

Textos

Home

Julio Le Parc (1928, Mendoza – Argentina) es considerado uno de los grandes referentes del arte geométrico, tanto óptico como cinético. Utiliza en sus obras elementos que sorprenden o que sugestionan a la mirada, buscando involucrar absolutamente al espectador dentro de la obra. Para ello recurre a iluminaciones artificiales, efectos especulares, reflejos y movimientos, creados por el uso de bandas mecánicas que se mueven mediante dispositivos ocultos. A lo largo de los años sus investigaciones lo llevaron a crear obras que estuvieran en perpetua transformación y en constante inestabilidad, alentando una relación activa entre el espectador y el objeto artístico.

Visionaria, comprometida, irreverente, son algunos de los adjetivos con los que se puede definir la obra de este artista argentino que a mediados del siglo XX se instaló en París donde se convirtió en uno de los mayores emblemas del arte contemporáneo. Le Parc propuso en los años sesenta una ruptura con la tradición artística que había prevalecido hasta entonces, alejándose de la obra estática y acercándose a una concepción dinámica del arte. Su trabajos cinéticas pertenecen al conjunto de obras por medio de las que implementa el uso de maquinarias, es decir contingentes externos, con los que crea una transformación de la realidad. Sus juegos de luz modifican el espacio, lo recrean en forma permanente y al mismo tiempo lo disuelven, incluyéndonos en la obra de arte total.

Por otro lado sus móviles, desarrollados desde 1960 hasta la fecha lo llevan a lograr la múltiple variedad de situaciones en una misma experiencia por medio de una obra aparentemente simple por medio de la cual logra transformar la realidad. Las nociones de movimiento, de inestabilidad y de probabilidad aparecen de forma clara, y con ellos la noción múltiple y en constante transformación. En estas obras los elementos reales (ya sean placas metálicas o de plexiglás) pierden su presencia y su realidad se confunde con las formas producidas por los reflejos y la variabilidad de los puntos de vista.

Julio Le Parc ingresó en 1942 en la Academia Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón. En 1955 comenzó sus estudios en la Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, En 1958 fue becado por el gobierno francés y se instaló en París donde fundó el G.R.A.V. (Groupe de Recherche d'Art Visuel -Grupo de Investigación de Arte Visual-) y fue integrante del grupo Nueva Tendencia. En 1966 obtuvo el Gran Premio Internacional de Pintura de la Bienal de Venecia. A lo largo de su extensa carrera ha recibido numerosas distinciones, entre las que se destacan: Legión de Honor, Rango de Caballero, París, Francia (2014), Primer Premio de la 1er Bienal Internacional de Pintura, Cuenca, Ecuador (1987), Premio Especial Internacional, Instituto Di Tella, Buenos Aires, Argentina (1964) y en conjunto con el grupo G.R.A.V ha recibido la Medalla de Oro, Bienal de San Marino, Italia (1963) y el Primer Trabajo de Equipo, Bienal de París, Francia (1963). En el año 2012 se inauguró el Centro Cultural que lleva su nombre en Mendoza, Argentina. Ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas, dentro de las que se destacan: Serpentine, Sackler Gallery, Londres, Inglaterra (2014), Le Parc Lumière, muestra individual en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (2014) y Casa Daros, Río de Janeiro; Soleil Froid, muestra individual en el Palais de Tokyo, París (2013), las muestras colectivas Dynamo, en las galerías nacionales del Grand Palais en París (2013) y Real-Virtual: arte cinético de los años sesenta, en el Museo Nacional de Bellas Artes (2012), entre otras.

Simultaneidad

"Al realizar cajas luminosas en movimiento pude comprobar, entre otros aspectos, el de la simultaneidad. Un simple plano visual, estático o móvil, con su vida propia, su espacio propio, su tiempo propio, se adiciona a otros planos igualmente independientes que convergen, todos, en un solo espacio visual. Así se produce una adición de planos. Esa profundidad escalonada es regida por el mismo tiempo. Entonces, lo que se produce en el campo visual es diferente de lo que se produce en cada uno de los planos."

