituée.

Eléments fournis :

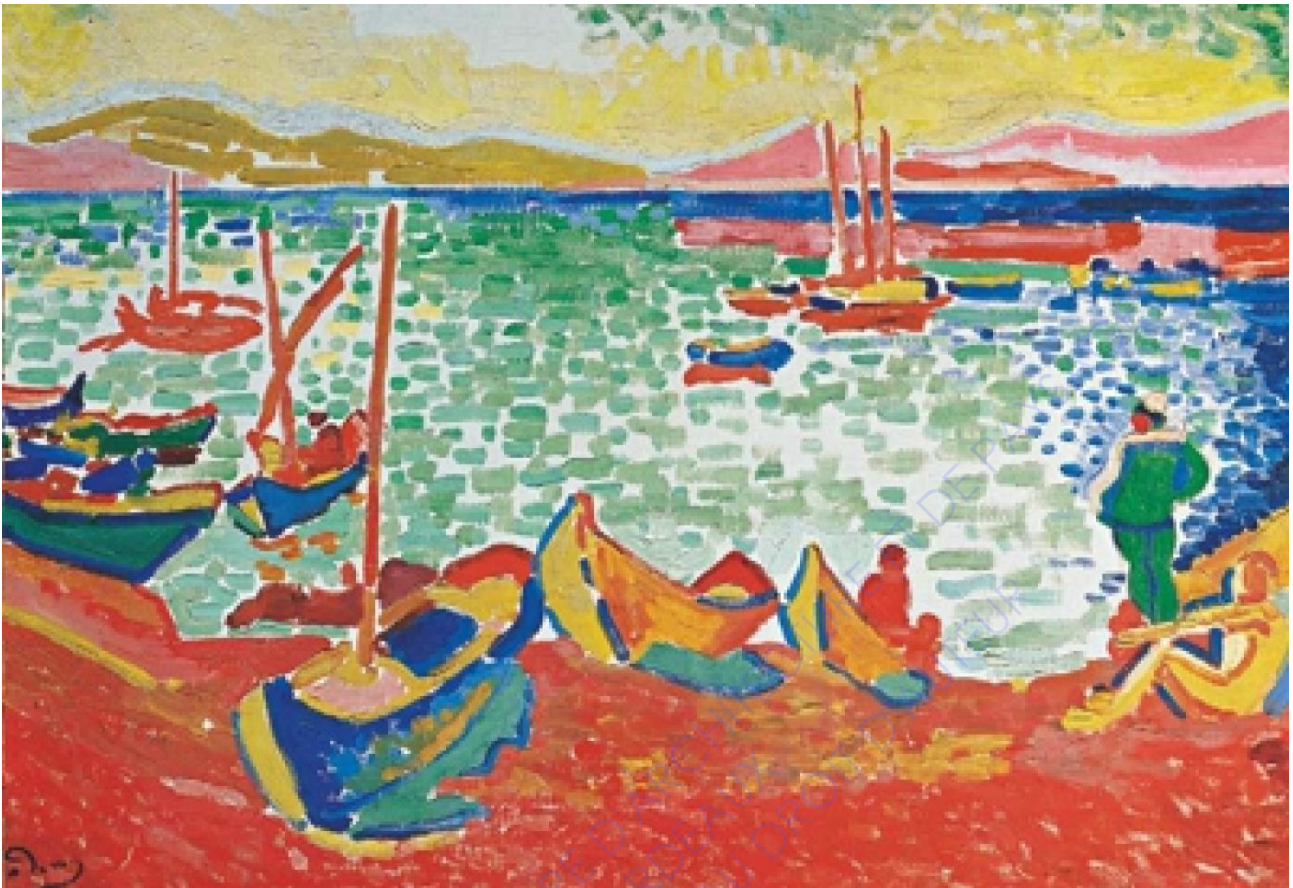
- Logement sur place au CIAP
- Accès à une salle de travail
- Accès au centre documentaire du CIAP
- Rencontre avec Marianne Lannavère, directrice du CIAP et des équipes techniques, logistiques et pédagogiques sollicitées pour l'accompagnement et la réalisation des œuvres pluridisciplinaires

L'exposition permanente des œuvres de *land art* présente à Vassivière sera à disposition des étudiants également.

¹ Nous entendons par « création située », l'ensemble de productions artistiques et paysagistes qui sont générées par un questionnement à partir d'un lieu et dont la finalité ne peut avoir de sens que dans ce lieu, par opposition à des productions reproductibles et transportables. Cette recherche menée au laboratoire Passages est soutenue par la Région Nouvelle Aquitaine, elle est menée par Hélène Soulier (directrice) et Aurélien Ramos.

² Projet « Vassivière Utopia » porté par le Centre international d'art et de Paysage de Vassivière (CIAP) voir : <https://www.revue-openfield.net/2019/12/17/vassiviere-utopia/>

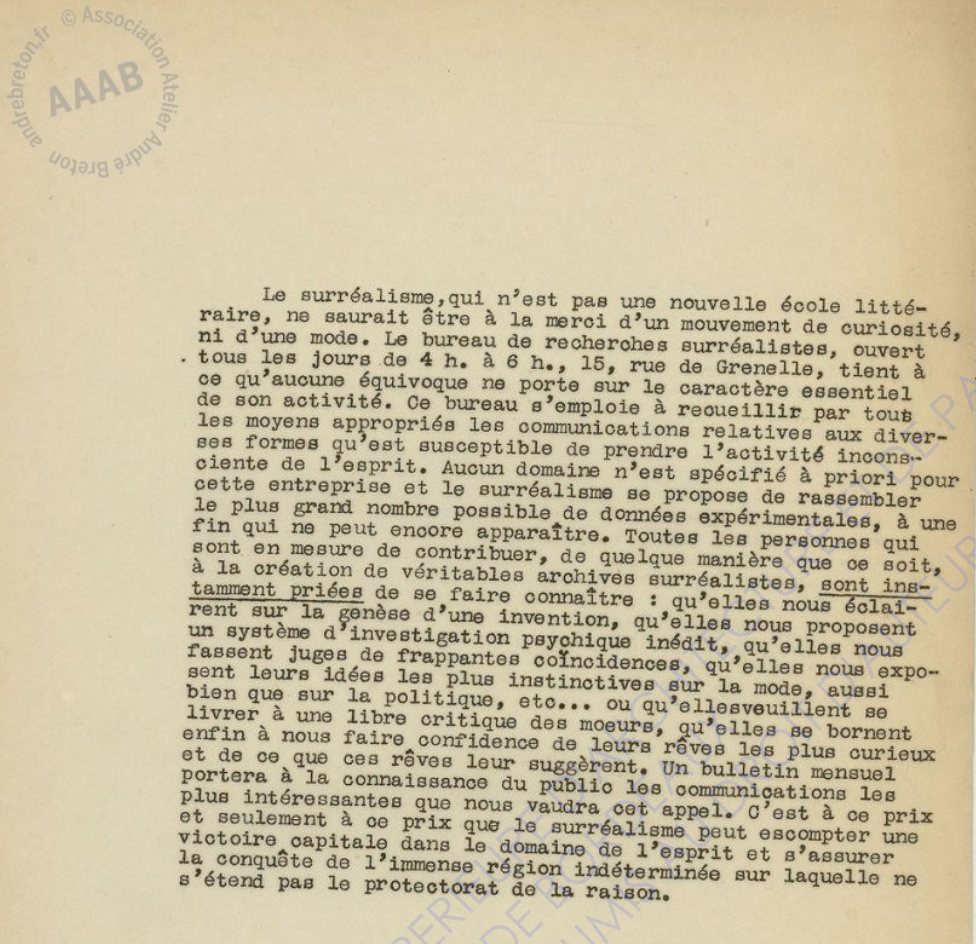
Figure 2 : André Derain, *Bateaux dans le port de Collioure*, 1905, huile sur toile, 72 x 91 cm. Collection Fondation Merzbacher.



