Marges

Revue d'art contemporain

17 | 2013

Remake, reprise, répétition

Le re-enactment : Refaire, rejouer ou répéter l'histoire ?

Re-enactment: *Remake, Replay or Repeat History?*

Aline Caillet

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/153>

DOI : 10.4000/marges.153

ISSN : 2416-8742

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2013

Pagination : 66-73

ISBN : 978-2-84292-394-5

ISSN : 1767-7114

Référence électronique

Aline Caillet, « Le re-enactment : Refaire, rejouer ou répéter l'histoire ? », *Marges* [En ligne], 17 | 2013, mis en ligne le 01 novembre 2014, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/marges/153> ; DOI : 10.4000/marges.153

Le *re-enactment* : Refaire, rejouer ou répéter l'histoire ?

/1 Nous renvoyons à ce sujet à deux manifestations récentes qui témoignent de l'importance de cette pratique dans l'art contemporain : « History will repeat itself », HMKV, Phoenix Halle, Dortmund, 2007, et « Life, Once More, Forms of Reenactment In Contemporary Art », Rotterdam, Witte de With museum, 2005.

/2 *La Commune*, sorti en 2003, a été tourné en 1999 dans les studios d'Armand Gatti à Montreuil. Incarné par des militants associatifs, intermittents et autres précaires, héritiers putatifs de l'insurrection, le film reconstitue les journées sanglantes de 1871 en interrogeant les conditions de l'engagement politique aujourd'hui.

/3 Présenté au FID Marseille 2012 (Festival International du Film), 74 (*La reconstitution d'une lutte*) retrace

On assiste ces dix ou quinze dernières années en art contemporain à une prolifération de pratiques relevant du *re-enactment*/**1**, qui consiste en la répétition performative ou la ré-création de situations et d'événements historiques connus ou moins connus de l'histoire.

Jeu de rôle grandeur nature mettant en scène la plupart du temps des batailles et faits d'armes, le *re-enactment* est avant tout une pratique amateur avant d'être une forme artistique. À la différence des *re-enactments* populaires portant la plupart du temps sur les grandes batailles historiques – les premiers ont eu lieu à l'occasion de la commémoration de la guerre civile américaine en 1960 –, les *re-enactments* artistiques ont la particularité de se pencher sur des événements récents perçus comme étant encore importants pour notre présent. Citons *La Commune* de Peter Watkins/**2**, 74 (*La reconstitution d'une lutte*) de Rania et Raed Rafei/**3** ou encore, parmi les plus connus, *The Battle Of Orgreave* de Jeremy Deller en 2001, qui remet en scène l'affrontement entre mineurs et policiers en Grande-Bretagne en 1984 qui marqua la défaite, réelle et symbolique, de la classe ouvrière face au néolibéralisme de Thatcher.

Forme artistique de reprise parmi d'autres, le *re-enactment*, puise dans différents registres et a pour particularité d'en proposer une modalité intermédiaire entre la représentation et la performance. En tant que reconstitution – ce qui il signifie littéralement –, il s'apparente au film historique, genre cinématographique à part entière qui, à grands renforts de moyens – costumes, décors... –, ressuscite les grands événements de l'Histoire (les guerres le plus souvent), et les fait revivre virtuellement pour un spectateur contemporain. Si les artistes de langue française préfèrent utiliser le terme anglais de *re-enactment*, c'est toutefois pour se démarquer de ce genre un peu

