Clément Chéroux, Avant l'avant-garde : du jeu en photographie, 1890-1940

Guillaume Le Gall

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/21333>

DOI : 10.4000/critiquedart.21333

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Guillaume Le Gall, « Clément Chéroux, Avant l'avant-garde : du jeu en photographie, 1890-1940 », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 20 mai 2017, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/21333> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.21333>

Ce document a été généré automatiquement le 23 septembre 2020.

EN

Clément Chéroux, Avant l'avant-garde : du jeu en photographie, 1890-1940

Guillaume Le Gall

- 1 L'étude sur le jeu en photographie de 1890 à 1940 par Clément Chéroux offre un très beau répertoire formel des expérimentations photographiques qui se sont élaborées sur le mode de la récréation. Se succèdent ainsi par le truchement de la photographie des trucs, des amusements, des créatures anamorphosées, une iconographie de la fête foraine ou encore le résultat d'expériences optico-chimiques. Ce répertoire se scinde néanmoins en deux, avec d'un côté une production liée à la sphère des amateurs, de l'autre un corpus que se partage l'avant-garde, surréaliste et constructiviste.
- 2 Le titre principal de l'ouvrage, *Avant l'avant-garde*, semble indiquer un temps précurseur des formes ludiques de la modernité. Mais le titre est trompeur, car l'auteur prévient d'emblée qu'il se méfie de « la quête des origines », qu'il y a un danger à « analyser les faits à travers le seul prisme de leur devenir ». L'une et l'autre parties sont alors étudiées pour elles-mêmes, avec comme transition entre les deux continents, « la diffusion des modèles récréatifs » par le cinéma, la presse illustrée, les cartes postales et la photographie de fête foraine. Car plutôt que de chercher une origine, il s'agit pour l'auteur de mettre au jour une généalogie de la différenciation d'inspiration foucaldienne et, si possible, de « réviser [...] quelques idées reçues sur la photographie et sa modernité ». Il n'y aurait donc pas de mouvement d'une origine archaïque des amateurs vers une consécration du jeu par l'art, mais plutôt une réactivation formelle qui permet à l'auteur de considérer que « les formes récréatives telles qu'elles sont utilisées par l'avant-garde, constituent bel et bien une nouveauté » qui se mesurerait à l'aune des différences dans les valeurs d'usage de ces formes. Pour autant, des liens existent. Si l'idée d'un récit historique qui s'appuierait sur un *continuum* sans rupture est écartée, le principe des vases communicants qui implique un mouvement de va-et-vient finit par s'imposer. De cette hypothèse de l'échange qui prend les traits d'une « conversion » naît une géographie particulière qui aboutit à une classification des

formes, au risque parfois d'une légère mise hors contexte des expérimentations de l'avant-garde. Mais là demeure peut-être la règle du jeu.