

**Texte de Caterina Avataneo
sur le travail d'Amalia Vargas
GENERATOR #7**



Amalia Vargas, *Futur antérieur*, mâts en aluminium, polystyrène, plâtre, microbilles de verres réfléchissantes pour les marquages au sol, dimensions variables. Production GENERATOR, 40mcube/Self Signal. Vue de l'exposition *Tendres gravats*, HubHug 40mcube, mai 2021.

Amalia Vargas

« FUTUR ANTERIEUR », « POINTS DE RENCONTRES »
ET AUTRES OEUVRES.

En entrant dans l'exposition *Tendres Gravats* au HubHug 40mcube, à Liffré, le visiteur rencontre *Futur antérieur*, un ensemble de quatre sculptures d'Amalia Vargas. Solides et spongieuses à la fois, ces sculptures présentent une partie supérieure nacrée en polystyrène et plâtre, reposant sur un mât en aluminium, l'ensemble formant une intrigante constellation pleine de mystère. Cette œuvre est le résultat d'une recherche approfondie que l'artiste a menée dans le cadre de GENERATOR #7, une formation de sept mois organisée par le centre d'art contemporain 40mcube, au cours de laquelle elle a cartographié et étudié une série de menhirs situés à proximité de Rennes et d'autres lieux du nord-ouest de la France. Les menhirs – du breton : maen ou men, « pierre » et hir ou hîr, « long » – sont de grandes pierres dressées présentant une forme monolithique s'effilant au sommet. On peut les trouver isolés ou en groupe et, bien qu'ils restent encore enveloppés de mystère, on tend à les considérer comme faisant partie des premiers artefacts fabriqués par l'homme, au cours de l'âge du bronze moyen européen. Les menhirs ont été trouvés éparpillés dans les forêts et autres paysages d'Europe, d'Afrique et d'Asie, mais c'est en Europe occidentale qu'ils sont les plus nombreux, notamment en Irlande, en Grande-Bretagne et en Bretagne. Souvent isolés des routes touristiques, ils entretiennent une relation complémentaire avec l'environnement dans lequel ils prennent place, ce qui les rend encore plus difficiles à individualiser. Qu'il s'agisse de sépultures, d'autels cérémoniels ou pour des sacrifices, ou bien de marqueurs territoriaux, leur fonction reste une véritable énigme.

C'est peut-être ce qui les a rendus attrayants pour Amalia Vargas, dont l'attention est souvent dirigée vers des objets et des artefacts appartenant à des histoires collectives et individuelles quotidiennes – qu'il s'agisse de folklore et de tradition ou de culture de masse et de consumérisme. Ses sculptures et assemblages s'approprient, combinent, déconstruisent et même détruisent des objets courants prêts à l'emploi. La copie et l'original, la production de masse et l'artisanat, le banal et l'éternel s'assemble pour montrer une culture hybride, ainsi qu'un certain sens de l'absurdité. Vargas travaille souvent avec des objets de différents domaines, rencontrés au hasard de ses années de nomadisme, de voyages et de déménagements de la Colombie, où elle est née, à la Corse et à d'autres villes européennes. Des bouteilles en plastique servant de piédestal à de faux vases anciens, des boîtes en carton présentant des peintures et des souvenirs touristiques fabriqués par l'artiste, des amphores fondues en polyéthylène provenant de Naples, des colonnes liquéfiées de gobelets à cocktail en plastique imitant des noix de coco ou des vases en céramique brisés enveloppés dans des genouillères – pour n'en citer que quelques-uns – peuplent la pratique ethnographique de l'artiste, qui s'intéresse à la société, à la culture et à l'acte de « donner du sens » tout en déconstruisant des certitudes et en créant une nouvelle compréhension des artefacts humains, ainsi qu'un potentiel de réinterprétation de l'histoire.

Ce potentiel de réinterprétation est particulièrement évident dans le cas de *Futur antérieur* où, après des mois passés à traquer et à trouver divers menhirs dans le paysage rocheux de la Bretagne, Vargas a décidé de cartographier et d'enregistrer ses rencontres par le biais de la

technologie, et plus précisément de son smartphone. En parlant avec l'artiste, elle mentionne son intérêt pour «Walkscapes, walking as an aesthetic practice», un livre de l'architecte italien Francesco Carreri dans lequel la marche est présentée comme un acte cognitif et créatif capable de transformer symboliquement et physiquement l'espace anthropique et naturel. Le livre aborde l'histoire de la perception du paysage à travers l'acte de marcher et propose la «déambulation» comme un instrument esthétique de connaissance et de modification physique de l'espace. Il n'est donc pas surprenant que Vargas ait décidé de se concentrer non seulement sur ses déambulations et ses rencontres, mais aussi sur la manière dont son interaction avec ses découvertes pourrait potentiellement générer une autre interprétation de celles-ci. À l'aide d'une application de numérisation 3D – un outil très populaire dans la recherche archéologique actuelle – elle a généré une reconstruction virtuelle des menhirs auxquels elle s'est intéressée. C'est en observant ces images pleines de bugs numériques dans son atelier que l'artiste a produit sa propre version de ces artefacts.

De l'autre côté de l'espace d'exposition, trois grandes impressions sont suspendues face au groupe de sculptures. Ici, le caractère solide des anciens monolithes phalliques se liquéfie et s'aplatit, laissant émerger des qualités plus éphémères et des interprétations culturelles alternatives. Ces images fascinantes et presque abstraites – ces images pleines de bugs mentionnées ci-dessus – deviennent l'arrière-plan d'une série de symboles réfléchissants que l'on trouve habituellement dans les villes et qui donnent son titre à l'œuvre: Points de rencontres. S'appuyant sur l'une des fonctions originelles présumées des menhirs, il s'agit en fait de pictogrammes utilisés dans la signalétique urbaine pour indiquer un point de rencontre.

La fonction de marqueur territorial devient une qualité intrinsèque des œuvres de Varga, qui se répercute également sur le choix des matériaux: films rétro réfléchissants pour les impressions, et billes de verre réfléchissantes pour les sculptures, tous deux habituellement utilisés pour la signalisation routière. Et si le matériau réfléchissant des tirages provoque une luminescence dans l'espace d'exposition, c'est en essayant de photographier les sculptures que se révèle la qualité réfléchissante de leur matière. Les faux rochers nacrés produisent ainsi un flash et, pendant une courte seconde, une présence fantomatique se matérialise entre l'appareil photo et les sculptures, ouvrant une toute autre dimension, de l'ordre de la magie. Cela me fait penser à l'essai de Graham Harman *On Vicarious Causation*, dans lequel il décrit de quelle manière les objets interagissent sans se toucher, suggérant un réseau dense de relations entre eux, que l'homme ne peut ni percevoir ni imaginer. Il décrit un monde rempli d'objets fantômes qui communiquent les uns avec les autres à partir de profondeurs insondables et de différentes temporalités. D'un coup, tout prend un sens: une sculpture à Rennes, un menhir caché dans la forêt, un portail, une constellation par une nuit claire, un panneau routier luminescent... pendant une seconde, le visiteur fait partie d'un réseau étrange et non humain, juste une seconde avant que tout redevienne objet. Non seulement Vargas s'intéresse à l'acte de «donner du sens», mais elle est également capable d'en produire un avec ses œuvres et sa recherche de significations hybrides, entre passé, présent et futur. Pendant une seconde, tout s'assemble.