désuet qui vire parfois au folklore et sent souvent la naphtaline. La traduction française la plus adéquate, à cet égard, serait sans doute celle de *reconstitution jouée*, expression insistant sur sa dimension performative. Le mot, d'ailleurs, appartient au vocabulaire théâtral – proche de la notion de reprise –, et c'est par le biais de la performance qu'il pénètre le champ des arts visuels, lorsque commencent à être rejouées – par leurs auteurs ou d'autres artistes – des performances « cultes » de Bruce Nauman, Vito Acconci ou Marina Abramović. Toutefois, s'il consiste à réitérer un événement passé, à l'inverse de ces performances rejouées, il ne les mime pas en en proposant un double a priori fidèle. Sans doute, d'abord, parce que l'original (l'événement historique qu'il remet en scène) est moins délimité que lorsqu'il s'agit de refaire une performance très documentée, voire même filmée à l'époque. Mais surtout, parce qu'il entretient une relation au modèle original beaucoup plus flottante, qui rend l'exigence de similitude secondaire. Ceci nous invite à engager une réflexion approfondie sur la nature de la relation qui lie cette reprise à son modèle.

Cette première observation, d'ordre formel, en appelle une autre, relative à son sujet : le *re-enactment* n'est pas une réitération d'un événement tel qu'il a eu lieu dans le passé – comme le font les reconstitutions historiques au cinéma notamment/⁴ – mais une reprise dans le présent et pour le présent d'un fait passé. Cette qualité en fait le lieu d'un double questionnement. D'une part, elle permet d'interroger à la fois l'histoire et son écriture/⁵ en proposant une interprétation singulière de l'événement ; le *re-enactment* s'avance ainsi comme une forme-outil au service de l'histoire. D'autre part, il s'enracine dans les traces laissées par l'événement dans la mémoire collective.

Ainsi, le *re-enactment* semble échapper aux catégories usuelles, aussi bien en matière de reprises artistiques que de représentations de l'histoire. Performance dans le présent, il se déploie dans un espace et un temps qui lui sont propres : il est situé, souvent déplacé, et semble destituer par là même le couple modèle/copie, dont pourtant, en tant que pratique réitérative, il relève. Déploiement dans le présent d'une action, il ne vise pas en effet la production d'une forme ni d'un objet, glissant ainsi du champ poïétique au champ de la *praxis*. Ce déplacement d'une logique de la représentation à celle de l'événement inaugure de fait un tout autre régime ontologique. Comment dès lors comprendre la nature de la relation imitative, réitérative entre l'original et la copie ? S'agit-il seulement d'une copie, ou même d'un double/⁶ de l'événement original ? Ce vocabulaire est celui qui prévaut dans le champ de la représentation mais est-il encore adéquat dans un ordre événementiel ? Rapportée à son objet – l'histoire –, la question se complexifie encore. Car si l'histoire relève d'un passé révolu, comment

l'occupation de l'université américaine de Beyrouth par ses étudiants, et la réclusion de quelques un d'entre eux, dans le bureau du directeur. Le film obéit étonnamment au même dispositif que *La Commune* : joué par des militants, orienté vers le temps présent, il interroge en creux les révolutions du printemps arabe.

^{/4} Le propre de ces reconstitutions est de susciter une attitude immersive chez le spectateur pour le plonger dans le passé, d'où la grande attention portée à son exactitude et le refus de tout anachronisme.

^{/5} On notera que la question de la représentation de l'événement historique comme *présent passé* (le représenter tel qu'il a été dans son présent) ou *passé présent* (le représenter tel qu'il est pour notre présent) a aussi été un enjeu en historiographie et a partagé notamment les historiens positivistes des disciples de l'école des Annales, ces derniers étant plus attachés aux significations des événements qu'à leur factualité.

^{/6} Cette notion d'événement et son double a été avancée par Morad Montazami dans son article « L'événement historique et son double. Jeremy Deller, The Battle of Orgreave » *Images Re-vues* n° 5, 2008 [<http://imagesrevues.revues.org/334>, consulté le 20 juin 2012].

/7[<http://www.nares.org.uk>]. Page consultée le 31 juillet 2012.

/8 Entretien avec l'artiste. Juillet 2012.

/9 Le soin (pour ne pas dire le fétichisme) apporté à la justesse de la reconstitution par les *re-enactors* zélés relève des « mimènes hyper-normaux » qui jouent le rôle de ce que Jean-Marie Schaeffer appelle des vecteurs d'immersion, c'est-à-dire « les feintises ludiques, les amorces mimétiques que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers. Un vecteur d'immersion est en quelque sorte la clef d'accès grâce à laquelle nous pouvons entrer dans cet univers ». Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 244.

