

CATALOGUE GÉNÉRAL- Oeuvres de ZALATHIEL VARGAS- 1956-2015

Catalogue conçu pour la WEB, qui présente les oeuvres de l'artiste de 1956 à 2015, depuis ses dessins et peintures, résultats de son enseignement à l'Académie, jusqu'aux séries thématiques les plus récentes de ses dessins, peintures, infographies, photographies, sculptures, travaux de recherche sur le mouvement et la couleur, et un livre: "Histoires non inventées/ Notes et réflexions sur la vie d'un artiste dans un monde aliéné/ Récits".

Studio PONG-: montage technique pour la WEB

Françoise Bagot: organisation et rédaction des fiches techniques, textes, archives, traductions françaises

Zalathiel Vargas: plan général du catalogue, photographies des oeuvres

PRÉSENTATION

Daniel Garza Usabiaga et Esteban King

Zalathiel Vargas (1941...Mexico) a fait ses études d'art à l'Académie San Carlos (ENAP-UNAM, 1956-1961) de la ville de Mexico. En 1963, il termine son examen professionnel. Dès cette époque, il développe un style de peinture figurative que l'on peut associer à "l'École mexicaine de peinture". En 1965, il voyage un temps comme boursier en France, s'intéressant de plus en plus à de nouveaux modèles artistiques plus accessibles au public. De retour à Mexico, en 1968, il met en pratique ces idées nouvelles, les appliquant à la création de mobilier utilitaire, mais de formes fantastiques et anthropomorphiques (Art utile). Cette recherche d'un art public qui puisse participer à la vie quotidienne l'amène, dans le début des années soixante-dix, à concrétiser son nouveau concept sous forme de production de *Comix*.

Zalathiel Vargas introduit ainsi dans son art son projet de *Comix*- une sorte d'anti-comic qui tâche de rompre avec les conventions graphiques, narratives et thématiques de la bande dessinée commerciale. Une grande part de son intérêt pour cette forme d'expression était dûe à la distribution massive, à cette époque, de ces nouvelles publications au Mexique et de leur succès auprès du public. Il voyait ainsi la possibilité de rendre son art plus accessible.

Tout en développant cette nouvelle forme de création, il réalise une série importante de peintures qui reprennent certains de ses personnages et de ses mises en scène utilisées dans ses anti-comics. Les couleurs y jouent le principal rôle. Vargas souligne leur côté artificiel; ce sont celles des revues illustrées: solides, intenses et très contrastées (c'est sans doute la raison qui a permis d'associer cette époque de ses créations au Pop-Art). L'irréalité de la couleur correspond à des êtres et à des scènes fantastiques et imaginées; ce mélange donne comme résultat des oeuvres extrêmement expressives et stimulantes.

Depuis les années soixante-dix, l'art de Zalathiel Vargas a continué à se développer sur ces mêmes bases; ses recherches dans son dessin, dans la couleur, la typographie et dans ses suites narratives continuent jusqu'à notre époque, de même que sa critique corrosive, son humour noir et sa grande imagination. Ses peintures les plus récentes présentent toutes ces caractéristiques. Avec ses dessins, il a mis au point un processus d'articulation qui réunit des oeuvres passées avec celles des dernières années, dans une structure propre de la bande dessinée.

En 1977 paraît son livre "Comix-Arte de Zalathiel. Art fantastique, humour noir, science fiction", qui réunit une série d'histoires et de vignettes (ce livre accompagnait son exposition au Palais des Beaux-Arts de Mexico). Dans les illustrations, on peut apprécier l'ample connaissance qu'a l'auteur de l'histoire de la caricature, de la bande dessinée, de l'illustration, comme de l'histoire de l'art et du mouvement *comic-underground* des Etats-Unis, de France et d'Italie. Cependant, les réalisations de l'artiste ne se sont pas limitées à ces solutions. Au cours des années, il a enquêté dans les domaines de la peinture, du collage, du livre et de l'art digital. Vargas, suivant toujours sa décision de rendre accessible son art à un plus vaste public, a conçu des sculptures mobiles. Ce qui unit toutes ces solutions est sa fascination pour les éléments graphiques qui articulent un monde transformé, réimaginé, en opposition avec le monde dans lequel nous habitons.

Ses personnages, ses décors partent d'esquisses faites sur des fragments de papier ou dans des carnets de notes de travail (son "Archive-Dictionnaire d'idées"), qui, avec le temps, se développent et se définissent, formant peu à peu son oeuvre.