© Adagp, Paris

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DE BONS
DOCUMENT SOUMIS A DROIT

Figure 3 : Texte - ici partiel - reproduit dans le tome I, in extenso pages 107 et 108, et dans le n° 2 de la revue La Révolution Surréaliste, 15 janvier 1925, page 31.



Le surréalisme, qui n'est pas une nouvelle école littéraire, ne saurait être à la merci d'un mouvement de curiosité, ni d'une mode. Le bureau de recherches surréalistes, ouvert tous les jours de 4 h. à 6 h., 15, rue de Grenelle, tient à ce qu'aucune équivoque ne porte sur le caractère essentiel de son activité. Ce bureau s'emploie à recueillir par tous les moyens appropriés les communications relatives aux diverses formes qu'est susceptible de prendre l'activité inconsciente de l'esprit. Aucun domaine n'est spécifié à priori pour cette entreprise et le surréalisme se propose de rassembler le plus grand nombre possible de données expérimentales, à une fin qui ne peut encore apparaître. Toutes les personnes qui sont en mesure de contribuer, de quelque manière que ce soit, à la création de véritables archives surréalistes, sont instamment priées de se faire connaître : qu'elles nous éclairent sur la genèse d'une invention, qu'elles nous proposent un système d'investigation psychique inédit, qu'elles nous fassent juges de frappantes coïncidences, qu'elles nous exposent leurs idées les plus instinctives sur la mode, aussi bien que sur la politique, etc... ou qu'elles veuillent se livrer à une libre critique des mœurs, qu'elles se bornent enfin à nous faire confidence de leurs rêves les plus curieux et de ce que ces rêves leur suggèrent. Un bulletin mensuel portera à la connaissance du public les communications les plus intéressantes que nous vaudra cet appel. C'est à ce prix et seulement à ce prix que le surréalisme peut escompter une victoire capitale dans le domaine de l'esprit et s'assurer la conquête de l'immense région indéterminée sur laquelle ne s'étend pas le protectorat de la raison.

© AAAB

Figure 4 : Page manuscrite à l'encre par Jacques A. Boiffard avec corrections autographes de Breton titrée au crayon noir et à l'encre.

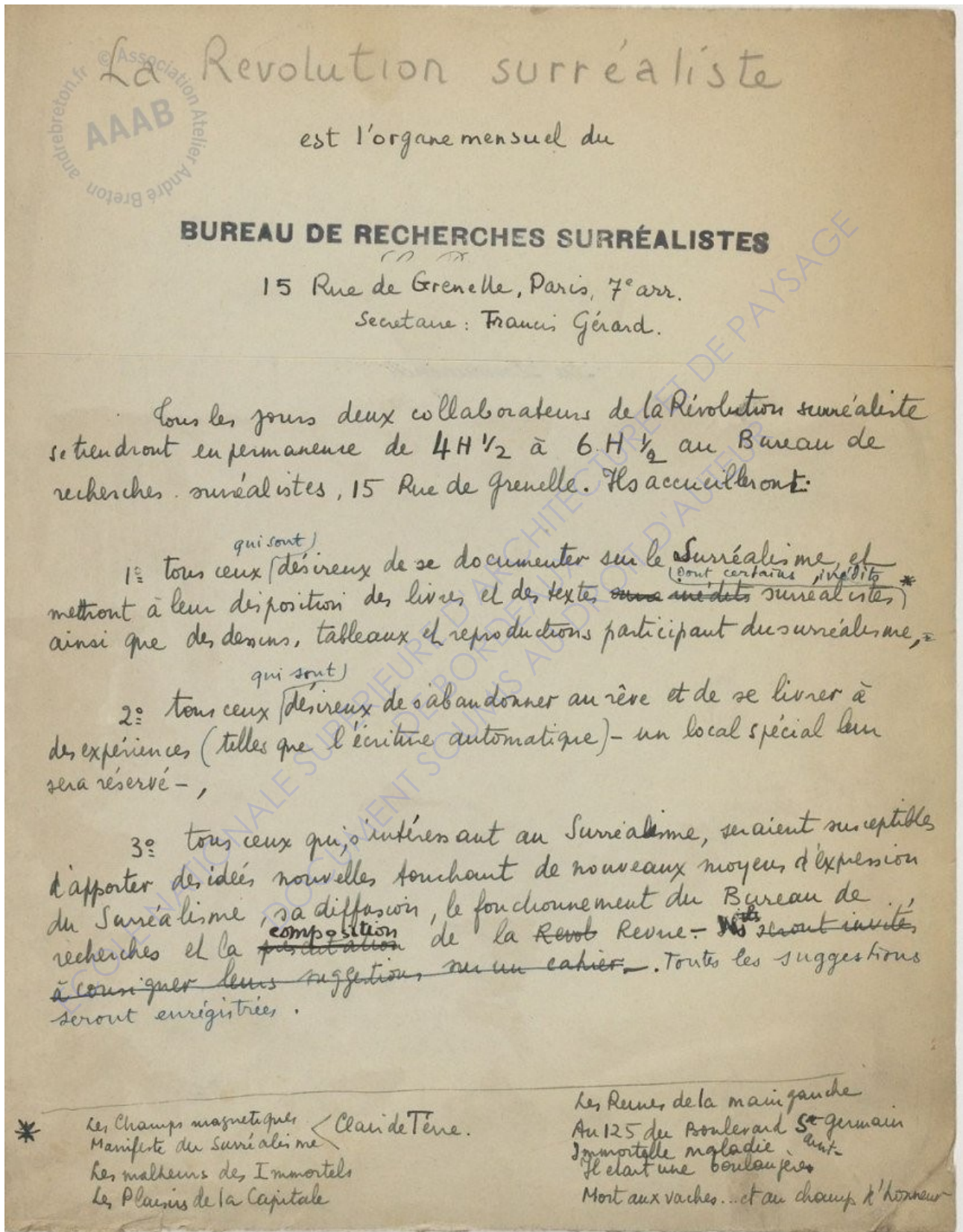


Figure 5 : Page tapuscrite d'un texte manifeste. (Reproduit *in extenso* dans le tome I des *Archives surréalistes, Bureau de Recherches Surréalistes*, pages 123 et 124, texte dont l'auteur est Antonin Artaud.)

