Peut-on/doit-on jouer (à) Auschwitz ?

La représentation de la Shoah dans le spectacle *Kamp* de la compagnie Hotel Modern

Kun/moet je (in) Auschwitz spelen? De weergave van de Holocaust in kamp van Hotel Modern

Charlotte Bouteille-Meister

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/temoigner/3261>

DOI : 10.4000/temoigner.3261

ISSN : 2506-6390

Traduction(s) :

Kun/moet je (in) Auschwitz spelen? - URL : <https://journals.openedition.org/temoigner/3273> [nl]

Éditeur :

Éditions du Centre d'études et de documentation Mémoire d'Auschwitz, Éditions Kimé

Édition imprimée

Date de publication : 1 octobre 2015

Pagination : 51-62

ISSN : 2031-4183

Référence électronique

Charlotte Bouteille-Meister, « Peut-on/doit-on jouer (à) Auschwitz ? », *Témoigner. Entre histoire et mémoire* [En ligne], 121 | 2015, mis en ligne le 01 octobre 2016, consulté le 04 février 2022. URL : <http://journals.openedition.org/temoigner/3261> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/temoigner.3261>

Peut-on/doit-on jouer (à) Auschwitz ?

La représentation de la Shoah dans le spectacle *Kamp*
de la compagnie Hotel Modern

→ Par **Charlotte Bouteille-Meister**, Université Paris Ouest
Nanterre La Défense

La Shoah est souvent désignée comme un événement d'une nature si singulière qu'il ne peut être objectivé et donc représenté. La négation de l'humanité en autrui portée à une échelle industrielle à travers un processus de violence extrême ébranle si fortement les catégories éthiques et les frontières qui sépareraient l'humain de l'inhumain qu'elle semble défier toute entreprise de représentation, tant mentale (se représenter en esprit) que figurée (représenter en mots, en images, qui plus est en images animées – au cinéma – ou en « présences animées » – au théâtre).

Dans la bouche des survivants même, l'événement reste marqué du sceau de l'inimaginable, de l'impensable et de l'inaudible. L'expérience individuelle des camps est d'une nature si inouïe que l'esprit peinerait à la saisir, à la transformer en objet de pensée et donc à la transmettre. En France, ce caractère unimaginable de la Shoah a été en quelque sorte renforcé par le débat sur l'irreprésentable. L'interdit lancé par Claude Lanzmann (Lanzmann, 1994) a pour un temps disqualifié toute représentation fictive et/ou imagée du génocide des Juifs d'Europe pour n'autoriser que la seule vérité et la seule dignité de la parole testimoniale, et ce jusqu'à mettre en doute la légitimité et l'existence même d'images d'archives des camps d'extermination nazis (Didi-Huberman, 2003).

La représentation figurée de la Shoah se trouve donc souvent et *a priori* taxée d'impossibilité, d'indécence et d'ignorance, ce qui a sans doute contribué au fait que le spectacle *Kamp* de la compagnie néerlandaise *Hotel Modern* n'ait été joué que trois fois en France : en 2006, à la Ferme du Buisson au Festival Temps d'images, en 2008 au Théâtre 71 de Malakoff au Festival MAR.T.O, et en 2013 au 104, à nouveau dans le cadre du Festival Temps d'images, donc par décision du même programmeur José-Manuel Gonçalves. Et ce alors même que leur spectacle *La Grande Guerre*, qui évoque l'expérience quotidienne des soldats dans les tranchées lors du premier conflit mondial, est très régulièrement invité dans les théâtres français depuis sa création en 2000 (Bouteille-Meister, 2008), et encore récemment à l'occasion de la commémoration du centenaire de la Première Guerre mondiale. C'est pourtant la découverte, lors de la création de *La Grande Guerre*, d'une affinité expressive entre leur médium spectaculaire et la représentation d'une violence extrême, qui

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

a convaincu les membres de la compagnie *Hotel Modern* d'aborder le thème de la Shoah à travers la forme scénique si particulière qu'ils ont élaborée. En articulant la manipulation à vue de figurines humaines dans des maquettes à échelle réduite et la projection sur un écran en fond de scène des images tournées en direct sur le plateau, Pauline Kalker, Herman Helle et Arlene Hoornweg proposent un théâtre d'effigies filmé, qui met en jeu un paysage, celui des camps d'Auschwitz.