/10 Entretien avec l'artiste. Juillet 2012.

peut-elle s'offrir comme modèle à sa reprise ? Dès lors, quels sens devons-nous comprendre dont le terme de *re-enactment* ? S'agit-il de refaire l'histoire, de la rejouer ou de la répéter ?

Le re-enactment « immersif » : Dragooned

Avant que les artistes ne se l'approprient, le *re-enactment* est d'abord pratiqué un peu partout dans le monde au titre de loisir par des passionnés d'histoire réunis au sein de *societies*, parfois fédérées entre elles (il existe en Grande-Bretagne une National Association of Re-Enactment Societies/7). Dans le cadre du projet de recherche F For Real initié par l'École des beaux-arts de Nantes, Sandy Amerio s'est intéressée à l'une de ces communautés qu'elle a filmée en train de rejouer grandeur nature l'opération Dragoon, nom de code du débarquement des alliés en Provence en août 1944.

Le résultat est saisissant : le débarquement, comme si vous y étiez. Proche de la simulation et du jeu de rôle, le *re-enactment* induit en effet un type de mimétisme propre à la performance. Celui-ci ne relève pas du jeu de l'acteur (*to play*) mais du jeu de rôle (*to act*), engageant une modalité d'identification moins fondée sur un savoir-faire et un talent à même d'incarner le modèle, que sur un engagement personnel et une incorporation du modèle lui-même. On observe également une haute exigence d'authenticité : « l'exactitude des uniformes mais aussi des comportements des participants doit être suffisante (on parle de *good enough attitude*) pour qu'il y ait *re-enactment*/8 », explique Sandy Amerio. Cette minutie dans la reconstitution relève pour l'essentiel d'un respect envers l'histoire, d'une vénération même, proche de l'obsession du collectionneur. Elle est aussi de nature à stimuler la capacité de concentration et d'immersion/9 des joueurs. Ce faire-semblant produit ainsi moins des effets mimétiques que simulationnistes, au contraire de la reconstitution historique « classique » jouée par des acteurs professionnels, dans laquelle l'imitation est un artifice au service de l'illusion. Cette absence d'effets illusionnistes est d'ailleurs flagrante quand on saisit la scène du *re-enactment* dans son ensemble et où l'on voit tout à coup cohabiter dans un même plan soldats en uniformes de l'US Army et baigneurs se prélassant sur la plage. « Il me semblait évident qu'il fallait éviter de montrer l'aspect surréaliste voire comique que peut revêtir la pratique si on filme son hors-champ/10 », fait remarquer à ce titre l'artiste, raison pour laquelle elle opte pour un cadrage serré. La pratique du *re-enactment* relève en fait de ce que Roger Caillois appelle la *mimicry*, propre à l'univers du jeu. Cette activité est aussi d'essence mimétique mais elle consiste, non pas à se faire passer pour un autre, mais se prendre

