

SOUS LE PRISME DU DIGITAL SOUS LE PRISME SOUS DU DIGITAL DU DIGITAL LE PRISME

Dominique Moulon

L'œuvre de Julio Le Parc doit être envisagée dans sa globalité tant elle est totale. Mais on peut aussi la reconsidérer à l'aune de bien des prismes comme celui du digital, car sa carrière s'est développée en proximité avec les arts numériques dont on a coutume de chercher les origines dans les années cinquante. Depuis quelque temps, avec l'aide de son fils Juan, l'artiste lui-même revisite son travail par la réactivation de créations antérieures en réalité virtuelle. La notion de virtualité est déjà très présente dans ses premières recherches de peintre au travers de titres tels que *Réels et Virtuels* de 1958. C'est alors l'époque de ses *Surfaces* qui, dans un premier temps, sont essentiellement de noir et de blanc comme s'il devait tout d'abord éprouver la composition, entre équilibre et déséquilibre. Dans la poche de sa veste de travail, à portée de main, se trouve une machine à calculer qui jamais ne le quitte. C'est ainsi qu'il « programme » les assemblages de points, de lignes, de carrés et de cercles de ses *Surfaces* aux infinies variations. Au point qu'elles suscitent en nous quelques vertiges. Notons que nombreux sont aujourd'hui les artistes du code qui se réfèrent aux expérimentations du Groupe de Recherche d'Art Visuel (G.R.A.V.) cofondé par Julio Le Parc en 1961. Et plus largement à cette tendance optique de l'art dont il est si proche.

Le mouvement émerge très tôt dans le travail de Julio Le Parc, alors même que ce dernier s'exprime encore essentiellement dans le plan et avec des titres incluant les termes *séquence*, *translation* ou *progression*. Il s'agit de séries où l'artiste procède par itérations successives comme le font ordinairement les scientifiques, mathématiciens ou programmeurs. Quand c'est aux spectatrices et spectateurs de les balayer du regard pour en révéler les mouvements intrinsèques. Déjà en 1959, son approche est de l'ordre du paramétrique. Une cinquantaine d'années plus tard, c'est son fils Juan, artiste digital « polyvorace » qui compilera certaines de ses animations en devenant avec l'outil informatique ce qu'elles semblaient déjà annoncer l'usage.

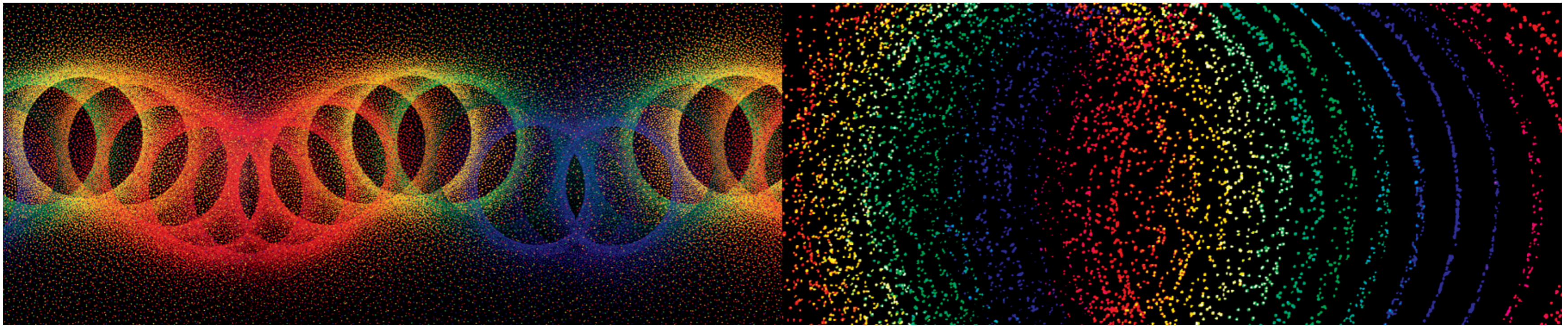
Lorsque les couleurs surviennent dans le travail de Julio Le Parc, il les aborde avec autant de méthode, en aplat, quand elles ne font que succéder aux nombres. Bien



