

Depuis cent ans, écrit l'artiste Seth Price, les artistes se débattent avec le « *traumatisme du contexte* ». Cent ans, ça paraît long. Dans la genèse que trace l'artiste, cela correspond tout simplement à l'invention de l'avant-garde. A partir de là, tout peut devenir art, et voilà bien le problème. Car l'extension du territoire des pratiques, et l'écllosion de la figure de l'artiste slasheur (artiste-DJ, artiste-designer, artiste-cuisinier), ne fait que renforcer la primauté des béquilles de la médiation. On peut tout faire, si tant est que la charpente soit suffisamment solide ; mais cette charpente, on ne la construit pas soi-même, pas plus qu'on ne la choisit. Et le constat tombe, implacable : toute proposition n'existe qu'au sein « *de l'arène définie par l'évaluation de ses pairs, en dialogue avec la communauté et avec son histoire* ».

Est-ce à dire qu'il faudrait abandonner toute tentative d'autonomie, quand bien même bricolée, si réduite son échelle soit-elle ? Entre alors en scène, telle un *deus ex machina*, l'exposition *Eau-cactus*, techno-bricolage d'une Zone Autonome Temporaire Picturale où l'on tenterait de repartir de zéro mais à deux. Entre Baptiste Caccia et Jean-Baptiste Lenglet, la collaboration avait déjà été amorcée sur le projet *Acid Dream Center*, décliné en deux volets : un fanzine en 2018, et une exposition virtuelle l'année suivante. A la galerie Edouard Escougnou, le dialogue s'actualise pour la première fois dans l'espace physique. Alors que tous deux mobilisent des procédés industriels nourris d'images trouvées au sein de leurs pratiques respectives, sérigraphie pour le premier, vidéo *found footage* pour le second, leur collaboration, elle, opère une coupure nette avec une matière picturale qui serait, pour ainsi dire, pré-socialisée.

Avec *Eau-cactus*, Baptiste Caccia et Jean-Baptiste Lenglet disent avoir voulu « *générer leurs propres samples* » et l'on n'y trouve, en effet, aucune image qui n'aurait pas été générée par les artistes eux-mêmes. Au sein du processus de mise en culture d'images qu'ils développent à la manière d'un écosystème leur permettant d'intervenir à chacune des étapes du processus, le jour, celui du monde réel, ne filtre pas : la source de lumière y est, comme tout le reste, autogénérée. La première étape commence avec la construction d'une maquette d'exposition. Pendant une semaine, les artistes en filment l'évolution avec une caméra embarquée à bord d'un train électrique. Au fil des ellipses régulières et mécaniques qu'elle décrit s'accumule une matière picturale vidéo : la matrice brute d'où seront ensuite prélevées les images fixes.

Cette vidéo, c'est déjà de la peinture non-stop en mouvement perpétuel, soulignent les artistes, qui présentent également la vidéo (*Levels Of Detail 0*) au sein de l'installation à la galerie Edouard Escougnou, complétée d'une série de peintures (*Time-Based Paintings*) et d'un papier peint (*La Poursuite infernale*). Ces images fixes, le cœur du projet, ont ensuite été obtenues en venant figer à certains endroits le flux, et le solidifier sous la forme d'arrêts sur images – afin d'insister sur le processus, le temps et le flux, les artistes parlent à leur propos de « *time-based paintings* ». Avant d'aboutir à l'abstraction finale, ces images ont ensuite été retravaillées au moyen d'une succession d'opérations concrètes, impression, mouillage, collage, nécessitant de mettre la main à la pâte et le printer en surchauffe.

---

1. Seth Price, « Dispersion », tel que republié dans *Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-First Century* (éd. Lauren Cornell et Ed Halter), Cambridge: MIT Press/ New York : New Museum, 2015, p. 52 (traduction de l'auteur)

2. Dena Yago évoque le modèle de l'« artiste en tant que x » (« artist as x ») dans son essai « On Ketamine and Added Value », *E-flux Journal* #82, mai 2017

En l'énonçant, on s'en rend compte : ce que nous venons de décrire, et qui vient après l'étape préalable de mise en suspension du monde avec la construction de la maquette, ne diffère en rien de n'importe quelle opération de peinture d'images consciente de son environnement technologique synchronique, cette peinture d'image qui s'est imposée au cours de la décennie précédente – par opposition à une tradition picturale diachronique davantage ancrée dans l'histoire propre (autophage?) du médium. Ici cependant, le passage par l'étape de la maquette change néanmoins la donne, pas tant au niveau des images générées qu'au niveau conceptuel : en plaçant les opérations hors du temps et de l'espace, il les déleste du même coup de l'obligation de témoigner de la texture du présent.

Après tout, la radicalité première de la brèche ouverte par Wade Guyton/Kelley Walker au milieu des années 2000 a fait son temps, pour devenir un procédé comme un autre, maintes fois repris depuis. Ici, plutôt que de regarder simplement le résultat des images fixes, il faut considérer l'ensemble du processus, ainsi que nous y invite la mise en espace de l'exposition. Car la pensée de la peinture de Baptiste Caccia et Jean-Baptiste Lenglet, et c'est en cela qu'elle relève d'un présent immédiat, le nôtre, est directement indexée à une pensée du virtuel. L'habitude de fréquentation des contre-monde virtuels, on peut le postuler, fournit ici non pas une esthétique mais informe bel et bien une manière de concevoir, et d'habiter le monde.

Ceux-ci, les virtuels, ne sont alors pas tant hors monde qu'à côté de lui : pluriels, coexistants, permettant d'envisager autant d'expériences de totalités organisées différentes. Transféré au champ de la peinture, et de l'art, cela permet alors d'oser s'aventurer sur le chemin de l'autonomie. La solution au « traumatisme du contexte », alors, passerait tout simplement par cette esquive : plutôt que de déplorer son emprise ou de tenter d'échapper absolument à tout contexte, se construire à soi-même un *autre contexte* dont on aurait le loisir d'établir les paramètres. Et d'apprécier, ensuite, les aléas inévitables du temps, de la gravité, de la matière qui viennent se superposer, et complexifier, l'acte de fondation initial d'un monde en peinture, habité par deux artistes puis élargi aux regardeurs potentiels.

Ingrid Luquet-Gad

---

3 . En référence au terme « time-based media », par lequel on désigne les arts du temps comme la vidéo, la performance ou le son, par opposition aux arts de l'espace, parmi lesquels il est d'usage de ranger la peinture

4 . On peut y percevoir une sorte d'équivalent pictural de l'époque husserlienne

5 . Par sa circulation, le catalogue et la réception critique qui l'accompagne, on peut considérer comme représentative l'exposition collective *Painting 2.0. Expression in the Information Age* (Museum Brandhorst, Munich, Allemagne, 2015 / MuMok, Vienne, Autriche, 2016)