pour un autre le temps d'un jeu – c'est-à-dire le temps d'un moment où les règles sociales sont suspendues et pendant lesquelles d'autres prévalent. « L'enfant qui joue au train peut bien refuser le baiser de son père en lui disant qu'on n'embrasse pas les locomotives, il ne cherche pas à faire croire qu'il est une vraie locomotive. [...] Ce sont l'espion et le fugitif qui se déguisent pour tromper réellement, parce que eux, ne jouent pas/¹¹. ». Le propre de la *mimicry* est, à l'instar de la feintise, son caractère ludique : elle est jeu avec les apparences. Et « comme il s'agit d'un jeu, il n'est pas essentiellement question de tromper le spectateur/¹² ». Il est à noter d'ailleurs que bon nombre des *re-enactors* pratiqués par les amateurs se font sans public : les *re-enactors* le font avant tout pour eux et se concentrent plus sur l'expérience de l'*acting* et du *re-enacting* en tant que telle que sur les effets qu'elle produit sur l'audience. Ainsi, si le *re-enactor* ne se prend pas pour un soldat (au sens où il perdrait tout repère entre le jeu et la réalité), il ne joue pas au sens où il s'appliquerait à faire croire à un spectateur qu'il est un soldat, mais il se prend, le temps de *re-enactement*, pour un soldat. Son registre d'action est de l'ordre du jeu compris comme feintise ludique et *mimicry*, que favorisent les vecteurs d'immersion que sont les objets et costumes d'époques collectés. En annulant l'extériorité du regard-caméra et en masquant volontairement tous les indices matériels qui révéleraient le subterfuge de la reconstitution, Sandy Amerio opte pour le parti de rendre sensible cette portée immersive. Elle traduit ainsi sans doute un idéal des *re-enactors* et leur livre un film à hauteur de leur fantasme de résurrection du passé. Mais elle fait par là même de *Dragooned*, un objet éprouvant qui, dans un premier temps, abuse le spectateur. Le film se construit en effet en partie sur un leurre – cultivé en grande partie par le paratexte du film/¹³ –, qu'il démasque lui-même au fur et à mesure. Le spectateur est de ce fait embarqué dans une expérience de nature plus critique qu'à proprement parler manipulatrice. Débutant par un court-métrage d'actualité ressemblant étrangement à ceux produits par les Américains lors du débarquement (voix off américaine), le film repart en arrière avec un bruit de projecteur 16 mm. La voix du commentateur change, française, contemporaine. Le film se redéploie, les images se colorisent et le propos passe insensiblement du récit de l'opération Dragoon à des considérations plus actuelles (la situation des militaires et l'indigence de leur équipement) mais aussi plus personnelles (des souvenirs d'enfance de jeux de guerre, la diffusion à la télévision du *Jour le plus long*...).

Une série de glissements s'opère ainsi, introduisant une distorsion entre le texte et l'image. Le spectateur, en alerte et en tension, cherche à comprendre et identifier ce qu'il voit. Parfois, textes et

/11 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige* (1958), Paris, Folio, 1967, p. 64-65.

/12 *ibid.*, p. 64.

/13 Le texte de présentation du film relève en effet du subterfuge et énonce ce que le spectateur est supposé croire voir et non ce qu'il voit réellement. Voici ce que dit le texte : « En janvier 2010, une série de *newsreels* inédits, produits par l'Office of War Information pendant la Seconde guerre mondiale, intègre la collection des archives Prelinger. Le premier de ces films, intitulé *The Freed Zone*, retrace la prise du Muy par le 509 th Parachute Infantry Battalion durant le débarquement de Provence. Sandy Amerio, fascinée par ce morceau d'histoire de la propagande américaine désormais libre de droits, fait appel à un studio de colorisation californien. Grâce à une toute nouvelle technologie algorithmique capable d'identifier les limites des zones complexes, le film original est restauré. *Dragooned* vous propose un voyage immersif au cœur de cette réactualisation de la Seconde guerre mondiale, en suivant la progression des soldats du 509 th PIB, sur les terres inexplorées et hostiles de l'histoire vivante. ». [<http://www.dragooned.org/#!synopsis>]. Page consultée le 31 juillet 2012.

images coïncident, notamment lorsque le narrateur relate l'opération Dragoon. Parfois, ils se recouvrent mais partiellement : ainsi du narrateur qui dénonce la vétusté de l'équipement des soldats français d'aujourd'hui, alors même que nous voyons des armes datant de la Seconde guerre mondiale. Parfois, enfin, ils résonnent, du fait de l'activité interprétative du spectateur ; lorsque, par exemple, le narrateur évoque une expédition au Zaïre en 1978. Le film acquiert ainsi au fur et à mesure une épaisseur : différentes temporalités se tissent entre elles et s'éclairent les unes les autres. À la moitié du film, le récit bascule et la feinte est divulguée : nous comprenons que la personne qui nous parle est un *re-enactor* (« nous les *re-enactors* »), qu'il participe au film que nous voyons (« c'est moi là »), et qui n'est autre que le *re-enactment* de l'opération Dragoon.

