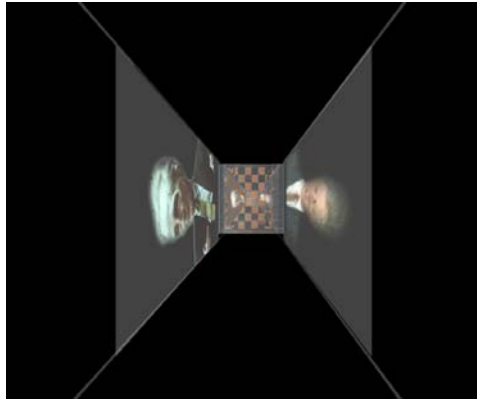
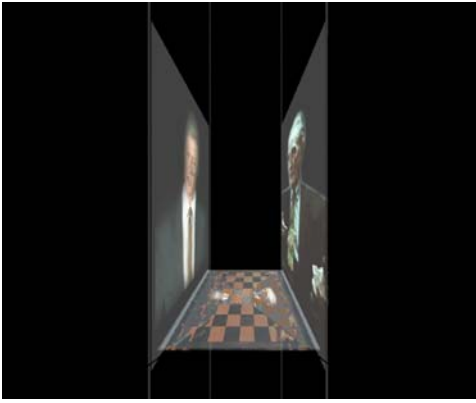


Play it again, Marcel

Avant projet destiné à la Communauté Française de Belgique - Biennale de Venise 2005.

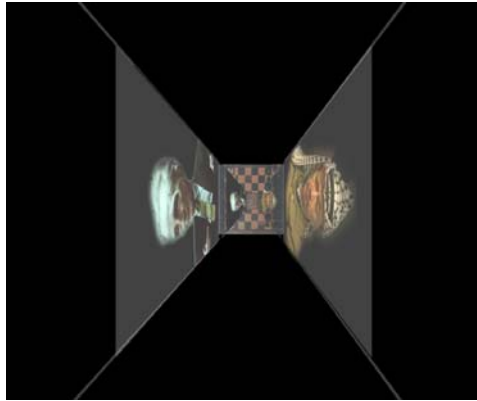
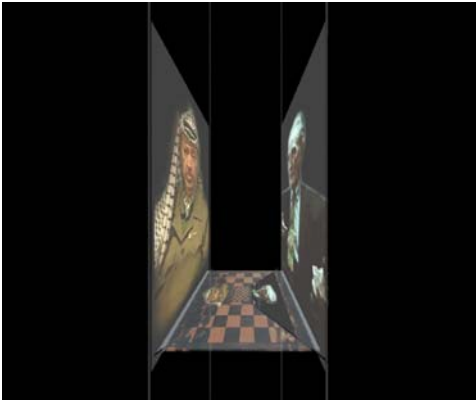
Ronald Dagonnier février 2005

Rue Bailleux, 4 B-4000 Liège Tél: / 32-0472386585 32-043694208- Mail: r.dagonnier@surfadsl.net