Réels et Virtuels, 1958 • Encre sur carton, 24 x 24 cm

souvent et durant un temps, il n'en utilisera que quatorze pour les combiner à l'infini. La grille est alors omniprésente, comme pour lui permettre d'ordonner le chaos par la combinatoire, déjouant ainsi la catastrophe. Il faut dire qu'il a rencontré René Thom, celui qui la théorise le mieux. Dans le plan, les cercles aux quatorze couleurs sont concentriques mais ils préfigurent déjà la profondeur de possibles cônes virtuels. En 1974, avec *La Longue Marche*, il met en œuvre un système lui permettant d'étirer des lignes colorées dont des circonvolutions sans début ni fin se correspondent, s'anticipent ou s'atteignent. Les systèmes que Julio Le Parc a pour habitude de mettre en place sont à envisager comme autant d'algorithmes aux innombrables variations entre autres fractionnements ou turbulences dans le plan comme en volume. Avec, comme obsession, la perception visuelle des spectatrices et spectateurs.

Avec les années soixante, les recherches de Julio Le Parc prennent singulièrement de l'épaisseur au travers de



Alchimie 396, 2018 • Acrylique sur toile, 200×600 cm (trois toiles de 200×200 cm)

Alchimies en réalité virtuelle, 2016 • Installation - Dimension variable

ses séries de *Reliefs*. L'approche est similaire, mais adaptée à la profondeur des trois dimensions. Aussi, on ne sera guère surpris d'apprendre que de telles recherches soient réactivées, ou plus simplement poursuivies, par l'artiste au sein de l'atelier virtuel récemment conçu par son fils Juan. Et c'est là, précisément, que se déroulent des séances où, équipé d'un casque et de manettes de réalité virtuelle, Julio Le Parc fait l'expérience de ses *Reliefs* dans l'espace avant de les prototyper pour, enfin, les usiner. Le virtuel, dans ce cas, est à envisager comme un moyen de se projeter dans le futur de la production de certaines de ses œuvres. Au moment précis où il les observe, tout, en termes de paramètres, est encore possible. Il fait alors corps avec ce qui n'a pas encore de poids. Libéré de toute forme de pesanteur, il a ainsi tout loisir d'examiner ses créations sous tous les points de vue possibles et imaginables avant même de décider de les matérialiser. Le point de vue, plus encore que le regard, compte parmi les petites obsessions que l'artiste admet volontiers. Notamment à propos des créations de sa série *Déplacement* qui induit précisément que les spectatrices et spectateurs se déplacent pour en apprécier toutes les mutations possibles. Son atelier virtuel, lui permettant littéralement de se saisir de ce qui n'a d'existence que dans le corps sans chair de la machine, participe activement des processus créatifs qui mènent aux instants décisifs de ses choix de produire, comme de ne pas produire, ce qui doit encore être affiné jusque dans les moindres détails.

Parmi les grandes pratiques du vingtième siècle, il y a celles associées aux moteurs dont Julio Le Parc fait grand usage dès les années soixante et que la maîtrise actuelle des langages de programmation ne fait qu'amplifier. Cette attirance pour le mouvement le rapproche des artistes cinétiques. Comme il aime à le rappeler, il a souvent préféré les rayons «outillage» aux marchands de pigments. C'est ainsi que son œuvre est faite d'ajouts successifs sans jamais qu'il y ait de véritables suppressions. Aux surfaces

géométriques de noir et de blanc, puis de couleurs, qu'il active par la combinatoire, s'ajoutent la profondeur, puis le mouvement de moteurs ou de participantes et participants avant que la lumière, enfin, n'opère. Avec l'approche méthodique qu'on lui connaît, il ne cesse de complexifier ses œuvres, qui ne nous échappent pas pour autant. Car même si l'on ne comprend pas toujours ce que l'on observe, il est difficile, voire impossible, de s'en détacher. Ce phénomène se vérifie avec la série des *Contorsions* dont les mécanismes à l'efficacité redoutable – en distordant quelques géométries – nous hypnotisent immédiatement. C'en est ainsi : le plaisir esthétique, en art, doit toujours primer sur la compréhension des phénomènes quels qu'ils soient. L'artiste mène généralement différentes séries en parallèle, et souvent, sur des durées longues, elles se nourrissent les unes les autres, ou plus exactement se contaminent mutuellement. Quand une découverte ici est susceptible de ré-émerger là. La lumière, composante essentielle des recherches de Julio Le Parc, nous apparaît comme parfaitement contrôlée par des rouages dont les modes opératoires sont comparables à ceux d'algorithmes. En illuminant ses créations, il en multiplie les états au point qu'il devient impossible de les anticiper tous. Ce qui induit une certaine forme de lâcher-prise de l'artiste qui devient par conséquent le premier spectateur de ses œuvres que l'on pourrait qualifier de génératives. Sans omettre que la pénombre, nécessaire à la présentation optimale de tels mécanismes ou installations de lumière, place inmanquablement le public en immersion.