Le recours à l'effigie, c'est-à-dire à la représentation d'une personne sous la forme d'un objet, permet justement d'objectiver l'inimaginable sous les yeux des spectateurs, et de transformer l'irreprésentable en une mise en jeu de la Shoah. Le travail de la compagnie *Hotel Modern* échappe ainsi à un double écueil éthique : celui de l'interdit lanzmannien qui nie le travail d'imagination à la base de tout savoir et peut nous condamner *in fine* à l'ignorance voire à l'indifférence ; celui d'une identification cathartique des spectateurs qui serait indécente au regard du caractère inouï de la souffrance des déportés. À la fois muettes et terriblement expressives, les effigies de *Kamp* proposent une représentation profondément éthique de la Shoah en incarnant à la fois l'impératif de silence et l'obligation du cri.

La valeur éthique de la représentation est également fondée sur sa dimension cognitive. « Jouer » Auschwitz dans un camp à échelle réduite c'est aussi, inévitablement, jouer à Auschwitz, comme on joue à la guerre avec des petits soldats. Ce « jeu » avec l'horreur d'un crime perpétré contre l'humanité pourrait paraître scandaleux si la compagnie *Hotel Modern* n'affirmait résolument que « l'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais... la réalité » (Freud, 1988, 34), pour reprendre la formule freudienne. La représentation de la Shoah par le jeu scénique, par l'*imag*-ination (image et fiction étant ici liées), ne concurrence pas la réalité en cherchant à s'assimiler ou à se substituer à elle, mais produit un savoir, une connaissance sur l'espèce humaine. La compagnie *Hotel Modern*, refusant les arguments selon lesquels la violence des bourreaux, comme celle, indirecte, des populations qui l'ont favorisée ou ne l'ont pas empêchée, est inconcevable, interroge au contraire sa parfaite « pensabilité » en la jouant, sérieusement, sur un plan symbolique ou *imag*-inaire. *Hotel Modern* affirme avoir élaboré le spectacle *Kamp* pour « réaliser [la vérité de la Shoah], d'une manière très pratique, pour parvenir à l'imaginer, pour approcher l'essence de ce qui est arrivé » (Perrier, 2006, 94), rejoignant ainsi les mots de Georges Didi-Huberman dans *l'incipit d'Images malgré tout* : « Pour savoir il faut s'imaginer. » (Didi-Huberman, 2003, 11)

LE THÉÂTRE D'« EFFIGIES » DE KAMP : UN DISPOSITIF FORMEL CONTRE L'IRREPRÉSENTABLE

Kamp propose au public le spectacle d'un modèle réduit des camps d'Auschwitz (dit Auschwitz I) et d'Auschwitz-Birkenau (dit Auschwitz II), reproduits à l'échelle de figurines de 8 cm de haut. Hormis le rapprochement des deux camps dans l'espace, l'interpolation du camp des femmes à l'intérieur du camp des hommes à Birkenau et la réduction du nombre de baraques, la maquette d'environ 100 m² est fidèle à

la topographie des années 1940-1944, laissant même une partie des baraques du camp II en construction, le *Lager* de Birkenau n'ayant jamais été achevé. Sur un sol de carton beige, se découpent des silhouettes terriblement familières pour le spectateur du XXI^e siècle : la tour au centre du bâtiment dominant l'entrée de Birkenau, la devise cynique « *Arbeit macht frei* » sur le fronton du portail d'Auschwitz I, les écuries préfabriquées transformées en *Blocks* à Birkenau, la « rampe de la mort » où attendent les déportés sortis des wagons à bestiaux, les doubles rangées de fils barbelés électrifiés sur leurs pylônes recourbés, le tout placé sous le contrôle menaçant des miradors (voir photographies 1 et 2). Fondée sur le long et minutieux travail de recherches documentaires de la compagnie, l'attention aux détails est extrême et peut se voir dans les gros plans projetés en fond de scène sur le drap gris clair qui enveloppe les trois côtés fermés du plateau. Le spectacle est en effet constamment filmé par des petites caméras en basse résolution, dont les images sont diffusées en direct, si bien que le spectateur assiste, dans le même temps, à la manipulation des figurines par les trois performeurs dans la maquette en « plan large », et au « film » en plan rapproché et cadré, à la composition très travaillée, qui oriente fortement son regard sur telle ou telle action.