Certains verront peut-être là une complexité inutile. Pourquoi ne pas avoir simplement rendu compte, en simple documentariste, de cette pratique amateur ? À quelles fins chahuter de la sorte nos repères temporels par cet enveloppement immersif ?

Parce que, par ce biais, *Dragooned* incarne le questionnement qui est à sa source. D'une part, il nous met à l'épreuve de l'histoire et des rapports troubles que nous pouvons entretenir avec elle – et dont les *re-enactors* de l'opération Dragoon sont comme les symptômes. L'unité performative du film permet ainsi de mettre en évidence la valeur et la portée du *re-enactment* pour ses adeptes (une histoire vivante au présent, insiste bien le narrateur, pas un hobby pour pseudo-guerrier en mal d'aventure). D'autre part, il met en question l'écriture documentaire, naviguant en eaux troubles entre réalité et fiction et dont le *re-enactment* met à nu les ressorts (mécanismes), tout en proposant une troisième voie. Les films de Sandy Amerio manifestent d'ailleurs un refus des codes classiques du documentaire et sont toujours le lieu d'une exploration de modalités nouvelles sur fond de décalage et de distorsion. *Waiting Time/Romania*, réalisé en 2001, met en place le décalage entre le texte et l'image puisque certaines scènes invisibles sont décrites via les sous-titres. *Surfing on (our) History*, son premier film réalisé en 2000, expérimente quant à lui la question de la répétition du même et du différent, en filmant dans un premier temps sa famille (scène ordinaire de discussion entre l'artiste, sa mère, sa grand-mère et son frère), puis les faisant rejouer leur propre rôle dans une mise en scène aux allures de *Dallas*. Ceci semble faire écho, dans *Dragooned*, à l'allusion au *Jour le plus long* ainsi qu'aux héros hollywoodiens, qui trahit la collusion (pour ne pas dire la confusion), dans la mémoire individuelle et collective, entre les images dites réelles et celles dites de fiction. La référence est confondante. On connaît l'ambiguïté de ce type de film qui multiplie les effets

de réel/¹⁴ pour le rendre plus authentique et amener le spectateur à le voir comme un documentaire historique et non comme une fiction. « Dans la mémoire collective, ces images du film de fiction *Le Jour le plus long* deviennent des images d'archives datant du 6 juin 1944. On assiste à un véritable flou entre les faits et la fiction/¹⁵ ». La réciproque est aussi vraie : les actualités filmées dans les années 1930 ont été, pour leur part, dotées de moyens cinématographiques à des fins de propagande. « Les journaux de presse filmée jouent un rôle primordial dans la représentation et dans la perception visuelle d'un événement dont elles sont souvent, avec les photographies, le seul témoin visuel. Ancrées dans la mémoire collective, ces images d'actualités connaissent une postérité par leur instrumentalisation dans les productions cinématographiques d'après-guerre où elles ne sont pas toujours correctement identifiées. Elles contribuent, en complément d'autres facteurs, à façonner cette idée largement répandue dans la mémoire collective que le monde d'avant 1945 est sans couleur, en noir et blanc/¹⁶. ».

On comprend mieux alors le sentiment de familiarité qui se dégage du faux film d'archives, réalisé à partir du *re-enactment* de l'opération et dont l'auteur tente de nous faire croire qu'elle l'a colorisé. Les *re-enactors* de *Dragoon* reconstruisent moins l'événement en lui-même que les images au travers desquelles il nous est parvenu. Le jeu des *re-enactors* ainsi que la reconnaissance immédiate de la scène par le spectateur révèlent ainsi à quel point notre représentation de la guerre – et du débarquement en particulier – est façonnée par le cinéma. Les images façonnent l'Histoire et celle-ci est aussi une histoire du regard.