Biografía

Nació en la localidad de Palmira (departamento de General San Martín, provincia de Mendoza) en 1928 dentro de una familia de escasos recursos. Durante el año 1942 se mudó junto a su familia a la ciudad de Buenos Aires, en 1943 ingresó a la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón aunque la abandonó al año siguiente; en el ínterin pudo observar los murales que Antonio Berni, Juan Carlos Castagnino, Manuel Colmeiro Guimaraes, Lino Enea Spilimbergo y Demetrio Urruchúa realizaban para las Galerías Pacífico en pleno microcentro de la ciudad porteña, por el planteo de tales murales llegó a la intuición de la importancia del "espectador".

Reanudó sus estudios de bellas artes recién en 1955. En esta segunda etapa formativa fue presidente del Centro de Estudiantes de Artes Plásticas y miembro del Consejo Directivo de la Escuela Nacional de Bellas Artes. Se recibe de la Escuela Prilidiano Pueyrredón junto con Luis Wells y Rogelio Polesello.

En 1957 se inicia en la realización de una pintura abstractizante. En 1958 resulta becado por el gobierno francés y se instala en París en donde, en 1960 fundó el GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel [Grupo de Investigación de Arte Visual]). Al mismo tiempo que se cuenta entre los integrantes del grupo llamado Nueva Tendencia.

En 1966 realizó su primera exposición privada en la galería de arte Sage de Howard (Nueva York) pocos meses después, en el mismo año, obtuvo el primer premio de la Bienal de Venecia; en 1967 expuso una de sus principales obras (Desplazamientos) en el Instituto Di Tella de la ciudad de Buenos Aires y participó exitosamente en la exposición Luz y Movimiento realizada por el Museo de Arte Moderno de París.

En mayo de 1968 participó de los llamados "ateliers (talleres) de las personas" hasta que fue expulsado de Francia, medida que duró cinco meses, obteniendo el permiso de volver a París merced a las protestas de otros artistas e intelectuales.

Siempre sostuve que las obras destinadas a decorar la arquitectura eran interesantes, si eran bien pagadas, y que no era necesario justificar esta manera de ganar un poco de dinero con teorías tales como «la integración de las artes», «democratización del arte», «el arte para todos», etc. Esta manera de ganar un poco de dinero no ha funcionado casi nunca para mí, pero he tenido la ocasión de hacer algunas experiencias interesantes como, por ejemplo, cuando se me pidió hacer una obra arquitectónica en un centro comercial moderno en los alrededores de Bruselas. Se me presentan los planos, visito con el arquitecto un centro similar ya terminado, se me explica lo que se esperaba de mí, etc. Ingenuamente me vino la idea de proponer, en lugar de una gran obra en medio del gran hall, una zona de juego destinada a los niños y espacios neutros que debían servir al encuentro de jóvenes. El arquitecto, discretamente escandalizado, me hizo comprender que era un contrasentido, que sus estudios en los Estados Unidos, donde había estudiado el problema arquitectónico de los centros comerciales, le habían enseñado que de ninguna manera había que distraer al consumidor de la oferta de las tiendas, que toda la circulación debía inevitablemente provocar un deseo de mayor compra y que, para los niños, los juegos habituales eran suficientes (caballito, cohete, etc., que se ponen en movimiento algunos instantes con una moneda). Era entonces evidente que lo que se me pedía para ese centro comercial era jerarquizar el espacio, hacerlo más atractivo para la gente y así exponerla a la oferta de mercadería. Naturalmente ellos disponían, como siempre, de sumas ridículas para pagar una obra original, y de todas maneras, no tendrían escrúpulos para reemplazarla por cualquier imitación a su entera conveniencia.

En general, casi todas mis experiencias (en el plano, en relieve, en movimiento, con la luz, etc.) pueden ser adaptadas a los espacios arquitectónicos, pero no hay que confundirse, ello no es garantía de nada, lo que cuenta es el contexto y las circunstancias en las cuales puedan realizarse.

En 1983, realicé obras monumentales. Una en Fuengirola, España, organizada por iniciativa de un grupo de pintores de Málaga, con el apoyo del municipio. La idea era convertir la ciudad en un museo. Los artistas contemporáneos cubrieron las paredes de varios edificios con sus obras. Por mi parte, hice una pintura mural de 150 metros cuadrados. El otro evento en el que participé fue por iniciativa del gran escultor colombiano Edgar Negret. Se trataba de un parque de esculturas en la colina del centro de Medellín. Se invitó a varios artistas latinoamericanos con sus proyectos. Tenían solo quince días antes de la inauguración para resolver todos los problemas técnicos de realización e instalación de sus obras. En mi caso, realicé mi proyecto en una escuela de carpintería equipada con un enorme taller. Contaba, además de todo tipo de máquinas, con un cuerpo docente ansioso de ayudarme y muchos jóvenes estudiantes que con entusiasmo se identificaron con el proyecto en una intensa relación de trabajo.