Le *Kamp*, qui donne de manière significative son nom au spectacle, en est le personnage principal : après un premier épisode dans les baraques encore inachevées, qui évoque la construction du camp au son du « *Horst-Wessel-Lied* » (hymne

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

des SA devenu l'hymne du NSDAP) et inscrit les faits représentés dans l'histoire et le projet de « Solution finale » du Troisième Reich, le spectacle donne à voir, durant 45 minutes, le déroulement d'une journée à Auschwitz. Du matin d'hiver à la nuit noire, neuf séquences déclinent l'horreur du système concentrationnaire et d'extermination nazi : ce qui est donné à voir au spectateur, ce n'est pas tant le destin des déportés que le fonctionnement quotidien d'une usine de la mort, d'une ville construite pour tuer, rapidement ou lentement, mais toujours efficacement, les êtres qui la peuplent.

La possibilité de cette « fable », dont l'extrême simplicité et la brutalité nue seraient insoutenables, voire honteusement ridicules, si elle était incarnée par des acteurs, réside dans le *médium* choisi pour la représenter : un théâtre d'effigies qui oscille toujours, par nature, entre le plus grand effet de réel et le plus grand effet d'irréalité. L'effigie se caractérise par un double régime : elle appartient *et* n'appartient pas au domaine de l'humain, elle est objet *et* elle est homme, elle est muette *et* on peut lui donner une voix. En cela les figurines qui « habitent » le *Kamp* proposent une figuration des déportés qui semble à la fois juste et puissante, car elle allie émotion et distance, par un phénomène de « translation » (Perrier, 2006, 95) particulier à l'effigie. Il est possible de montrer des scènes d'une très grande violence avec un maximum d'impact, car l'effigie n'étant pas un acteur, la question du trucage ne se pose pas : contrairement à la mort d'un personnage joué par un acteur dont le spectateur a toujours à l'esprit la dimension « fictive », les violences subies par l'effigie, parce qu'elles peuvent atteindre une très grande intensité, acquièrent paradoxalement une réalité plus grande pour le public. L'effigie étant un objet momentanément animé, le spectateur « croit » en sa mise à mort sur la scène et en ressent le choc (émotion),

mais il ne détourne pas la tête de dégoût ou d'horreur (distance). Ce double effet de la « translation » est encore renforcé par le fait que les figurines et les modèles réduits appartiennent au monde de l'enfance et suscitent une attraction spontanée chez les spectateurs, attraction immédiatement contredite par la violence inouïe qui rythme la journée au *Kamp*.

Ces figurines, plus de 3 000, ont toutes été construites à la main par une équipe d'une quinzaine d'artistes : une structure en fil de fer, à peine épaissie par un « corps » en résine transparente vêtu d'un uniforme de détenu en tissu rayé ne comportant pas d'étoile qui différencierait les détenus juifs, des « politiques » ou des homosexuels – le seul signe de judéité

© Hotel Modern - Herman Helle

dans l'ensemble du spectacle est un chandelier à sept branches présent dans les objets volés aux déportés et réunis au « Canada » du camp. Le corps de ces figurines est surmonté d'une tête en argile blanche, modelée à la main et différente pour chacune d'elles ; les visages évoquent le personnage du *Cri* d'Edvard Munch : figures angoissantes, mangées par deux yeux caves et une bouche réduite à un trou, ils crient par-delà leur silence d'objets et convoquent le public au spectacle de leur souffrance muette et hurlante à la fois (voir photographies 3 et 4). Grâce au double régime de l'effigie, *Hotel Modern* rend un visage différent et donc humain aux victimes d'Auschwitz, à qui le régime concentrationnaire a dénié humanité, nom, visage et même sépulture, mais dans le même temps, la compagnie parvient à représenter le processus d'annihilation auquel elles ont été soumises. Dans la scène où les déportés se dévêtent avant de pénétrer dans la chambre à gaz, une robe qui glisse sur le corps en résine d'une détenue dévoile ainsi l'extrême fragilité d'une vie au seuil de la disparition, tout en laissant une trace indélébile et pudique dans l'esprit du spectateur. Contre l'entreprise d'effacement nazie, il s'agit de dire l'entreprise de déshumanisation tout en revendiquant l'humain, et ce à travers l'étrange présence-absence de ces effigies aux visages blancs si expressifs et aux corps translucides dépourvus de parole. Dans l'article du journal *Le Monde* qu'il a consacré au film *La Liste de Schindler*, Claude Lanzmann rappelle qu'au début du film *Shoah*, deux survivants du ghetto de Vilna racontent comment ils ont été contraints, en 1944, d'ouvrir les fosses communes et de travailler à mains nues sur les cadavres « qui étaient de plus en plus comme une tranche plate. Plus ils creusaient dans la fosse, plus les corps étaient plats et les Allemands leur interdisaient de prononcer le mot "mort" ou le mot "victime". Il fallait appeler cela des "figuren", c'est-à-dire des poupées, des marionnettes. » (Lanzmann, 1994) Choisir de représenter les victimes de la Shoah dans *Kamp* par des « figuren » au seuil de la disparition, ce serait ainsi dire la destruction et lui résister à la fois.