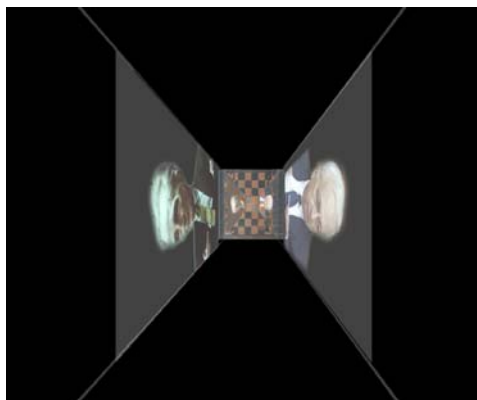
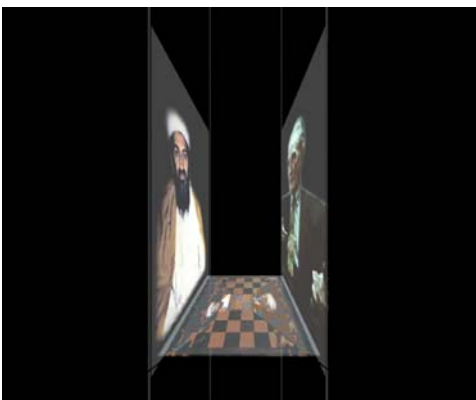
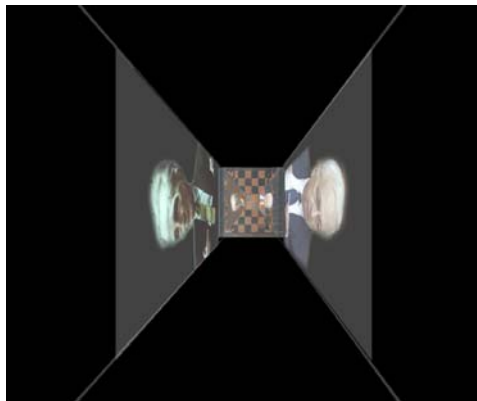
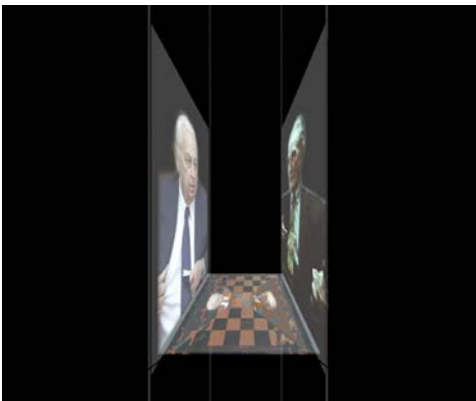
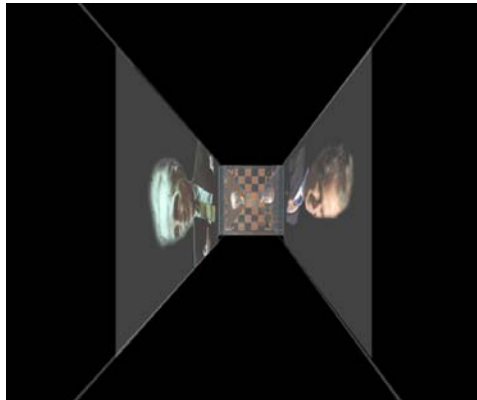
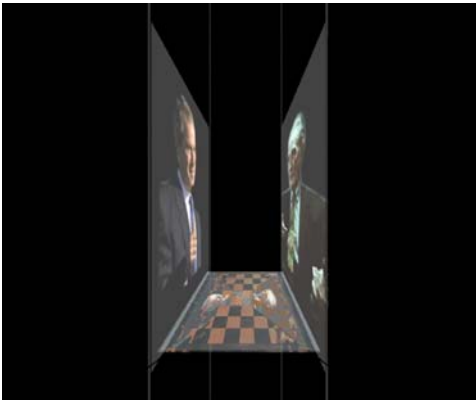