“Cuando la expusimos en un salón en París sirvió de marco para una organización de juristas, que venían a Latinoamérica, pudieran alertar a la opinión pública francesa y a las autoridades sobre los atropellos a los derechos humanos. También fue usada por Amnesty Internacional en sus congresos, fue presentada en muchos lugares. Y ahora me pareció que sería importante, dentro del conjunto de toda mi experiencia, tener esa presen

ia que forma parte de mis convicciones, o de mi deseo de ayudar, aunque sea en forma limitada, a la denuncia de eso que fue tan fuerte en América Latina y que sigue existiendo en muchos países”

Carrera

Julio Le Parc se interesó por el arte a la edad de trece años cuando se hizo evidente que, si bien no era un gran estudiante, era excepcional dibujando retratos y tarjetas de ilustración. Su entorno, principalmente la escuela de Bellas Artes, fue una gran influencia en la primera parte de su carrera. Al estudiar allí asistió a clases nocturnas mientras trabajaba a tiempo completo. Le Parc se interesó especialmente por los movimientos artísticos de vanguardia en Argentina: Movimiento de Arte Concreto Invención. Después cuatro años y medio decidió dejar la

escuela. Viajó por el país sin dirigirle la palabra a su familia por ocho años. Más tarde regresaría a la Academia de Bellas Artes, donde toma un papel activo en grupos de movimientos estudiantiles.

Julio Le Parc se graduó de la Academia de Bellas Artes y en 1958 recibe una beca del Servicio Cultural Francés para ir a París, Francia. Gran parte de su carrera temprana se dedicó a pintar, grabar y crear monotipos. Sin embargo, en 1959 Le Parc comienza su experimentación con la imagen producida por la luz multiplicada por capas de planos de plexiglás. Le Parc participó en su primera exposición en la Bienal de São Paulo en São Paulo, Brasil en 1957.

Al llegar a París en 1958 se contactó con Jesús Rafael Soto y Carlos Cruz-Diez quienes ya se encontraban en París. Allí conoció a Victor Vasarely, Georges Vantongerloo, Morellet y Denise René, con quienes formó amistad. René estaba comprometido con la promoción del arte abstracto y más tarde ayudó a lanzar el cinetismo. Tras entablar relaciones con estos compañeros artistas y trasladarse permanentemente a París, Le Parc comenzó a pintar lo que se conoció como Surfaces Sequences. Se trata de obras en las que la progresión de formas con ligeras variaciones crea ilusiones de movimientos rítmicos al completarse. En 1960 ayudó a fundar el grupo GRAV con la estrategia colectiva de delegar el acto creativo al espectador. El grupo abogó por que el arte desempeñara un papel más amplio y activo en la sociedad.

Precursor del Arte cinético y el op-art, además de ser miembro fundador del Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV). En 1966, Le Parc ganó el Gran Premio de Pintura en la 33ª Bienal de Venecia, Venecia. Llevaba ocho años viviendo en París en el momento de recibir el premio. Para entonces, Le Parc se había dedicado a experimentar con la luz. Le Parc tuvo experiencias personales con la luz y móviles en un cubo translúcido, así como una pieza de luz animada proyectada en techos, paredes y suelo. También estaba experimentando con luz en un cilindro reflectante.

Le Parc ha continuado su uso de la luz y la cinética. Sin embargo, "en la década de 1970, la actividad artística de Le Parc se hizo menos frecuente, hasta el punto de que su obra casi pasó desapercibida en el ámbito internacional durante varias décadas". No obstante, con un interés renovado en utilizar la luz como medio, el trabajo de Le Parc está atrayendo la atención de un público más amplio.

Recibió una exposición individual en el Palais de Tokyo en París en 2013. Está socialmente comprometido con el arte inmersivo. En 2020 trabajó en su puesto de Nueva York, Galerie Perriot en una exposición posterior a la pandemia que se estaría lanzando a una sala de visualización en línea para el verano de 2021.