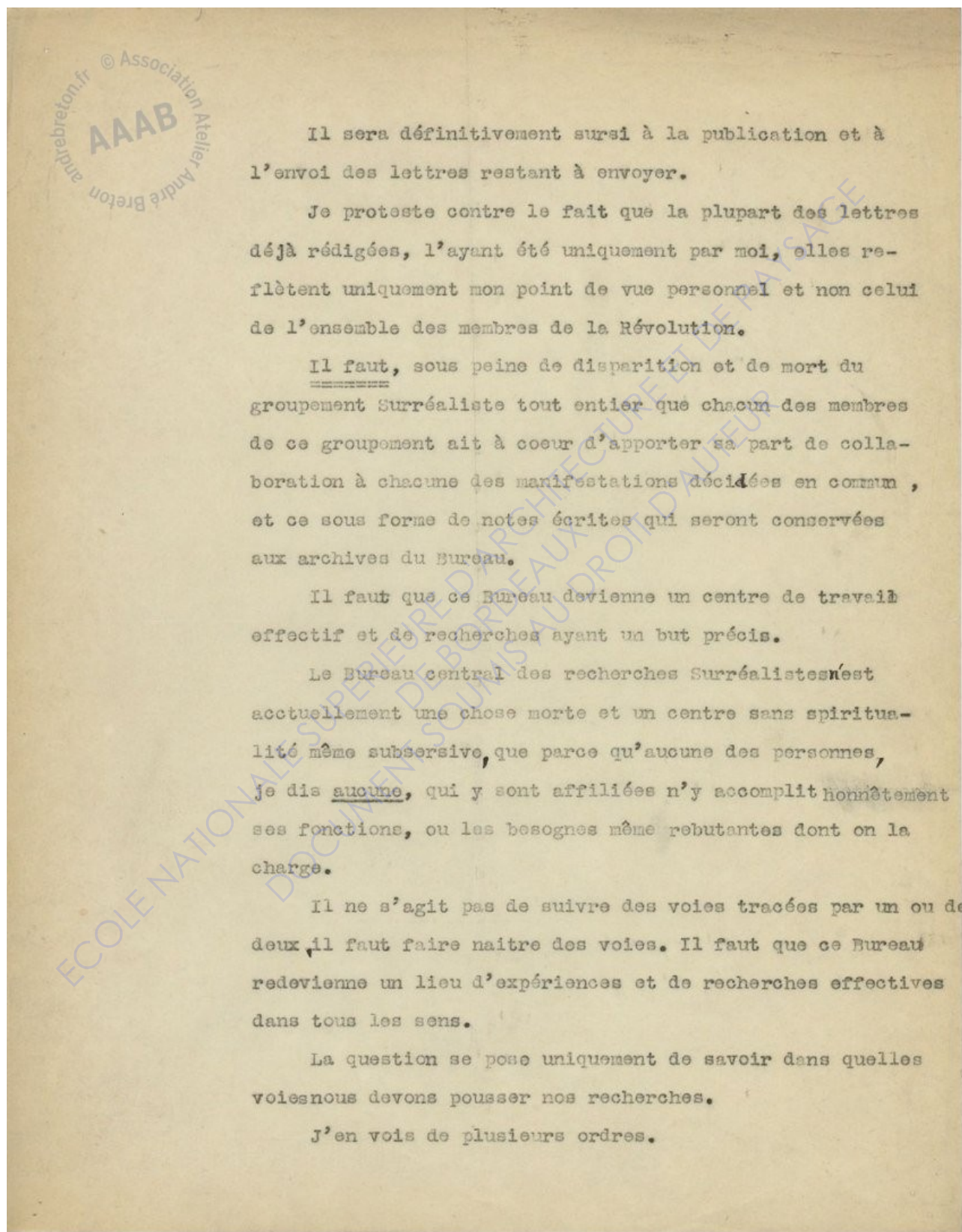


Figure 6 : 1 page in-folio à l'encre bleue, titrée « La Femme » manuscrite en partie par Éluard, avec la liste (horizontale) des participants : Breton, Péret, Simone, Desnos, Morise, Éluard, et la liste (verticale) des parties du corps de la femme ainsi que des principales qualités et défauts humains. Les participants sont invités à noter les caractéristiques physiques et psychologiques de la femme de - 20 à + 20. [catalogue de la vente, 2003] . © AAAB

La Femme

	Breton	Péret	Simone	Desnos	Morise	Éluard
Yeux	16	16	18 18	13	17	20
Cheveux	18	17	12	10	8	3
Bouche	19	19	18	15	17	12
Yeux	20	19	18	20	16	19
Dents	10	8	10	20	9	7
Jambe	15	16		8	9	18
Vertèbre	0	1	20	1	11	6
Bras	18	17		-5	7	1
Poils	17	18		10	16	14
Langue	0	0		20	16	19
Sexe	10 10	20		-20	15	19
Sexe						
Fesses	3	20		8	4	-20
Mains	20	15	20	20	17	-5
Oreille	1	-20		2	3	-5
Pieds	13	20		0	2	1
Mugue	16	13		17	14	19
Coeur	20	17		19	13	20
Intelligence						
la hanche	9	12		20	8	12
la marche	18	20 8		7	8	8
le sommeil	15	8		18	17	19
de habillage	20	10		12	19	20
parleur	-20	-20		-20	0	20 17
voix	12	15		2	3	14
rire	1	10		3	7	14
regard	20	18		19	19	20
nez	20	14		15	4	15
la propreté	20	13		15	19	15
la politesse	-20					
la politesse	0	0	0	0	0	2
la vulgarité	-20	-15		-12	0	-20
la méchanceté		10		-1	-1	0
la pitié	-20	-20		-20	16	-20
la perversité	20			20	0	-18
la virginité	-1	2		16	0	20
l'odorat	10 20	20		20	20	-19
les parfums	16	18		14	17	-8
le prénom	20	15		17	1	-8
le surnom	-20	-20		-8	20	20
l'initiale	20	15		20	17	20
la timidité	-5	18		-15	18	-5
la tendresse	-20	-20		-15	-5	-18
tendresse	-1	-5		-9	0	-18
jalousie	-20	-20		-20	-18	-20
la pitié	20	18		20	20	20
la grande	0	18		20	0	4
l'élégance	15	15		16	13	-8
l'élégance	20	15		19	19	20
l'élégance	-20	-20		-19	-19	-20

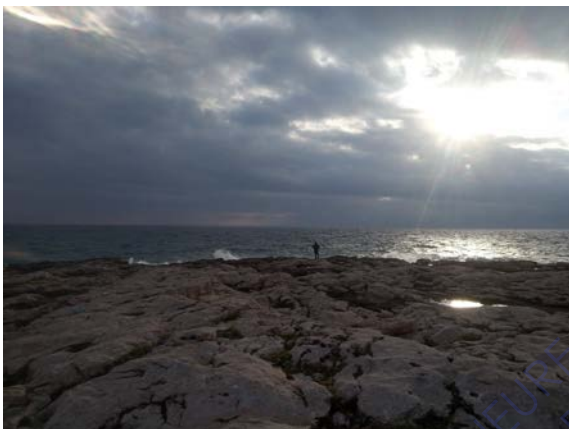
Figure 8 : Séquences paysagères traversées lors de la première démarche expérimentale.