Play it again, Marcel

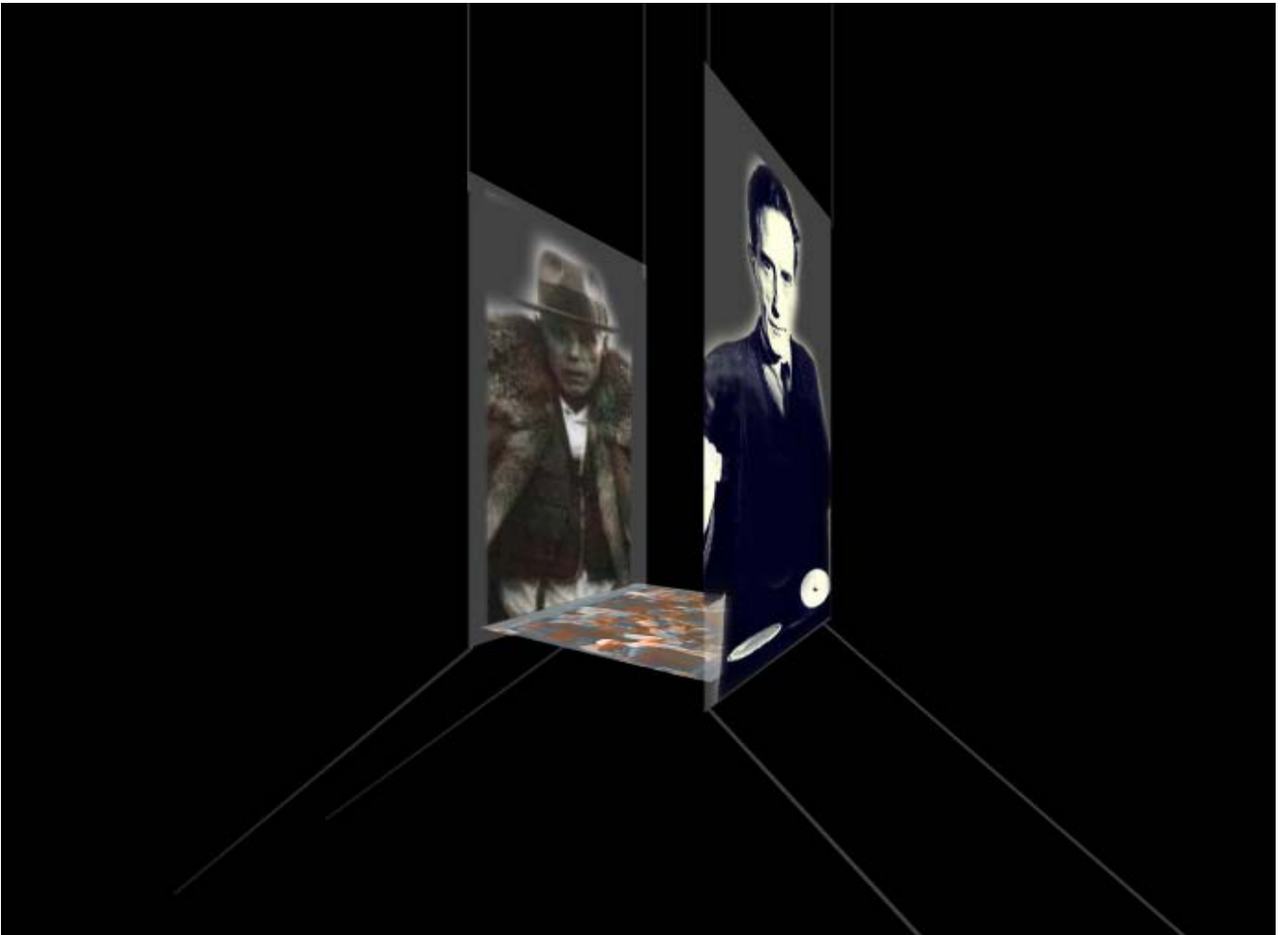
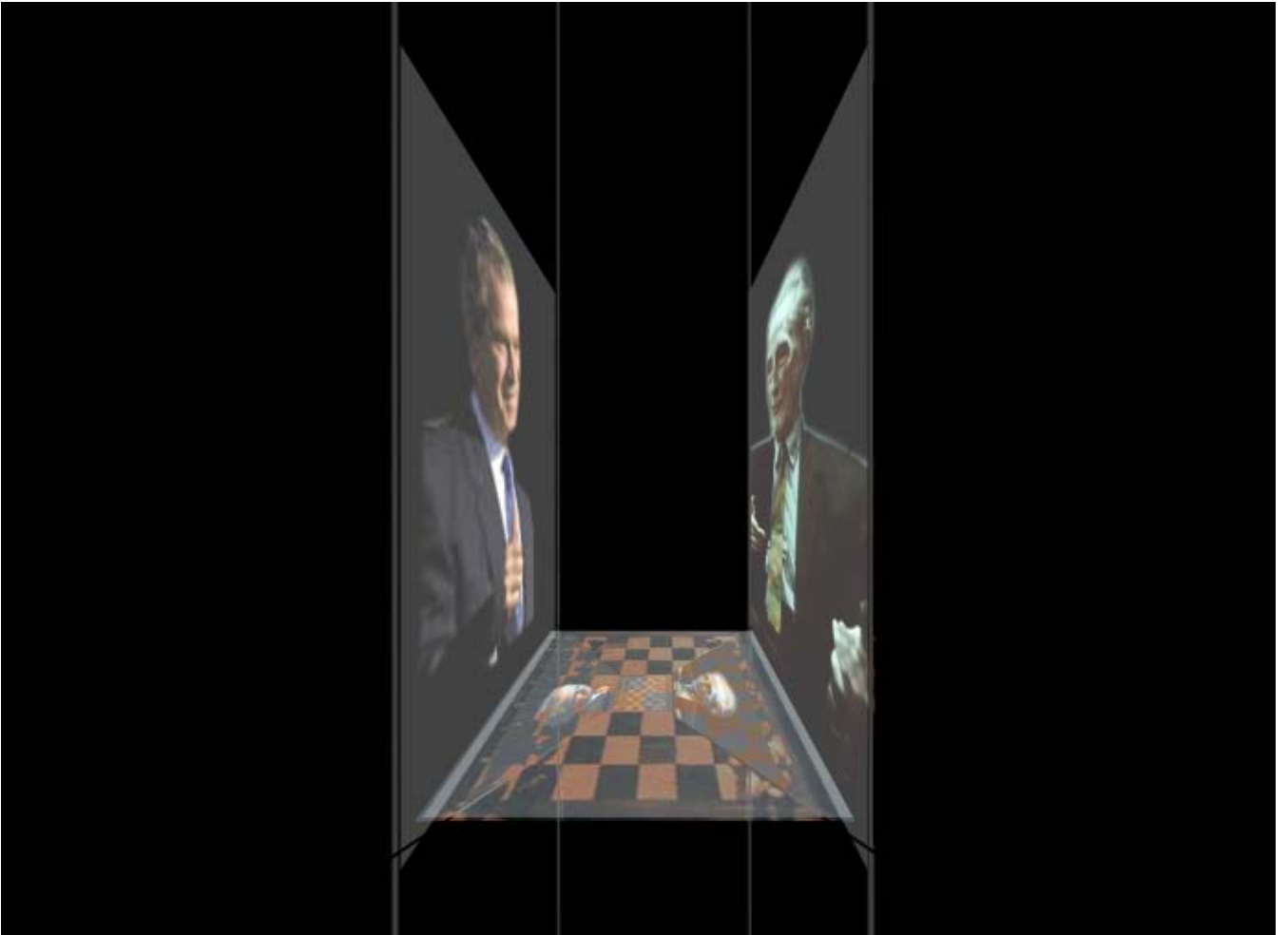
Avant projet de vidéo interactive