Galería

Galeria Colores

El color

Comencé mis experiencias con el color en 1959, teniendo cuidado de no hacer colorismo. Apliqué al color el mismo trato que a las formas. Si trabajaba en el color, no era de ninguna manera para hacer un cuadro en azul, en rosa, cálido, frío, etc. Comencé por utilizar no algunos colores, sino todos. Compuse una gama completa que iba del amarillo al amarillo, pasando por el verde, el azul, el violeta, el rojo y el naranja. Los colores eran puros, no estaban degradados ni con negro ni con blanco. Me prohibía emplear otros colores que aquellos elegidos, es decir, una gama de catorce colores que, si bien limitados, me parecían resumir todas las variaciones posibles de mezclas cromáticas.

Fascinación por la calidad

En todas estas experiencias, lo que me impresionaba era la cantidad de cambios posibles contenidos en cada programación. Me daba gusto imaginar todas esas variaciones sucediéndose en el tiempo y mis cálculos de probabilidades me llevaban a considerar otro fenómeno: la duración indeterminada. Cada gouache o cuadro producido por tal o cual combinación era, para mí, un momento particular de todo ese movimiento de colores en cambio continuo que rodaba en mi cabeza. Luego, ya al fin de 1959, me puse a imaginar mecanismos para poner en evidencia ese potencial de variaciones. El movimiento real aparece en mis experiencias, la multiplicación de imágenes, la transparencia, el color en el espacio, la luz... Todas esas investigaciones realizadas hace doce años, las he revisado, ordenado, ampliado, les he dado una mejor forma, más legibles, para presentarlas hoy.

Julio Le Parc 1970

Galeria Luces

Luz

Las primeras experiencias con la luz fueron hechas a finales de 1959. En ellas se utilizaba la luz en pequeñas cajas, con el fin de reproducir, combinar y multiplicar, por medio de pantallas compuestas por placas de plexiglás en forma de prismas, cuadrados y círculos utilizando una escala de catorce colores. Como en otras experiencias, no se trataba en este caso de realizar cuadros luminosos. La luz no era sino un medio, como el plexiglás o las formas geométricas, para concretar algunas de mis preocupaciones, sobre todo la de aprehender el potencial de variaciones y manifestarlo en un solo campo visual.

Así se hicieron numerosas experiencias, derivadas del manejo de los materiales y de la diferenciación de los problemas. Quería igualmente hacer coincidir simultáneamente, por medio de la reflexión de placas en plexiglás a 45°, colocando elementos, móviles o fijos, a cada lado. De este modo, las formas reflejadas de cada lado se interpenetraban por su transparencia y parecían estar suspendidas en el espacio. En otras experiencias de la misma serie, se disponían en profundidad las placas de plexiglás de manera que las imágenes laterales, al iluminarse alternativamente, creaban secuencias visuales de ocho situaciones en profundidad. Asimismo, se podían someter varios temas a todas estas cajas experimentales, alternándolos y combinándolos en formas diferentes.

Otras experiencias con la luz derivaban de elementos móviles destinados originalmente al interior de las cajas sobre la base de la reflexión de la luz sobre un fondo, a través de plaquitas de plexiglás o metal; una serie de experiencias combinaba el emplazamiento de fuentes de luz, la inclinación de los elementos suspendidos y la forma de los fondos. Esta serie me llevó a realizar, en 1962, un conjunto destinado a una habitación blanca en la oscuridad. El conjunto estaba colocado en medio de la habitación y los elementos suspendidos recibían cuatro rayos de luz que paseaban sus reflejos sobre las paredes, el suelo y el techo según trayectorias horizontales, verticales u oblicuas.

En 1962 realicé otras experiencias utilizando un rayo de luz artificial. Una de ellas consistía en proyectar un rayo de luz sobre un cilindro que reflejaba el rayo, deformándolo, sobre un círculo de madera pintado de blanco que servía de fondo del cilindro. Este rayo era interceptado inmediatamente por los elementos móviles y fraccionado así de formas diversas. El resultado visual sobre el círculo blanco era un juego constante e imprevisible de sombras y de luces cuyos límites se fijaban previamente. Este mismo principio que utilizaba la luz rasante se aplicó en otras experiencias.