Séquence paysagère 1



Séquence paysagère 2



Séquence paysagère 3



Séquence paysagère 4



Séquence paysagère 5

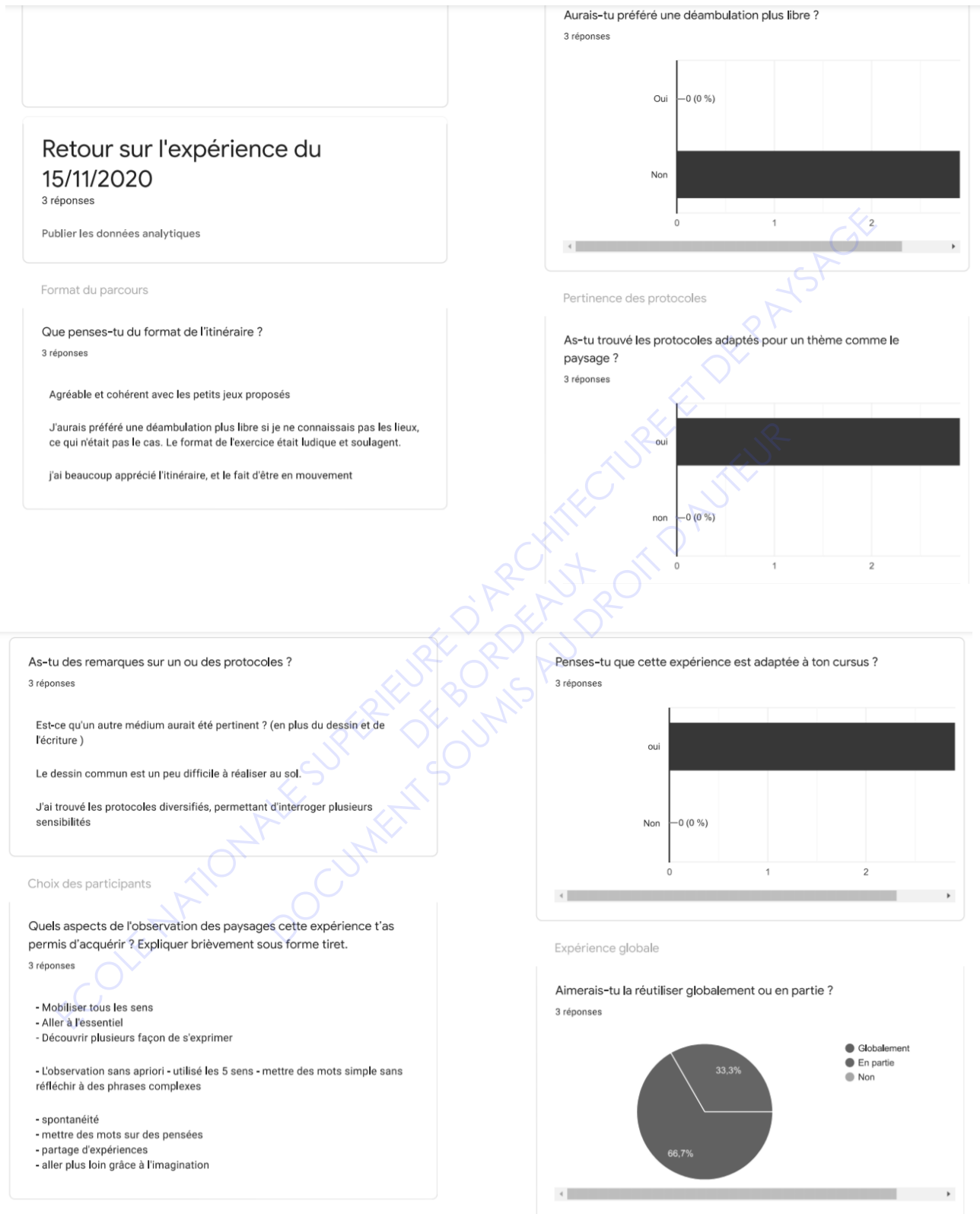


Séquence paysagère 6



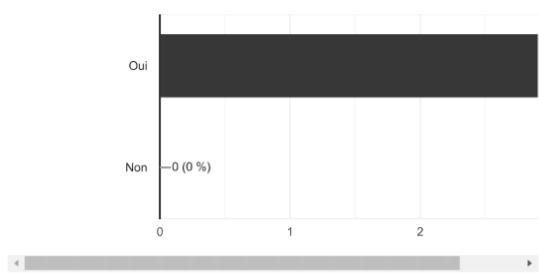
Séquence paysagère 7

Figure 9 : Réponses au questionnaire distribué pour obtenir des retours de la première démarche expérimentale



Aimerais-tu pouvoir pratiquer cette expérience dans le cadre de ton enseignement ?

3 réponses



As-tu des remarques complémentaires ?

3 réponses

Une question pour la prochaine fois, est-ce qu'il serait pertinent de cibler de grandes thématiques (peut être moins libre du coup) avant de commencer l'écriture ou le dessin ?

Je trouve cette méthode très utile pour aborder un territoire inconnu car il met en valeur un regard et un ressenti naïf, très personnel et sans influences extérieures. Je trouverai encore plus intéressant de comparer les résultats de plusieurs personnes car ceci ferait ressortir les différences de perception et les points qui font sens commun dans un paysage. Si cette donnée est créée par les habitants d'un territoire, ceci peut être très utile pour aborder une phase de projet. En effet certains éléments peuvent être très importants pour la population et ne pas être considérés par les aménageurs.

Pour plus de spontanéité, j'aimerais refaire l'exercice d'écriture libre en parlant à haute voix et en m'enregistrant, car les pensées vont plus vite que le crayon sur le papier, et cela peut être frustrant.

Activer Wi-Fi
Accédez aux paramètres

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Figure 10 : « *Le dialogue créole* » dans Martinique, charmeuse de serpent. Ed.Sagittaire,1948. Ici dans : Césaire, S (2009). *Le grand camouflage: écrits de dissidence, 1941-1945*. Daniel Maximin. p.103.