Triple projection vidéo et insertion du spectateur en temps réel



Ronald Dagonnier
Janvier 2005



Duchamp bien qui duchampera le dernier...

L'installation de Ronald Dagonnier, *Play It Again, Marcel*, se présente suspendue dans l'espace. Deux personnages grandeur nature, à l'allure fantomatique, projetés sur deux calques translucides qui se font face, jouent aux échecs. L'un des deux individus restera indéfiniment face au damier : Marcel Duchamp, bien sûr ! Son adversaire, quant à lui, sera plus dispersé : un panel de personnalités défilent et se tiennent un bref instant sous le regard ironique et la science silencieuse de Marcel. De Yasser Arafat à Georges W. Bush, en passant par Adolf Hitler, le commandant Massoud, Bill Clinton et bien d'autres encore, morts ou vivants, tous les grands du XXème siècle font une brève apparition pour défier le grand M.

Le damier est lui aussi une projection. Une partie s'y déroule et il est tentant de se pencher sur l'échiquier pour regarder ce qui s'y passe... Pensez, une partie menée par Duchamp, ça ne refuse pas un coup d'œil... Mais, horreur ! Qui découvre-t-on sur le damier, traqués par les pièces des deux camps, perdus sur le champ de bataille ? Nous-mêmes, les spectateurs, prisonniers de la Grande Tactique, impuissants et transformés en chair à stratégies.

De quelles stratégies s'agit-il ? De quelle Grande Tactique ? Duchamp fut à l'origine d'une mutation qui prit sa battue sur les ready-mades en tant qu'objets-tout-court devenus objets d'art par la seule décision et le seul choix d'un acteur artistique (avec le petit coup de pouce d'un refus institutionnel, le « non, pas la *Fontaine* » du comité des Indépendants de New York en 1917). Le statut de l'acte créateur en fut grandement modifié, toutes les notions classiques qui s'invitaient autour de l'art (le Beau, notamment) virent leurs habitudes fort chamboulées et la création elle-même, ce qui est produit (ou choisit, en l'occurrence), trouva son visage radicalement changé.

Mais si ce que l'on crée est moins ce que l'on fait que ce que l'on élit, alors...ne commence-t-on pas à parler de démocratie ? Si le fait de sortir un objet du lot – un objet ni beau, ni laid ; un objet indifférent – le médiatise et donc le singularise absolument (chacun d'entre-nous est capable de reconnaître la *Fontaine* de Duchamp entre mille urinoirs), tout en donnant à penser que les 999 autres urinoirs auraient tout aussi bien pu se retrouver à la place de l'élu, alors n'y a-t-il pas dans ce processus une vague et cynique ressemblance avec un suffrage ? La *Fontaine* n'est-elle pas, au final, un objet parmi tous ceux possibles à qui aurait pu être conféré ce *pouvoir* qu'elle est seule à détenir ? Bien sûr, entre le choix individuel et positivement arbitraire d'un individu créateur et le suffrage universel, il y a au premier abord une différence insurmontable. Cependant, l'acte décisionnel de Duchamp s'opérait, comme il l'écrit, dans une sorte de torpeur, « d'anesthésie complète »¹. Il insiste sur cette indifférence, sur cette absence de jugement de goût qui lui faisait prendre tel objet plutôt que tel autre, dans une sorte de silence de la conscience et de l'œil. La personnalité créatrice se voit ainsi réduite à sa plus simple expression, entre le presque rien, guidé par on ne sait plus très bien quoi (sans doute le pur hasard, ce qui n'était pas pour déplaire à M.D.) et l'irréductible individualité (quand tout est mis de côté, ce qui subsiste est le dense noyau d'une subjectivité pure).

