

## Immagini irrequiete

*"Se desideri vedere impara ad agire"*

(H. Von Foerster)

"Irrequietezza" è la parola chiave per comprendere il percorso di Le Parc come artista e come uomo fra gli uomini. Il concetto di "Movimento" su cui si regge tutta la sua opera non va inteso come semplice cinetismo ma, secondo le parole di Pradel, come "vita votata a cambiare le cose e i comportamenti in un mondo paralizzato dalle certezze". E questo permea l'intero percorso dell'artista assumendo contemporaneamente una valenza politica e sociale ma anche artistica e cognitiva.

Ecco allora Le Parc che, fra l'Europa e l'America Latina, lotta contro i dogmi delle dittature politiche e mentali, così come contro le certezze irremovibili del conformismo, contro gli irrigidimenti della ragione, a favore del cambiamento e dell'incessante trasformazione del mondo.

Movimento come cambiamento, come trasformazione del mondo e della realtà. Questo è l'imperativo artistico di Le Parc la cui azione si svolge a tutte le scale e non traslascia il livello d'indagine più elementare ma costitutivo: quello dei meccanismi della percezione.

Descrivendo le sue prime ricerche sulle *Superfici* l'artista scrive: "Più che le speculazioni razionali sull'organizzazione della superficie, il nostro riferimento di partenza è l'occhio dello spettatore" e allora elimina le tracce della realizzazione manuale e della composizione soggettiva, utilizzando forme geometriche neutre (quadrati, cerchi e rettangoli) ordinate attraverso relazioni anonime (progressioni algebriche, topologiche, ...), con lo scopo di ottenere una "superficie attiva", cioè in grado di stabilire una connessione visiva con lo spettatore.

L'artista prende distanza dall'opera, limita la propria soggettività autorevole ed ispirata, per programmare un dispositivo in grado di catturare lo spettatore e di renderlo complice nel processo artistico.

In molti modi e con diversi gradi di consapevolezza l'osservatore di un'opera di Le Parc è indotto a divenire parte attiva dell'opera.

Nelle *Sale da gioco*, installazioni interattive realizzate negli anni '60, lo spettatore viene sollecitato esplicitamente a partecipare premendo bottoni e manopole per cambiare lo stato dell'opera, indossando occhiali per una "visione altra", fronteggiando specchi che frazionano, sovrappongono, moltiplicano, invertono, colorano e deformano le immagini, o che incorporano la realtà circostante.

Ma già al livello più inconsapevole della percezione si attua l'azione costruttiva dello spettatore attraverso l'interazione fra l'immagine e l'occhio. Anche le opere apparentemente più "tranquille" (i *Rilievi*, le *Curve virtuali*, le *Superfici*, le *Contorsioni*, le *Modulazioni*) richiedono infatti all'osservatore un atto creativo imprescindibile.

Con i giochi di luce, ombre e riflessi e l'uso del colore Le Parc crea degli oggetti e delle immagini virtuali che necessitano dell'azione dello spettatore per essere suscitati.

Le immagini irrequiete di Le Parc richiedono un occhio responsabile e partecipe che attribuisca loro una forma stabile anche se momentanea e contingente, che animi il movimento virtuale che le scuote, che attualizzi alcune delle loro infinite potenziali variazioni. Il movimento intrinseco dell'opera di Le Parc, inteso come spostamento dello spettatore, come modifica del punto di vista, come movimento meccanico interno all'opera, o come oscillazione fra diverse forme percettivamente instabili, è espressione della potenzialità di cambiamento.

L'atto percettivo stabilisce una relazione fra due entità, occhio e mondo visivo, che non godono di una vita autonoma, separata ed indipendente, o di una stabilità a priori, antecedente e assoluta. Ed è solo all'interno di questa relazione che si costruisce l'immagine in un rimando reciproco e incessante di stabilità, giocato fra l'occhio e la realtà visiva, fra il soggetto e l'oggetto, fra l'uomo e il mondo.

Monica Bonollo