De quoi le *re-enactment* est-il le double ?

Que rejouent exactement les *re-enactors* de *Dragoon* ? Et que voyons-nous au juste à l'écran ? Au final, la relation entre l'événement et sa reprise n'est pas si franche et les images font l'objet d'une perception trouble. D'une part, la référence à l'original, de la part des *re-enactors*, se situe sur un plan en partie imaginaire, voire même fantasmatique. D'autre part, le commentaire en voix off du *re-enactor* ne cesse d'aller et venir entre passé et présent, et d'articuler son histoire personnelle à l'Histoire. L'opération *Dragoon* semble toujours invoquée pour des raisons qui ont, au final, peu à voir avec l'événement en tant que tel. Elle fait figure de levier quand il s'agit d'évoquer l'état de l'armée française aujourd'hui ; de valeur refuge, quand il s'agit d'accuser le déni d'histoire dont l'opération fait l'objet ; de justification, quand il s'agit de légitimer de nouvelles guerres à mener.

^{/14} Essentiellement le recours au noir et blanc, le même angle de prise des vues que les journaux de presse filmée, mention de conseillers militaires au générique et enfin, valant signature documentaire, le nom des officiers, leurs grades, ainsi que le nom de code des plages mentionnés au générique. Pour une analyse plus détaillée, cf. Jacques Lefebvre, « À l'assaut du réel : images du débarquement du 6 juin 1944 », *Cycnos*, n° 21-22, [<http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=365>]. Page consultée le 19 septembre 2012.

^{/15} Jacques Lefebvre, *op. cit.*

^{/16} Bénédicte Rochet, « Les effets de réel dans la fiction historique », dans Annabelle Klein et Axel Tixhon (sld.), *La communication audio-visuelle : entre réalité et fiction*, Presses Universitaires de Namur, 2009, p. 19.

/17 Sandy Amerio, entretien avec Olivier Marboeuf, Dossier de presse de *Dragooned*.

/18 George Santayana, cité par Sven Lütticken, *Life, Once More, Forms of Reenactment in Contemporary Art*, Rotterdam, Witte de With museum, 2005, p. 42. Trad. de l'auteur.

/19 Christopher Hitchens, cité dans Sven Lütticken, *op. cit.*

/20 « In thus re-thinking my past thought I am not merely remembering it. I am constructing the history of a certain phase of my life: and the difference between memory and history it is re-enacted in present thought. So far as this thought is mere thought, the past is merely re-enacted; so far as it is thought about thought, the past is thought of as being re-enacted, as my knowledge of myself is historical knowledge. ». R. G. Collingwood, « History as Re-enactment of past experience », dans *The Idea Of History*, Oxford, 1946, Oxford University Press, p. 293. Traduction de l'auteur.

Et le spectateur en apprend plus sur les motivations personnelles du *re-enactor*/soldat que sur le débarquement de Provence. « Le passé reconstitué offre ainsi dans le film un terrain d'énonciation au présent, un exutoire. Un moyen de transcender les difficultés rencontrées au jour le jour par le soldat/*re-enactor* qui se sent (à tort ou à raison) nié/17. ». La signification profonde du texte, orientée sur le présent, contraste de ce point de vue avec l'extrême application de la reconstitution de l'opération et révèle une relation de nature analogique et non strictement réitérative entre l'Histoire et son *re-enactment*.

Celui-ci témoigne en fait de l'obsession d'une histoire présente, vivante, qui ne veut pas en finir avec le passé et qui cherche à le réengager dans un présent vivant. Et de fait, si *re-enact*, signifie rejouer, il faut aussi entendre cette expression au sens de *remettre en jeu* : une remise en jeu symbolique qui procède sur le mode du « comme si » et qui ne vise pas tant des effets mimétiques que symboliques ; manière d'interroger autant l'histoire que notre présent. Le *re-enactment* dessine ainsi les contours d'une histoire doublement vivante : actée et présente. Le faux film d'archives acquiert une signification supplémentaire : il construit à proprement parler une « archive vivante », brouillant un peu plus la relation de l'événement original à son double.