Ces deux aspects antinomiques d'un même choix (le glanage « aveugle » et contingent vs. l'essence d'une décision émanant d'un individu libéré de tout sauf de son libre-arbitre) sont les deux extrêmes d'un continuum que Duchamp sut articuler pour leur donner du sens, au sein d'une époque et d'un contexte précis et dans un parcours artistique et intellectuel fondamentalement individualiste. Très vite, Duchamp réduisit ses productions de ready-mades, sentant le danger qu'il y avait à les laisser envahir l'œil du spectateur. « Je m'avisai (...) que, pour le spectateur plus encore que pour l'artiste, *l'art est une drogue à accoutumance* et je voulais pro-

téger mes *ready-mades* contre une contamination de ce genre. »² Trop tard... Le sevrage n'a pas fonctionné et les artistes, et les spectateurs, en ont redemandé. Encore des ready-mades, plus de ready-mades ! Jusqu'à ce que la sphère artistique ne puisse plus contenir la puissance de l'idée duchampienne et - c'est la grande intuition du dispositif de *Play It Again, Marcel* – qu'elle soit accueillie, déformée par sa propre force, altérée par son succès, dans d'autres sphères et qu'elle irrigue notre quotidien tout entier tourné vers les images d'images. Le ready-made, en effet, si l'on s'en tient aux paroles mêmes de Duchamp, ne devait pas être regardé, n'était pas fait pour être visible. « Ce n'est pas l'aspect visuel du ready-made qui importe, c'est simplement le fait qu'il existe... »³ La portée du ready-made tient donc dans sa seule présence conceptuelle, pas du tout dans son apparence. En miroir de cette assertion, Duchamp soutint également, en une pirouette provocatrice, « qu'il y a trop de monde sur cette terre qui regarde. Nous devons réduire le nombre de gens qui regardent. »⁴

De cette longue digression sur les ready-mades, il faut maintenant tirer les leçons. C'est ce que fait Ronald Dagonnier dans son installation : tenter de donner forme à la « morale de l'histoire ». Celle-ci naît autant des intentions abstraites que des conséquences matérielles d'une invention à nulle autre pareille et la maxime n'est, au final, qu'un immense malentendu qui ne pouvait, c'était forcé, donner lieu qu'à un long silence... Dans *Play It Again, Marcel*, comme en écho à ses précédents travaux⁵, Dagonnier ne laisse dès lors place qu'aux images, dans une mise en scène ironique et hypnotique, où l'hommage et la fascination le disputent à la critique acerbe et désabusée. Face au maître et à son mutisme, défile les conséquences ultimes de son idée : image sur image sur image... de personnalités importantes du XX^{ème} siècle, comme autant de ready-mades politiques embarqués dans une surenchère médiatique où ni vous, ni moi, ni personne ne choisit plus rien, tout étant « déjà fait »... Et le *ready-made* de devenir un *already done*... La morale dit aussi que créateur et créatures se doivent maintenant un face-à-face. L'installation de Dagonnier ajoute des regardeurs à ceux que nous sommes déjà : toujours plus de monde se pousse au portillon de l'œil. Dorénavant, le dispositif de *Play It Again, Marcel* oblige ceux qui sont faits pour être vus à regarder, *eux aussi*, celui qui voulait énucléer le monde.