Zalathiel Vargas conçoit son travail comme un processus ouvert, où les pièces et les séries peuvent tarder des dizaines d'années à se concrétiser définitivement. À une oeuvre sur papier réalisée dans les années soixante-dix, il ajoute d'autres dessins des années quatre-vingt, quatre-vingt-dix ou ceux de la dernière décennie. Une huile peut prendre la même quantité de temps pour son élaboration finale, étant toujours sujette à des modifications et à des ajouts. Il poursuit ainsi les changements des conditions de la vie et s'adapte au temps. Ce qui ressort de l'ensemble, c'est une vocation critique face aux problèmes sociaux des dernières années, d'où se détache celui de l'aliénation humaine. Avec son sens corrosif, son humour noir, son imagination sans frein et son énorme sensibilité, son oeuvre résiste à cette condition.

Au cours de sa carrière, l'artiste a maintenu une position de confrontation face aux déséquilibres sociaux et face aux groupes de pouvoir. Éloigné d'une quelconque conception estéticiste de l'art, son oeuvre se rattache à la dénonciation et à la critique politique. Toute sa recherche formelle s'accompagne d'un objectif social; l'exploration de certains supports, comme le *Comix* et le *Movi-comix* prend justement en considération des alternatives pour influencer un public toujours plus ample et pour faire irruption dans l'univers de la vie quotidienne.

Au cours des années soixante-dix et quatre-vingt, Vargas a entretenu des liens étroits avec des groupes féministes (présents dans son exposition au Musée d'Art moderne en 1988: "De la bande dessinée au féminisme, contre le vent, une anthologie"); puis, il s'est solidarisé avec d'autres mouvements de libération, comme le mouvement zapatiste. Son travail critique également la dynamique sociale dans la manière d'opérer des grands capitaux; nombre de ses créations font directement allusion à notre aliénation et à notre désinformation provoqués par les moyens massifs de

communication, ainsi qu'à la violence engendrée par les projections visuelles de l'industrie capitaliste, ou encore soulignent le manque de démocratie et d'égalité dans notre société.

C'est en raison de ces prises de position que l'artiste a vécu, dans différentes occasions, des frictions et des confrontations avec le pouvoir, ainsi que la censure. Il est certain que pour lui, toutes ces recherches formelles, ces expériences techniques, l'invention constante et l'approche de divers moyens d'expression et de supports pour donner forme à son oeuvre, vont de pair avec sa conviction que l'art a une capacité transformatrice, une composante d'utopie et un potentiel social. Il permet de dénoncer les atrocités de notre société et de réimaginer d'autres mondes en divergence avec celui que nous vivons.

Partant de son intérêt constant à ce que son oeuvre soit accessible au grand public, Zalathiel Vargas créa en 1979 une alternative de sculpture mobile de grandes dimensions à caractère urbain. Cette sculpture polychrome consistait dans l'élaboration de plusieurs axes verticaux autour desquels se groupaient des personnages en plaques de métal comme des girouettes. Avec cette oeuvre, Vargas mettait au point une variante d'un type de sculpture qui proposait de prendre en considération une autre relation avec le spectateur, ainsi qu'une étude du mouvement et de la transformation optique des formes. En même temps, en coordination avec ce projet, l'artiste réunissait plusieurs idées sur le mouvement dans son oeuvre dans une publication: "Le mouvement dans l'art: Comix-Arte, Movi-comix", qui présentait d'autres propositions d'un art public plus ample, appliquées au transport public avec des formes fantastiques, ou encore à l'architecture, utilisant les Movi-Comix à la manière d'exercices d'intégration plastique dans la construction des immeubles. (Avec ce travail, il obtint le Premier prix individuel au Premier Salon National d'Expérimentation en 1979).

Le Movi-Comix souligne le caractère expérimental de son travail. De la même manière, on le retrouve dans sa série d'infographies; à partir de 1984, Zalathiel a commencé à faire des expériences graphiques en format digital utilisant un langage de programmation *Basic*. Dans ce sens, on peut dire qu'il est un pionnier de l'art graphique digital. Il a ensuite développé durant plusieurs années, ces recherches dans différents Centres et Universités, tant au Mexique qu'en France. (Avec ses infographies fut montée une exposition en 1992 au Musée national de l'Estampe de Mexico, "Opera cybernétique", et ensuite à Paris en 1995).

L'ensemble de ces créations par ordinateur allait nourrir son oeuvre avec de nouveaux personnages, avec des effets et des distorsions qui allaient peupler ses dessins et ses tableaux. En même temps, les personnages de cette oeuvre graphique digitale sont une extension logique de tous ces êtres qui étaient apparus dans ses travaux antérieurs, dans les années soixante-dix, qui mêlaient l'organique au mécanique, et qui servaient à l'interprétation de l'aliénation. (Une rétrospective au Musée Universitaire du Chopo, en 2013, soulignait cette diversité de thèmes et de propos créatifs que Zalathiel Vargas avait accumulé au cours des années).