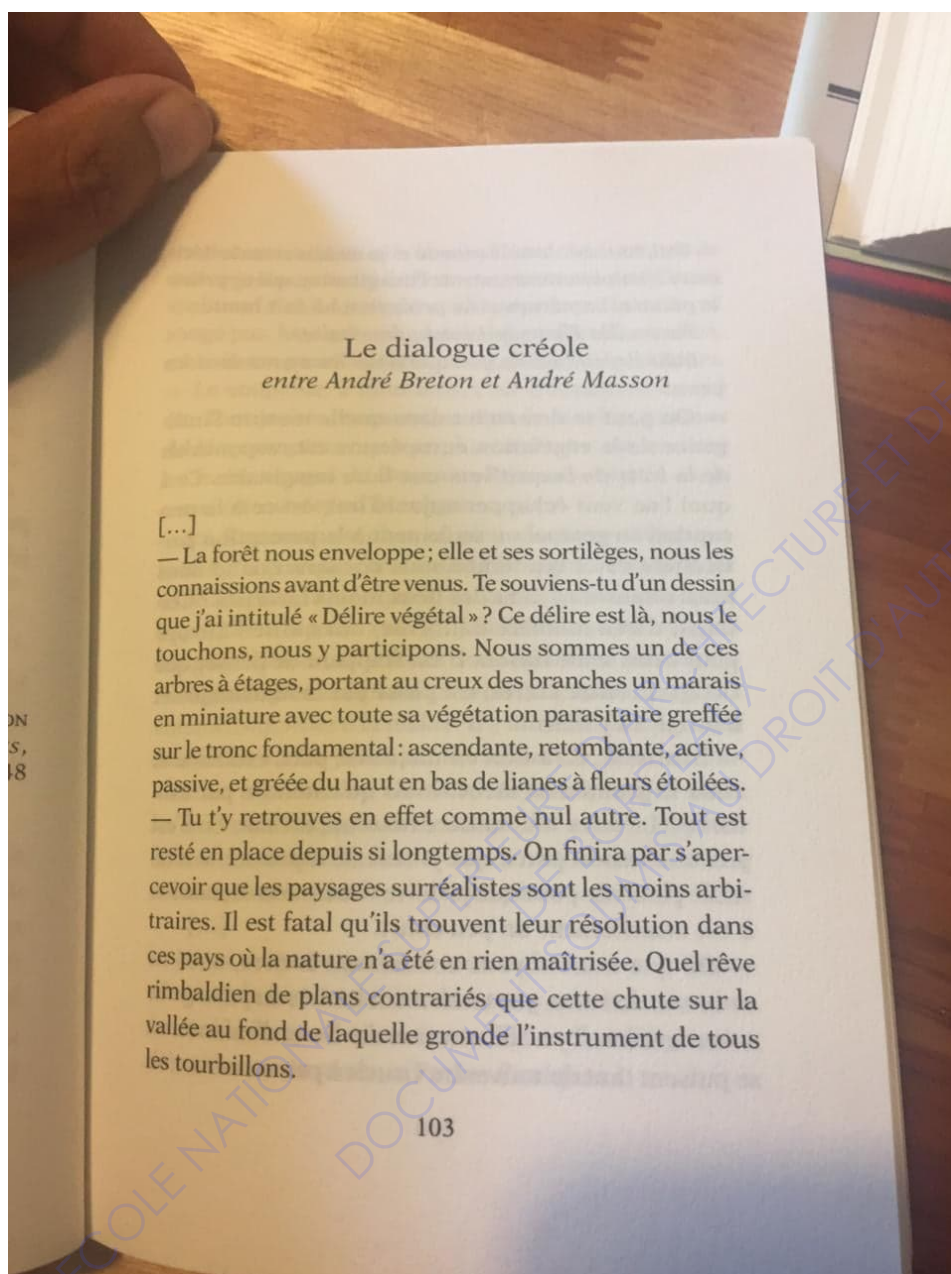


Figure 11 : André Masson, Antille, 1943 - Acquisition en 1985, collection musée Cantini, Marseille



Figure 12: André Masson. Dessin automatique. (1925-26) Encre de chine sur papier.



Figure 13 : Localisation de la forêt d’Absalon (en rouge), Fort-de-France, Martinique. Geoportail.fr

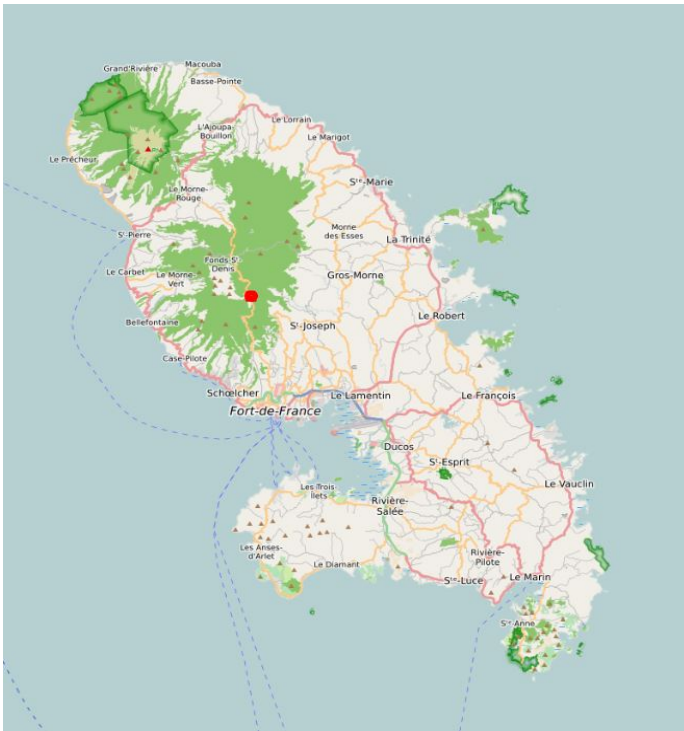


Figure 14 : Mark Geffriaud, 2008, *Herbium*, Projecteur de diapositives et pages encadrées en plexiglas.



©Thierry Chancogne

Figure 15 : Fiche pédagogique du cours « *Regarder, représenter, créer : Art et paysage* » effectué durant le semestre 7 par la formation paysage de l'ENSAPbx. Page 3.

Objectifs pédagogiques

Le regard et l'acte artistiques ouvrent un questionnement sur la relation entre l'homme et le monde qui l'entoure. Le champ de l'art étant un des champs constitutifs essentiels de la culture paysagère, ces enseignements invitent l'étudiant à élaborer une culture et une pratique artistiques au service de son travail de paysagiste. L'aspect commun à la démarche artistique et à celle du projet de paysage est ce parcours qui part du réel pour passer par l'imaginaire et revenir au réel pour se concrétiser. Le domaine des arts plastiques et de la représentation peut donc aussi être le lieu où ce parcours peut s'élaborer.

Tout en étant attentif à différencier la démarche artistique et la démarche de projet de paysage, il est très fertile d'explorer les analogies entre les deux processus. Le domaine des arts plastiques est parfois le lieu où une approche inductive et un parcours créatif peuvent s'élaborer en dehors des contraintes du projet de paysage ; c'est aussi le lieu de la prise de risque. L'étudiant pourra ainsi dépasser des blocages dans ce travail plastique et ensuite être certainement amené à transposer ce processus créatif dans son travail de projet de paysage. L'expérimentation plastique permet ainsi chez l'étudiant de faire émerger des aptitudes, des potentialités mobilisables dans son travail en général et dans sa construction de paysagiste.

L'objectif est de permettre aux étudiants d'approfondir une culture du regard spécifique au paysagiste et de développer un rapport sensible à l'espace pour opérer un glissement conceptuel et poétique de la représentation du réel vers l'invention et l'imaginaire.

Contenu

La progression porte sur l'approfondissement de l'élaboration d'une culture plastique, artistique et paysagère personnelle pour construire des points de vue esthétiques personnels et stimuler la créativité :

- Développer la capacité à interpréter une situation et à imaginer sa transformation, avec l'aide des outils plastiques.
- Se doter de techniques plastiques personnelles de recherche conceptuelles et de représentation
- Façonner progressivement un style propre à chacun d'entre eux, en relation avec leur personnalité et leurs sensibilités et faire ainsi de la représentation une compétence qui les amène à penser et à inventer par l'expression plastique.

Cet enseignement alterne des temps de travail in-situ pour élaborer des travaux interprétatifs à partir du réel et des temps de travail en atelier de créativité (détournement de la réalité pour inventer un récit et un espace poétique : créations graphiques, photos détournées, montages, vidéos ...). Les expérimentations in-situ puis en atelier sont orientées et thématiques pour inviter l'étudiant à procéder à ce glissement interprétatif et créatif qui part du réel et convoque l'imaginaire.

Supports et matériel libres.

Temps 1 : Le parc

Temps 2 : Entre fleuve et coteaux

Temps 3 : atelier de création :

- séance 1, thème A : « rencontres surréalistes, paysages hybrides »

Ce travail de créativité permet d'explorer le référentiel et les protocoles du mouvement surréaliste. Il convoque l'univers du rêve, de l'intériorité et de l'imaginaire. Il explore les possibilités d'une réalité poétique. Il permet d'expérimenter des processus créatifs tels que : le décalage et le déplacement, la rencontre insolite et l'hybridation, les recombinaisons du réel, la métamorphose, etc.

- Séance 2, thème B : géographies imaginaires

Ce travail de créativité porte sur la question de la rencontre entre plusieurs géographies; il est nourri par les géographies concernées par les séances de terrain (voire en convoquant d'autres géographies...) : dessins, cartes IGN, cartes anciennes, photos aériennes... D'autres éléments, fragments et matériaux (récup...) peuvent être librement utilisés; le travail évoluant alors vers un bas-relief.

L'objectif est de stimuler une capacité créative en utilisant comme objet de travail (et en détournant) les éléments d'une discipline (la géographie) qui concerne directement le paysagiste, et en explorant des processus de création plastique qui concernent également le projet de paysage : juxtapositions, superpositions, détournements, confrontations, décalage...)

Supports rigides (carton, bois, ou autres), format raisin minimum; prévoir colle...