De part et d'autre du damier, ce sont donc deux mondes qui se disputent. Au premier abord, on pourrait les croire absolument opposés, comme deux univers ne partageant pas le même espace-temps. Pourtant, de l'un à l'autre, un ruban de Möbius invisible s'est noué, qui tient ensemble, dans une presque impossibilité, le grand renversement d'une idée en son contraire, les noirs et les blancs, l'Europe et les Etats-Unis, la gauche et la droite, Israël et la Palestine, la vie et la mort, le terrorisme et l'anti-terrorisme, etc. Partant d'une même source, deux forces s'affrontent, avec les mêmes armes et sur le champ de bataille, nos images apparaissent, à nous spectateurs, parasites du mécanisme de la stratégie tout autant que résistants à la tactique bien huilée qui déciderait de nos vies. Nous voici revenus à la question du choix. Entre les deux pôles de l'acte créateur duchampien, nous naviguons dans un système politique, la démocratie, où loin de la dialectique telle que pratiquée par Duchamp pour élire son objet, nous avons à gérer le « centre mou » du continuum pour décider de nos vies. Perdue au milieu de pions et de pièces qui nous sont étrangers, notre présence, pour être minuscule, est presque sacrilège.

Duchamp bien qui duchampera le dernier...

Anne-Françoise Lesuisse
janvier 2005

¹ « A propos des 'Ready-mades' », in M.D., *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, coll. Champs, 1994, p.191.

² Id., p. 192.

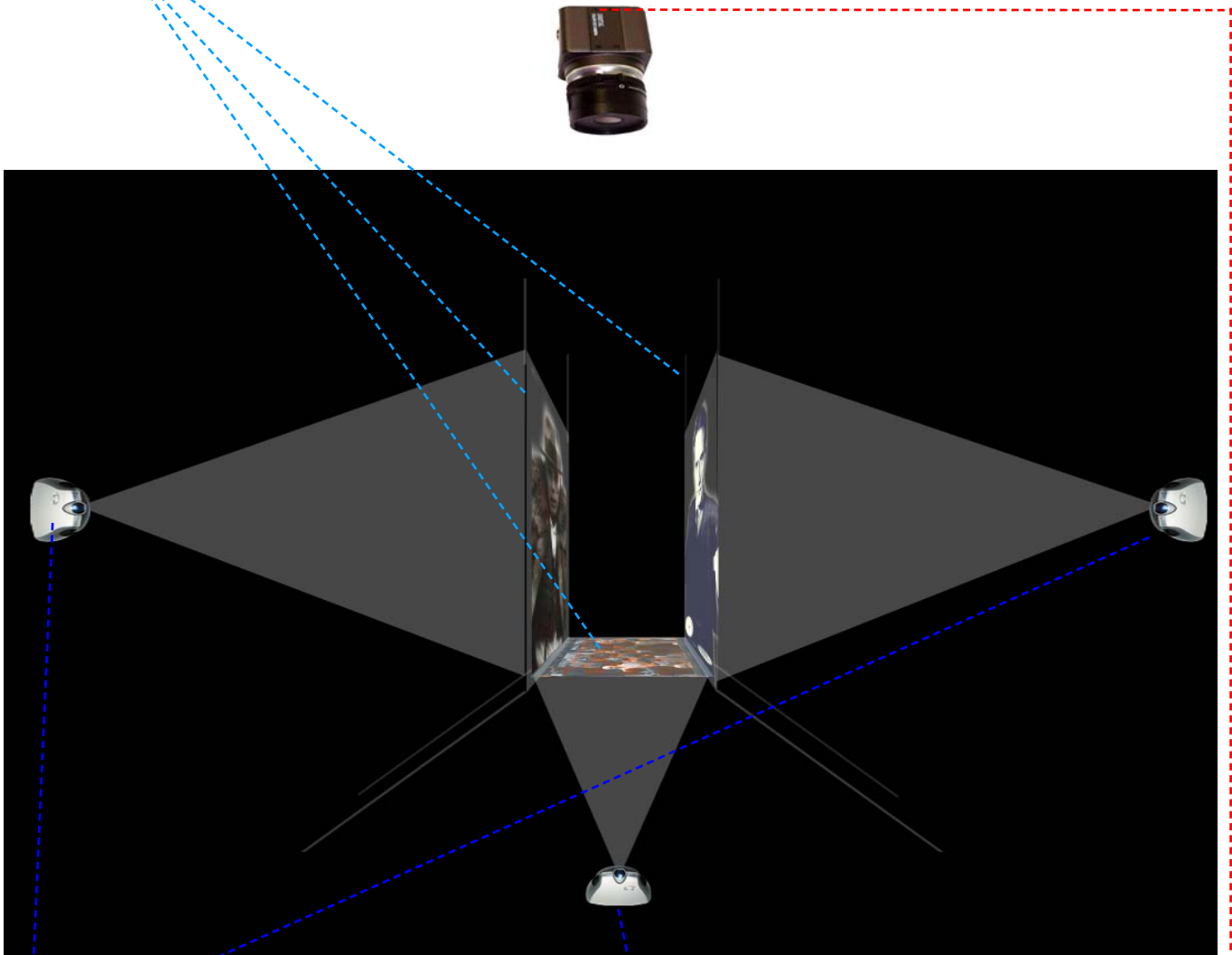
³ « Marcel Duchamp Speaks. An interview with George Heard Hamilton and Richard Hamilton », BBC-Third Program (series *Art, Anti-Art*, ca. October 1959). Cité par Thomas Girst, « (Ab)Using Marcel Duchamp : The Concept of the Readymade in Post-War and Contemporary American Art », *Aftershock : The Legacy of the Readymade in Post-War and Contemporary American Art*, catalogue de l'exposition, Dickinson Roundell, Inc., New-York, May-June 2003