En la misma época, realicé experimentos para visualizar rayos luminosos en el espacio. Primeramente, intenté suspender, en pequeñas cajas de plexiglás transparente, partículas por medio de aire a fin de hacer atravesar estas cajas por rayos móviles, pero acabé por utilizar agua en pequeñas peceras. El agua estaba coloreada con anilina fluorescente, a fin de hacer perfectamente visibles los rayos luminosos que la atravesaban. Con esta idea concebí entonces una sala para fumadores cuyos muros estarían llenos de pequeños orificios, de los cuales brotarían los rayos luminosos en movimiento a fin de que el aire de la sala, rarificado por el humo, visualizase los rayos que lo atravesaban en todas direcciones.

Para circunscribir al espectador, ubicarlo en el centro de un fenómeno, rodearlo completamente de una situación visual, algunas experiencias fueron hechas en el primer laberinto que nuestro grupo presentó con motivo de la Bienal de París de 1963. En este laberinto, tres de mis proposiciones asociaban la luz a elementos reflectantes, formando tres de los recintos que el espectador tenía que atravesar. Estas experiencias excluían la posibilidad de aprehender el fenómeno de un solo vistazo, como en el caso de los cuadros tradicionales expuestos sobre la pared, o de las esculturas sobre bases alrededor de las cuales gira el espectador. Tendían a sumergir a este en una situación visual, apelando a él simultáneamente desde todas partes, a fin de que la imagen percibida durante su paso fuera el producto de su tiempo de parado en este espacio, así como de los movimientos efectuados, de las imágenes producidas sucesivamente, etc.

En este sentido, pero con temas más simples, hice en 1968 otros dos recintos, uno de los cuales estaba cubierto con líneas luminosas paralelas separadas unos 30 cm unas de otras, en constante vibración, y el otro, con paredes curvas sobre las cuales y en toda su longitud se desplazaban luces verticales de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, a intervalos irregulares y a velocidad diferente.

Siguiendo el mismo principio acerté, por medio de una lupa, a proyectar la propia lámpara en vibración sobre una pantalla. Otras experiencias con proyecciones sobre pantalla fueron realizadas paralelamente y, entre ellas, la proyección de un rayo luminoso a través de gran número de espejitos cuadrados montados sobre resortes que un motor hacía vibrar. El reflejo de la luz sobre cada cuadrito, proyectado en vibración sobre la pantalla, producía círculos que se deformaban a medida que la vibración frenaba, hasta convertirse en un punto luminoso.

Julio Le Parc 1971

Galeria Relieves

Relieves

En 1960 y de forma paralela a experiencias con luz y con móviles, hice una serie de dibujos de relieves.

En la misma época realicé algunos de ellos. En algunos casos, el punto de referencia eran las gouaches a base de blanco, negro y gris que había realizado el año anterior.

En ellos retomaba el principio matemático de las progresiones, pero aplicado en estos casos a variaciones de niveles o bien a un mismo elemento (un plano inclinado) con cuatro posiciones distribuidas alternativamente sobre una superficie. En otros casos, la suma de elementos que variaban progresivamente creaba una superficie modulada. Estos relieves los realizaba previamente en cartón y madera. La luz jugaba sobre ellos libremente y con intensidad diferente, según los ángulos o los niveles. Después realicé otras experiencias con numerosas plaquitas metálicas distribuidas regularmente y colocadas perpendicularmente a un fondo plano de color blanco. En esta experiencia, el juego de luz y sombra y de los reflejos era primordial y constituía como una especie de trampa de luz. Los elementos reales (las plaquitas metálicas) perdían su presencia y su realidad se confundía con las formas producidas por los reflejos, las sombras y la variabilidad de los puntos de vista.

Con estos relieves experimentaba la incorporación de elementos variables exteriores al propio objeto, es decir, con las diferentes formas de incidir la luz y con la multiplicidad de los puntos de vista que se posibilitaban con el desplazamiento del espectador.