Ce travail pourra s'effectuer en groupes de 2 ou 3, ou individuellement.

Mode d'évaluation

50% contrôle continu et 50% évaluation d'une sélection de travaux établie par l'étudiant.

Les critères d'évaluation ainsi que la logique de l'évaluation de la progression et du travail sont très clairement explicités. L'évaluation est un moment pédagogique essentiel qui doit être absolument transparent et énoncé très clairement à l'étudiant.

Critères : Assiduité / Engagement personnel / Progression personnelle

Figure 16 : Groupe de participant de la seconde démarche expérimentale



Figure 17 : Séquences paysagères traversées lors de la seconde démarche expérimentale. (Séquence 1 manquante)



Séquence paysagère 3



Séquence paysagère 5



Séquence paysagère 7



Séquence paysagère 2



Séquence paysagère 4



Séquence paysagère 6



Séquence paysagère 8

Figure 18 : Jeux des préférences et de la notation scolaire des deux démarches expérimentales

Personne	Personne	Personne	Personne	Personne
Briténes		A		
Vue	Arche formée par arbre	Paysage intime eau + reflet lumière soleil blanc	Bois à creuser enroulés	Les feuilles qui coulent
Ouïe	Le coucou sur les cordons	Bruit des feuilles splash de l'eau	LE BRUIT DU VENT	Pas sur la passerelle les gens qui parlent
Odorat		menthe au le chemin	L'humus	L'humidité
Toucher	Masser les jambes	la moelle des arbres	L'ORAZ	Bois humide pieds mouillés
Goût		Biscuits de Anai Enric de bûchet trois	L'ECORCE	J'AI FAIT
Couleur	Passerelle au soleil	œil bleu	COULEUR ROUILLE	Le doré de la passerelle
Texture	Sol pour glissades	le reflet dans l'eau + mousse	FILIPPE DES BRANCHES	Tapis de feuilles
Végétal	Bambous	Epiphyte au le tronçonneuse de pinacrites	NOISSETIERS EN CÉPÉE	Arbre courbe au dessus de la passerelle spontané
Élément bâti / objet	La découpe de passerelle	Passerelle	BRACS DE CRASSON	Superposition des bois Panneaux
Ambiance Atmosphère	Ambiance exotique des bambous	Ambiance humide eau et soleil impression d'être dans le paysage.	HORS DES DIMENSIONNES OBSERVATION EN MIRROR	Apaisant Calme
Ta préférée - source de la base	Etieme qui me sur le chien saoul	les feuilles qui coulent et le reflet dans l'eau + le chien mouillé	LE CHIEN SAUL	"COUCOU LE CHIEN" la lumière

2 personnes Guide	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
Vue	la mer	texture cotonneuse des pins	hauteur	luminosité
Où	vague	Clochette Clic, clic des cones	thym	fraicheur marine
Odorat	odeur ode / embruns	mélange de pin miel de sapin	vengue (vague + vent)	vent dans les branches
Toucher	marche sur les aiguilles de pin	Carrossé	Plante	.
Goût	Sali-	mélange de pin	Sel	résine
Couleur	vert tendre des jeunes pousses	vert doré au feu (des pins)	bleu émeraude	gris du ciel
Texture	laine argileuse douce		marche sur les tapis d'aiguille	croquant des écorces de pins
Végétal	Thym	le poulpe de bois	Thym	feuilles jaunes
Élément bâti / objet	Carbone	Phare	Séraphore	lignes à haute-tension ligne à haute-tension
Atmosphère	plein vent très exposé aux rafales	into the wild	à l'abus des les pins	libre et ouvert
Ta préférence	assis dans un arbre	niche pour les amoureux	en portaflo au dessus de l'eau	la chaleur du vent

France Guinée	1	2	3	4
relief	+ 18	+18	+ 19	+ 18
végétation	+ 15	+16	+ 13	+ 15
architecture bâti	+ 18	+ 12	+ 15	+ 19
vue	+ 15	+ 5	+ 14	+ 9
odeur	+ 16	+ 4	0	- 2
lumière	0	- 5	+ 10	- 6
texture	+ 18	+ 8	+ 10	+ 19
bruits sons	+ 16	- 16	+ 16	- 12
activité humaine (présent)	+ 5	+ 11	0	- 10
histoire	+ 19	+ 20	+ 19	+ 20
qualité pittoresque	+ 9	+ 17	+ 10	+ 9
terroir	0	- 19	- 20	- 20
culture agriculture	- 10	- 18	- 20	- 20
sévérité	+ 15	+ 6	+ 12	+ 12
diversité	+ 15	- 15	+ 5	+ 1
échelle	+ 5	+ 13	??	?
vernaculaire	+ 16	+ 14	+ 15	+ 12
économie	- 15	- 19	- 10	- 19
faune	- 5	- 9	- 15	- 10

Figure 19 : Cadavre exquis écrit de la première démarche expérimentale. Séquence paysagère 1.

Rochers carrés dans la mer. on dirait une ancre cachée.

La roche est tombée, combien d'années se sont écoulées ?

Et si c'est les songes qui avaient sculpté cette roche saillante ?

Blocs pierre, blocs fer, blocs ~~autres~~ ^{autres}, tous dialoguent avec la mer

C'est sûrement grâce au vent que les hetchers s'élèvent que mes cheveux soufflent.

Oh ! la saison, on dirait une crème fouettée, puis étalée à la main...

Un gros bateau rempli de liquide noir et gluant de la terre glisse sur l'eau agitée.

J'ai envie d'y plonger.

Petite fleur jaunes s'épanouissent vers l'étendue bleu donc un lac dans la mer.

C'est sur la mer que je vois le vent

Aie, je me fais piquer les jambes par ces aiguilles de pin !!

Figure 20 : Dessin automatique réalisé lors de la séquence paysagère 2 de la seconde démarche expérimentale. Utilisation d'éléments du paysage pour apporter de la couleur.