Cette présentification de l'histoire revêt toutefois des significations très ambivalentes et il convient ici de disjoindre les motivations de l'artiste de celle du *re-enactor*/soldat. Ce dernier cultive en effet un rapport obsessionnel au passé. Tout dans ses propos manifeste un blocage inquiétant, une compulsion de répétition, au sens psychanalytique du terme, qui atteste de son impuissance à résoudre une relation émotionnelle au passé. George Santayana disait que « ceux qui ne peuvent pas oublier le passé sont condamnés à le répéter/18 ». Phrase à laquelle Christopher Hitchens ajoute : « Ceux qui ne peuvent oublier le passé sont condamnés, non sans pathos, à le *re-enacter*/19. ». Le *re-enactment*, symptôme névrotique d'un sujet incapable de réinvestir un souvenir et condamné à le répéter compulsivement, s'avère être l'exutoire d'un trop plein de mémoire et l'endroit même où l'histoire achoppe.

Les conflits entre histoire et mémoire sont au cœur de la construction scientifique du discours historique. Si l'histoire ne peut s'écrire que dans le dépassement de la mémoire, elle ne peut pas non plus s'ériger au mépris de celle-ci. Pour l'historien Collingwood, le *re-enactment* est avant tout une opération mentale qui se distingue de la remémoration et est précisément ce qui permet de construire l'histoire par le dépassement de la mémoire : il en opère dialectiquement la transformation/20. C'est sans aucun doute cette voie que

les artistes qui pratiquent le *re-enactment* explorent en travaillant à une ré-écriture de l'Histoire à partir des histoires personnelles et mémoires collectives de ses acteurs. Il n'est pas anodin à cet égard de remarquer qu'ils dépouillent le *re-enactment* de tous ses vecteurs immersifs. Prenant l'exact contre-pied des pratiques amateurs dont *Dragooned* montre bien le caractère équivoque, ils proposent, sur le plan matériel, une reconstitution minimale. Qu'il s'agisse de *La Commune*, d'*Orgreave*, ou encore de *74 (La reconstitution d'une lutte)*, aucun cadrage mimétique ne vient soutenir la scène, la transpose même, générant non plus un effet d'immersion mais de distanciation. Ainsi mis en perspective, le *re-enactment* dessine les contours d'une nouvelle écriture documentaire de l'Histoire. Il réinterroge les notions d'images et d'archives et les sens qu'elles prennent dans le discours historique; cela en venant inquiéter la notion même de modèle et d'original. Il ne s'agit pas ici de nier la réalité factuelle des événements historiques mais de rappeler que, d'une part, l'histoire est de l'ordre de la reconstitution et de la reconstruction et que celles-ci se font, en outre, dans l'absence de tout modèle. C'est ce que révèle en creux *Dragooned*, qui apparaît comme la face sombre de ces *re-enactments*, en mettant à nu la représentation idéologiquement codifiée qu'ont les *re-enactors* de l'opération. Ainsi, si le *re-enactment* semble relever du régime ontologique de la reprise, force est de constater que nous sommes face à une reprise sans modèle.

Histoire vivante et incarnée, le *re-enactment* permet de tisser l'histoire collective dans les histoires individuelles en les réengageant dans le temps présent. Que ce soit pour les *re-enactors* ou les artistes, il est une tentative de créer une expérience du passé comme présent. Scène actuelle, son enjeu se tient dans cette présentification – au double sens de présent et présence –, manière d'affirmer que l'Histoire n'est jamais ni révolue, ni résolue. Que cette irrésolution prenne l'allure dans *Dragooned* d'une répétition compulsive menaçante ne fait que réaffirmer la nécessité et l'urgence de remettre en jeu l'histoire dans une perspective critique et distanciée.

Aline Caillet