Maquetas

Siempre sostuve que las obras destinadas a decorar la arquitectura eran interesantes, si eran bien pagadas, y que no era necesario justificar esta manera de ganar un poco de dinero con teorías tales como «la integración de las artes», «democratización del arte», «el arte para todos», etc. Esta manera de ganar un poco de dinero no ha funcionado casi nunca para mí, pero he tenido la ocasión de hacer algunas experiencias interesantes como, por ejemplo, cuando se me pidió hacer una obra arquitectónica en un centro comercial moderno en los alrededores de Bruselas. Se me presentan los planos, visito con el arquitecto un centro similar ya terminado, se me explica lo que se esperaba de mí, etc. Ingenuamente me vino la idea de proponer, en lugar de una gran obra en medio del gran hall, una zona de juego destinada a los niños y espacios neutros que debían servir al encuentro de jóvenes. El arquitecto, discretamente escandalizado, me hizo comprender que era un contrasentido, que sus estudios en los Estados Unidos, donde había estudiado el problema arquitectónico de los centros comerciales, le habían enseñado que de ninguna manera había que distraer al consumidor de la oferta de las tiendas, que toda la circulación debía inevitablemente provocar un deseo de mayor compra y que, para los niños, los juegos habituales eran suficientes (caballito, cohete, etc., que se ponen en movimiento algunos instantes con una moneda). Era entonces evidente que lo que se me pedía para ese centro comercial era jerarquizar el espacio, hacerlo más atractivo para la gente y así exponerla a la oferta de mercadería. Naturalmente ellos disponían, como siempre, de sumas ridículas para pagar una obra original, y de todas maneras, no tendrían escrúpulos para reemplazarla por cualquier imitación a su entera conveniencia.

En general, casi todas mis experiencias (en el plano, en relieve, en movimiento, con la luz, etc.) pueden ser adaptadas a los espacios arquitectónicos, pero no hay que confundirse, ello no es garantía de nada, lo que cuenta es el contexto y las circunstancias en las cuales puedan realizarse.

En 1983, realicé obras monumentales. Una en Fuengirola, España, organizada por iniciativa de un grupo de pintores de Málaga, con el apoyo del municipio. La idea era convertir la ciudad en un museo. Los artistas contemporáneos cubrieron las paredes de varios edificios con sus obras. Por mi parte, hice una pintura mural de 150 metros cuadrados. El otro evento en el que participé fue por iniciativa del gran escultor colombiano Edgar Negret. Se trataba de un parque de esculturas en la colina del centro de Medellín. Se invitó a varios artistas latinoamericanos con sus proyectos. Tenían solo quince días antes de la inauguración para resolver todos los problemas técnicos de realización e instalación de sus obras. En mi caso, realicé mi proyecto en una escuela de carpintería equipada con un enorme taller. Contaba, además de todo tipo de máquinas, con un cuerpo docente ansioso de ayudarme y muchos jóvenes estudiantes que con entusiasmo se identificaron con el proyecto en una intensa relación de trabajo.

Galeria Juegos

Sala de Juegos

Fue alrededor de 1964 cuando compré algunos micromotores. Al comienzo de mis experiencias, razones económicas me habían impedido hacerlo, aunque yo sabía que podía encontrar soluciones a la medida de mis posibilidades. Si bien siempre me planteaba problemas un poco más allá de mis posibilidades para resolverlos, la solución no era nunca tan lejana como para justificar el abandono del proyecto, constituyendo así una coartada para no hacer nada. Así, cuando dispuse de micromotores comencé a realizar ensayos y una gran cantidad de experiencias fueron posibles, aunque el espectro de Tinguely estaba siempre presente.

Vi inmediatamente la posibilidad de agrupar algunas de esas experiencias y de someterlas al espectador, el cual, sorprendido al ponerlas en movimiento al presionar un interruptor, constataba la diferencia entre el elemento estático y el elemento en movimiento, el cual iba acompañado del ruido que provocaba.

La participación no se limitaba a pulsar un botón. El factor sorpresa provocaba un reblandecimiento en el espectador, por lo general una actitud más respetuosa frente al «arte». Una familiaridad se establecía así entre el conjunto de los movimientos-sorpresa y el espectador provocando un comportamiento activo y diverso. Primero es el descubrimiento por el espectador de la relación entre los botones interruptores y los diferentes temas, luego poder, a partir de ellos, provocar los movimientos durante el tiempo deseado, ya sea haciéndolo uno después de otro, o combinando varios a la vez.