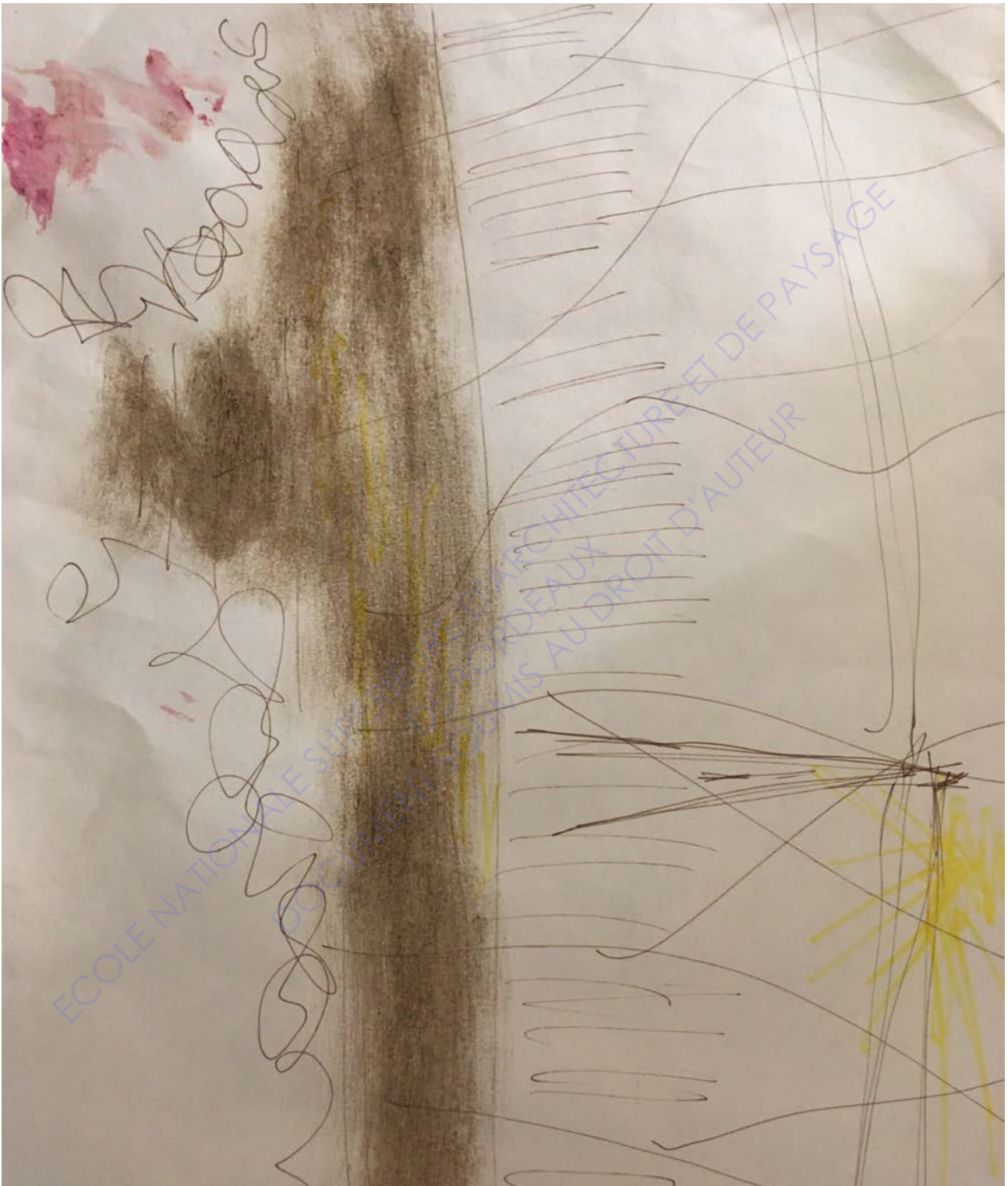


Figure 21 : Dialogue automatique (6 participants) enregistré lors de la séquence paysagère 1 de la seconde démarche expérimentale. 1 minute 28 secondes. Transcrite le 16 décembre 2020. Page 1/2.

- “
- *En vrai j'ai du mal à savoir...*
 - *Y a un canard qui s'envole !*
 - *L'observatoire !*
 - *Vous avez vu le premier plan d'eau il à l'air plus haut que le second.*
 - *Du coup moi je me demande quelle tronche ça à quand y' a pas d'eau ?*
 - *Genre est-ce qu' il y a de la pelouse ?*
 - *Vous pensez qu'on peut faire du paddle dessus ?*
 - *Mais vous croyez que c'est profond ou pas ?*
 - *Mais les arbres c'est impossible qu'ils vivent toute l'année dans l'eau. Sinon il serait mort, d'ailleurs ils ont l'air mort.*
 - *Vous avez vu le belvédère là-bas ?*
 - *Oui !*
 - *Oui !*
 - *Oui.*
 - *ça appartient à qui ici?*
 - *À la fédération des oiseaux ! Il y a des arbres morts.*
 - *De quoi ?*
 - *Quoi ?*
 - *De quoi ?*
 - *Les arbres.*
 - *On dirait qu'ils sont à l'envers les arbres !*
 - *Vous pensez que l'été c'est sec ?*
 - *Ouai je me demande si il y a de l'eau ou pas.*
 - *Ah ça coule !*
 - *Peut-être devant y a pas d'eau.*
 - *Vous pensez qu'ils ont fait tout le grand parking pour faire ça? Pour aller ici ?*
 - *Moi je pense qu'ils ont fait des mottes de terre pour pêcher.*
 - *Pour pêcher quoi ?*
 - *Moi je pense pas qu'on puisse pêcher.*
 - *Des canards !*
 - *Mais non c'est protégé...*
 - *Bah chasser alors.*
 - *Non c'est protégé.*
 - *Bah pêcher alors !*
 - *Non plus...*
 - *Bah couper du bois !*
 - *Regardez l'oiseau là-bas !!*
 - *Oh il s'envole aussi !*
 - *Il s'envole !*
 - *J'me demande combien de personnes sont déjà venues ici parce que c'est bien caché quand même.*
 - *Lui il arrive à s'envoler.*
 - *C'est grand !*

- *On dirait un héron.*
- *Héron héron petit patapon.*
- *Il va passer au-dessus de nous !*
- *Comment reconnaître un héron ?*
- *Il a un grand cou*
- *Ou des grandes pattes...*
- *Il est blanc*
- *Qui tricote.*
- *C'est beau.*
- *Une cigogne !*
- *Il est passé au-dessus du belvédère.*
- *Hmmm. "*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Remerciements

Merci à Laura Menatti et Alexandre Moisset de m'avoir accompagné au début de ce mémoire ainsi qu'à Serge Briffault et Rémi Bercovitz pour m'avoir accompagné et encouragé jusqu'à la fin. Merci à Hervé Goulaze pour ses précieux conseils.

Merci à Dominique Berthet ainsi qu'à Christelle Lozère pour m'avoir éclairer sur l'expérience des surréalistes en Martinique et de m'avoir généreusement et patiemment partagé des ouvrages personnels.

Merci à Gilles Chambon pour notre conversation qui m'a beaucoup apporté et m'a permis d'enrichir mes connaissances sur le surréalisme et le paysage surréaliste.

Un grand merci à mes camarades et amis d'urbanisme et de paysage d'avoir pris le temps de tester et de partager avec moi cette expérience surréaliste d'observation du paysage dans ce contexte si particulier et cela en plus de leur charge de travail personnel.

Et enfin, un remerciement chaleureux à Margaux Brossier pour avoir effectué de son œil affûté la relecture complète de mon mémoire. Merci aussi pour ses conseils efficaces qui m'ont beaucoup aidé dans la rédaction.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET D'AMENAGEMENT DU PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Bibliographie

- Association Atelier André Breton. (s.d.). *Expositions*. André Breton. [En ligne] (<https://www.andrebretton.fr/work/56600100395110>)
- Jouffroy, A. Les jeux surréalistes (entretien avec Jacques Hérold) dans : *XXe siècle, Le surréalisme I*, nouvelle série, XXXVIe année, n° 42, juin 1974, p. 151).
- Aulnas, P. (s.d.). *L'art du paysage*. Rivages de bohème. [En ligne] <https://www.rivagedeboheme.fr/pages/arts/art-du-paysage/l-art-du-paysage.html>
- Berthet, D. (2008). *André Breton, l'éloge de la rencontre, Antilles, Amérique, Océanie*. France : Hc Eds.
- Breton, A. (1930). Second manifeste du surréalisme. Kra.
- Breton, A. (1948). *Martinique, charmeuse de serpent*. Sagittaire.
- Breton, A. (1967). *Manifestes du surréalisme*, Paris. Gallimard, coll. Idées.
- Brossard, L. (2014). Que retenir de la revue Tropiques : Journée d'étude du CRILLASH (Centre de Recherches Interdisciplinaire en Lettres, Langues, Arts et Sciences Humaines), Université des Antilles et de la Guyane, organisée par Dominique Berthet. *La Revue des revues*, 52(2), p.89-91. [En ligne], URL : <https://doi.org/10.3917/rdr.052.0089>
- Césaire, S (2009). *Le grand camouflage: écrits de dissidence, 1941-1945*. Daniel Maximin.
- Chambon, G. (2019). *L'invention du paysage surréaliste - Chirico / Dali. Débat art et figuration*. [En ligne], <http://art-figuration.blogspot.com/2010/12/linvention-du-paysage-surrealiste.html>
- Collot, M. (1986). Points de vue sur la perception des paysages. *Espace géographique*, 15, (n°3), 211-217.