Dans la carrière de Julio Le Parc, certaines séries surprennent tant elles sont inattendues, comme les *Jeux*, parfois à caractère très politique, ou les *Modulations* initiées dans les années 1970 et poursuivies durant les années 1980. D'abord en niveaux de gris, puis en couleur, quand l'artiste s'autorise même le dégradé pour modeler des scènes d'objets aux étranges perspectives évoquant quelques jeux

pour mobile. En cette période, il ne cache pas son intérêt pour le peintre Fernand Léger dont on sait aussi l'engagement politique. Mais surtout, il anticipe l'engouement d'une génération d'artistes émergents qui, frénétiquement, déposent leurs scènes en trois dimensions empreintes de surréalisme sur des plateformes NFT dont on parle tant actuellement. Les *Modulations* de Julio Le Parc n'ont rien perdu du mystère qu'elles dégagent en convoquant une certaine forme de magie. Celle-là même qui leur permet de s'émanciper des lois de la physique.

Parmi les séries en cours, il y a celle des *Alchimies* aux nuages de points dont le titre seul suffit à convoquer les pratiques mystérieuses se situant en science et magie. Elles prolongent les *Modulations* quand les plus récentes pourraient évoquer quelques cosmogonies bien ordonnées. Julio Le Parc en a placé quelques-unes au sein d'espaces tridimensionnels dont on fait l'expérience en étant équipé d'appareils de réalité virtuelle. Le public se retrouve ainsi dans la position de l'artiste qui les a peaufinées. Nous les vivons du dedans, sans enveloppe charnelle aucune. Nous faisons corps avec elles pour initier quelques chorégraphies de l'apesanteur. Quand nous sommes à la fois à la place du regard englobant et du point de couleur, dans la position du trou noir qui avale le tout comme dans celle de l'astéroïde parmi tant d'autres. Sans omettre qu'il est aisé de se téléporter d'une *Alchimie Virtuelle* à l'autre par la magie des technologies. Comme dans un musée, on passe d'une œuvre ou d'une salle à l'autre. Difficile, une fois encore, de se détacher du monde de Julio Le Parc en reposant le casque qui nous faisait fusionner avec son imaginaire. L'autre série en cours s'intitule *Digital* et se compose d'animations en trois dimensions, à l'instar des *Torsions* initialement formées d'assemblages de barres métalliques que l'artiste a modelées dans l'espace physique pour en reprendre certaines ou en réinventer d'autres au sein de son atelier en réalité virtuelle. Ce qui, pour le public, ne

fait pas de grande différence tant on a l'impression que le métal s'est courbé avec une relative docilité aux exigences de l'artiste.

Enfin, entre création et documentation, il y a le musée imaginaire et virtuel que Julio et Juan Le Parc sont en train de concevoir pour y faire figurer des œuvres virtualisées. Il s'agit bien plus que d'un catalogue raisonné d'un nouveau genre. Au sein d'un espace qui nous apparaît sans limite, les œuvres planes sont susceptibles de prendre de la profondeur, celles en volume de s'animer et celles de l'intime de se faire soudainement monumentales. Certaines créations sont difficiles à reconnaître tant l'artiste a fait siennes les technologies du virtuel. Lorsqu'il est à ciel ouvert, son *Virtual Labyrinthmuseum* a l'allure d'un parc où toutes ses créations sont sculptures. On peut y explorer ces dernières du dehors comme du dedans en s'affranchissant des contraintes du monde physique pour vivre l'expérience de l'univers de l'artiste. Sans jamais oublier que certaines pièces ont émergé sous sa main il y a une soixantaine d'années. Ce qui renvoie à cette peinture de 1958 et au titre prémonitoire : *Réels et Virtuels*. Pour un critique d'art, échanger avec un artiste majeur à la carrière d'une telle longévité constitue une véritable expérience, une *life-changing experience* pour utiliser le jargon de la réalité virtuelle.