A esta misma serie de experiencias corresponde el «espejo en vibración», una placa de aluminio pulido suspendida de 200 × 50 que refleja, cuando ella está quieta, la imagen del que la mira. Cuando este presiona el interruptor que está en un pequeño zócalo delante de la placa, un motor imprime a esta un movimiento de vaivén que la hace alternativamente cóncava y convexa, de manera que el reflejo del espectador se achica y se agranda sucesivamente, lo que provoca la hilaridad del que pulsa el interruptor y de los que están a su lado, que son también, en el reflejo, deformados por la placa de metal en movimiento.

Paralelamente realicé en esa época otras experiencias de la misma índole, pero sin motor. Se trataba de juegos con elementos para manipular. El espectador provocaba el movimiento, ya sea haciendo vibrar pequeñas pelotitas suspendidas, ya sea haciendo girar rápidamente una trama blanca y negra, ya sea poniendo en movimiento una bola roja suspendida de un resorte delante de una trama horizontal blanca y negra. En este último caso, si se sigue el movimiento vertical de la bola roja suspendida del resorte, la trama de fondo provoca perturbaciones visuales; y si fija la mirada en el fondo, la pelota roja las provoca. Estos elementos y otros parecidos fueron utilizados de diversas maneras en las salas de juegos realizadas por el GRAV. Su embrión estaba ya en la Bienal de París en 1963.

En la sala de juegos se habían dispuesto lo que llamo «elementos para probar», por ejemplo, «asientos con resortes», una especie de banco montado sobre un grueso resorte que cede bajo el peso de la persona que trata de sentarse, la cual, sorprendida, puede ir a parar al suelo; «anteojos para visión diferente», se trata de una docena de anteojos trucados de diferentes maneras que perturban la visión normal de la realidad, fraccionándola, superponiendo los elementos de ella, multiplicándolos, dándolos vuelta, agregándole colores, deformándolos, etcétera. En los «espejos», como en los anteojos, se trata de incorporar la realidad circundante: este juego de espejos parte de un reflejo normal de la imagen que va fraccionándose y multiplicando progresivamente. En los «zapatos para caminar diferentemente» la participación física es más evidente y aquel que los ensaya adapta su manera de caminar a los zapatos, que le impiden hacerlo normalmente, ya sea porque ellos están montados sobre resortes o porque son muy pesados o porque están montados sobre tubos; así él deja de ser espectador y deviene elemento a observar.

Sobre la base de este principio de participación física fueron hechos otros juegos tales como: «suelo inestable», «juego de equilibrio», «juego con cuerda suspendida con un resorte», este último en recuerdo de un espectáculo de Savary. Estos elementos sin uso no presentan ningún interés. Lo interesante que se podía constatar en la ocasión de su presentación era que sin ningún pedido ni información verbal o escrita, los espectadores descubrían ellos mismos la manera de usarlos y, en algunos casos, inventaban colectivamente una relación particular entre ellos, y entre ellos y los elementos propuestos.

Al origen del «conjunto para hacer ruido» se sitúa una pequeña experiencia que hice con Morellet y Stein en 1964 para el laberinto de la exposición Nouvelle Tendance en París. Había puesto una placa metálica suspendida y encerrada en una caja, de la cual salía una cuerda con una manilla. Tirando de esta manilla, la placa se ponía a vibrar produciendo el ruido clásico del trueno.

Al comienzo de 1969, en una sala de juegos de una exposición individual, presenté un conjunto de elementos para hacer ruido que el público utilizaba como le parecía, combinando o no los ruidos. Un micrófono puesto en el lugar recogía el sonido y lo difundía por medio de altavoces en las salas, ya sea simplemente amplificadas, ya sea

combinados con la colaboración de un músico electrónico que los retransmitía con algunos segundos de retraso y en frecuencias diferentes.

Siguiendo el mismo principio acerté, por medio de una lupa, a proyectar la propia lámpara en vibración sobre una pantalla. Otras experiencias con proyecciones sobre pantalla fueron realizadas paralelamente y, entre ellas, la proyección de un rayo luminoso a través de gran número de espejitos cuadrados montados sobre resortes que un motor hacía vibrar. El reflejo de la luz sobre cada cuadrado, proyectado en vibración sobre la pantalla, producía círculos que se deformaban a medida que la vibración frenaba, hasta convertirse en un punto luminoso.

Julio Le Parc1971