- Convention européenne des paysages*, Florence, 2000.
- Curtius, A. (2014). Tropiques : Le dialogue créole écopoétique d'Aimé et Suzanne Césaire. *Présence Africaine*, 189(1), 141-151.
- Dali, S. (1973). *Comment on devient Dali*, Robert Laffont.
- Dumas-Pux, D. (2010). Éros Khalos. Le Bel Amour. *Cahiers jungiens de psychanalyse*, 131(1), p.33-42. [En ligne], URL : doi:10.3917/cjung.131.0033.
- Duplessis, Y. (2002). *Le surréalisme*. Paris cedex 14, France. Presses Universitaires de France.
- Fargues, I. (2016). Quand le rêve-éveillé devient processus créatif : de l'image aux mots. *Imaginaire & Inconscient*, 37(1), 73-90. doi:10.3917/imin.037.0073.
- Guy, Belzane. (2011). *L'art du paysage*, CNDP, coll. TDC, n°1012.p.5-49.
- Hulak, F. (2017). André Breton et Antonin Artaud : l'automatisme en question. *La lettre et l'œuvre dans la psychose* (5), 87-107.
- Koopmann, J.P. (1997). *Interprétation des lieux dans cinq œuvres en prose d'André Breton*. p.32 [En ligne], URL : <http://www.collectionscanada.ca/obj/s4/f2/dsk2/ftp01/MQ29550.pdf>
- Lozère, C. (2017), Les heureux hasards de la nature : La quête de l'émotion inattendue face à la beauté des paysages antillais. *Recherche en esthétique, Le hasard en art*, (22) sous la direction de Dominique Berthet.
- Mignot, V. (2011, janvier). *Le paysage dans l'art à travers les époques*. Le paysage hors printemps. [En ligne] https://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/le_paysage_hors_printemps.pdf
- Moco silva milkos, A. (2009). Le tableau "la jungle" de Wifredo Lam : "Le premier manifeste plastique du tiers-monde". *Passages de Paris Édition Spéciale, n°4*. [En ligne] URL : <http://www.apebfr.org/passagesdeparis/editione2009/articles.html>

- Morel, J.P. (2004). Les jeux surréalistes. *O surrealismo*. pp. 773-781. [En ligne], URL : http://melusine-surrealisme.fr/site/astu/Morel_Jeux.pdf
- Noceda, J-C. *La jungla*, (s.d.). [consulté le 20/08/2020]. [En ligne] <https://www.reseau-canope.fr/art-des-caraibes-ameriques/oeuvres/la-jungla.html>
- Pelliccioli, L. (2014). *La dimension paranoïaque-critique dans l'œuvre de Dalí. Dalí et l'émancipation du mouvement surréaliste*. [En ligne] <https://lesoeuvresdedalietlesurrealisme.wordpress.com/2014/03/03/la-dimension-que-prend-la-paranoia-critique-dans-loeuvre-de-dali/>
- Qu'est-ce qu'on lit. (2014). *Le surréalisme*. [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=CneX5Ew5R0Q&ab_channel=Qu%27est-cequ%27onlit%3F
- Rosello, M. (1996). Martinique, charmeuse de serpents : "Changer la vue" sous les Tropiques. *L'Esprit Créateur* 36(4), 64-75.
- Rosier, JM. (1991). Une expérience pédagogique : le surréalisme à l'école, *Textyles* (8). [En ligne], Consulté le 13 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/textyles/1870> ; DOI : 10.4000/textyles.1870
- Roux, P, (2019) Martinique, charmeuse de serpents (A. Breton, 1948) : l'échec du dépaysement, *Viatica* (6). [En ligne], URL : <https://revues-msh.uca.fr:443/viatica/index.php?id=198>.
- Ruffa, A. (2009). Dalí et le dynamisme des formes – L'élaboration de l'activité « paranoïaque-critique » dans le contexte socioculturel des années 1920-1930. *Les presses du réel*.
- Salomé, A. (2018). Les jeux surréalistes. *TDC*, n°1119.
- Shuster, J. (1961-1962). *La brèche*, n°3. André Breton.
- Simon, J. (1974-1982). *Aménagement des espaces libres*. Saint-Michel-sur-Orge, Espaces verts.

Troche, S. (2012). Marcel Duchamp : trois méthodes pour mettre le hasard en conserve. *Cahiers philosophiques*, 131(4), 18-36. [En ligne], URL : <https://doi.org/10.3917/caph.131.0018>

Walter, R. (2015). Une revue surréaliste au pays des dunes blondes: L'aventure en quatre séries et quelques spin-off de Brumes Blondes. *La Revue des revues*, 53(1), p.20-35. [En ligne], URL : [doi:10.3917/rdr.053.0020](https://doi.org/10.3917/rdr.053.0020).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Résumé

Ce travail personnel d'étude et de recherche propose de mobiliser la pensée et les procédés créatifs du mouvement surréaliste dans l'observation des paysages. Cette rencontre entre surréalisme et paysage prendrait alors la forme d'un modèle pédagogique d'observation surréaliste des paysages. Il est ainsi question de fournir aux professeurs de paysage un nouvel outil d'observation ludique et poétique du paysage pour leurs élèves, voire d'ouvrir cette méthode à d'autres champs disciplinaire de l'aménagement de l'espace ou à des institutions. Après avoir pris connaissance de l'idéologie surréaliste, de sa relation au paysage et de ses méthodes de création, nous étudierons l'expérience d'observation des paysages martiniquais vécue par les surréalistes en 1941. Nous passerons aussi par des temps d'expérimentations qui, croisés à nos recherches théoriques, nous permettront de tester et enrichir les paramètres de notre modèle surréaliste d'observation des paysages. C'est ainsi que, par un itinéraire où le hasard laisse place à la rencontre, les élèves pourront ainsi expérimenter par le biais de jeux surréalistes, une observation du paysage libérée des contraintes de la raison, à la manière des surréalistes.

Paysage - Paysage surréaliste - Art - Observation - Méthode - Jeux - Ludique - Hasard - Martinique - Surréalisme - Processus créatif - Itinéraire - Outil - Pédagogique - Moderne

Abstract

This personal work of study and research proposes to mobilize the thought and creative methods of the surrealist movement in the observation of landscapes. This encounter between surrealism and landscape would then take the form of an innovative method of observation. It is thus a question of providing landscape teachers with a new tool of playful observation of the landscape for their student, or even opening this method to other disciplinary fields of spatial planning or institutions. After learning about the surrealist ideology, its relation with landscape and its creative methods, we will study the Martinique landscapes observing experience by the surrealists in 1941. We will also pass through times of experimentation which, crossed with our theoretical researches, will allow us to test and enrich the parameters of our surreal method of landscape observation. Thus, through a route where chance leaves room for encounter, students will be able to experiment through surrealist games, an observation of the landscape freed from the constraints of reason, in the manner of surrealists.

Landscape - Surreal landscape - Art - Observation - Method - Games - Game - Chance - Martinique - Surrealism - Creative process - Itinerary - Tool - Pedagogical - Modern