⁴ « Marcel Duchamp Talking about Readymades. Interview by Philippe Collin, 21 June 1967 », in Museum Jean Tinguely (ed.), *Marcel Duchamp*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2002. Cité par Thomas Girst, *ibid.*

⁵ Notamment *La faim de l'image*.

Play it again Marcel fiche technique

3 calques suspendus par des câbles métalliques sont disposés en forme de "U" dans l'espace.



2 **projecteurs** vidéo reliés à 2 lecteurs de dvd

-Le dvd de droite projette Marcel Duchamp qui joue aux échecs, il est filmé de face et sourit à ses adversaires.

-Le dvd de gauche fait apparaître ses adversaires, un ensemble de personnalités artistiques et politiques du XX ème siècle.

Ces personnages sont issus d'images d'archives vidéo et retravaillés pour n'obtenir au final que leur corps de même taille que celui de Marcel Duchamp.

La taille des personnages est de grandeur nature.

1 **projecteur** vidéo relié à une **caméra** qui filme en plongée les visiteurs de l'exposition.

Cette image sera mixée en fondu avec l'incrustation d'un jeu d'échecs sur lequel les pièces se déplacent.

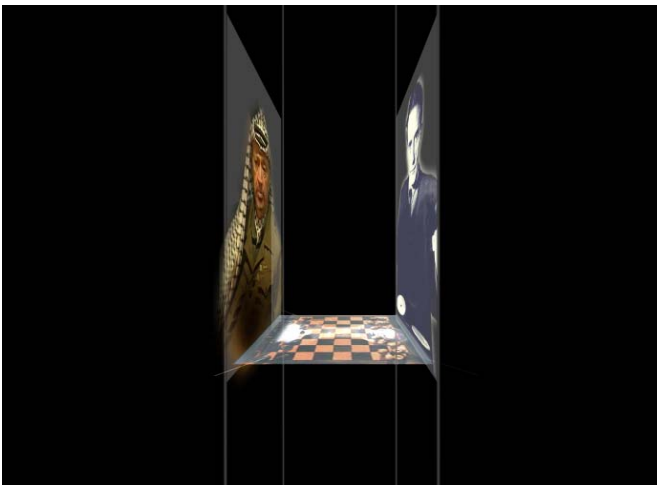


Image n°1 Simulation dans l'espace de la triple projection



Image n°2 Simulation dans l'espace de la triple projection



Image n°3 Simulation dans l'espace de la triple projection

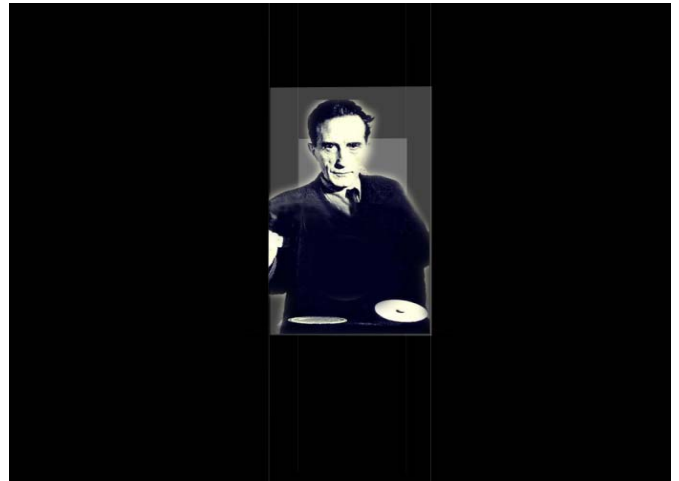


Image n°4 Simulation dans l'espace de la triple projection

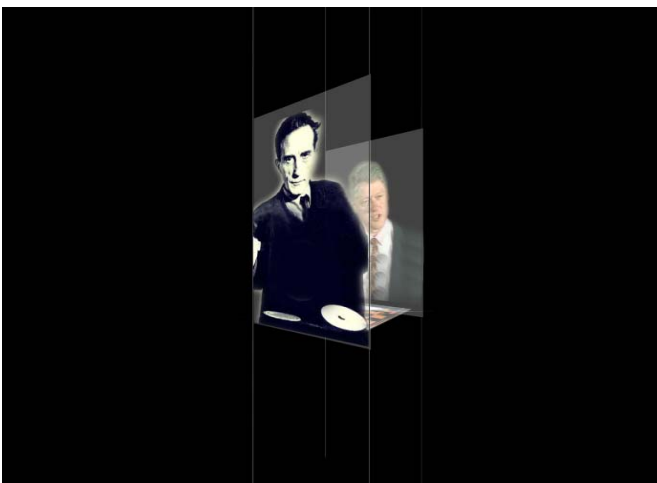
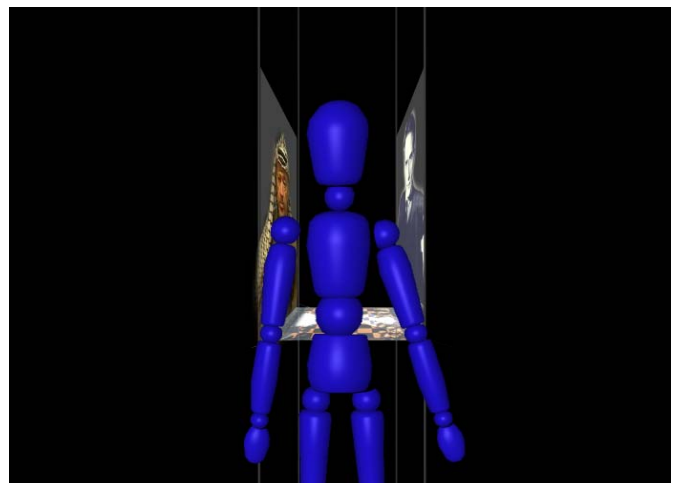
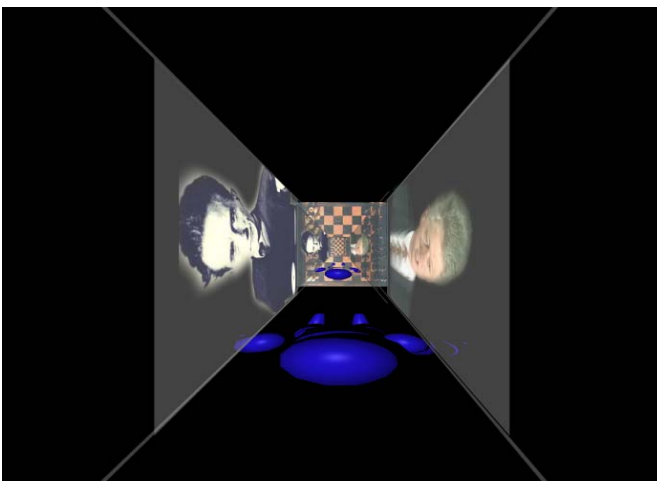


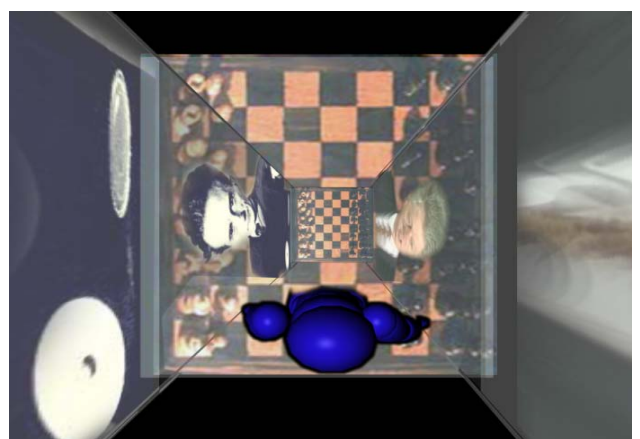
Image n° 5 Simulation dans l'espace de la triple projection



Un spectateur virtuel face à la triple projection



Le point de vue de la camera: L'installation vue de haut



Vue de ce que le spectateur découvre sur l'échiquier: lui même vu de haut par la caméra