Alors que des extraits de lettres de soldats sont lus par Pauline Kalker et Arlène Hoorweg pour accompagner certaines séquences de *La Grande Guerre*, les membres d'*Hotel Modern*, après plusieurs essais infructueux, ont décidé de ne pas inclure de textes dans *Kamp*. Les paroles, même celles de survivants des camps, ne parvenaient en effet pas à s'intégrer au monde des effigies, sans doute en raison de leurs visages-cris (les figurines du spectacle *La Grande Guerre* n'ont pas de visage) et du fait que les mots auraient sans doute semblé en deçà des actions exécutées sur la scène, ce qui a imposé une représentation certes, mais une représentation silencieuse.

La nécessité de susciter une attention intense de la part des spectateurs par égard pour le scandale des faits représentés a également conduit la compagnie à ne pas donner à voir la fabrication de la bande-son du « film » du spectacle directement sur la scène – contrairement à ses autres spectacles où un bruiteur est présent, à vue sur le plateau. De la même manière que les images projetées en fond de scène, le son est cependant créé en direct par Ruud van der Pluijm, depuis la cabine de régie, à partir des bruits captés par les microphones de contact placés sous le plateau et de sons enregistrés par *Hotel Modern* à Auschwitz même : le vent qui souffle sur la

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

plaine polonaise, le grincement d'un charriot, un oiseau qui chante dans le soir. Si la parole est absente, l'accompagnement sonore est, quant à lui, continu, et participe très fortement à l'« effet de réel » créé paradoxalement par le film du spectacle. En recueillant cet éclat de réel sonore encore assez proche de l'expérience des détenus (le vent souffle vraisemblablement sur ces paysages avec la même violence froide aujourd'hui que dans les années 1940), mais en même temps le plus immatériel, le plus dépourvu d'une matérialité « réelle » qui pourrait être obscène dans cet univers concentrationnaire miniature fait de papier et de chiffon, les créateurs de *Kamp* affirment le positionnement éthique de leur dispositif : créer un effet de réel qui ébranle les spectateurs, tout en reconnaissant le caractère inatteignable de la réalité des camps, mais sans jamais renoncer à la représenter.

Kamp convoque ainsi le public au spectacle de la grande machine à tuer qu'est Auschwitz et, dans l'oscillation entre la plus grande précision de la reconstitution de la maquette et le choix ostensible de la construire en carton, entre l'expressivité des visages de chaque figurine et les costumes en papier photocopié des officiers SS et des prisonniers encore en tenue de ville, à travers des effigies qui sont à la fois hommes et objets, *Hotel Modern* revendique la nécessité de figurer « malgré tout », dans l'affirmation d'une « césure » entre une expérience inimaginable et sa représentation imagée.

SE FILMER FILMANT AUSCHWITZ : UNE REPRÉSENTATION DE LA « CÉSURE »

J'emprunte ici le concept de « césure » à Walter Benjamin qui, dans ses « Réflexions théoriques sur la connaissance », définit la mission de l'historien matérialiste comme le sauvetage par le présent d'une « image dialectique » du passé (Benjamin, 1993, 494). Cette image dialectique doit être arrachée au *continuum* a-problématique de l'Histoire universelle et mise « à l'arrêt », afin de révéler sa « fêlure » (Benjamin, 1993, 491) :

Il ne faut pas dire que le passé éclaire le présent ou que le présent éclaire le passé. Une image, au contraire, est ce en quoi l'Autrefois rencontre le Maintenant dans un éclair pour former une constellation. En d'autres termes : l'image est la dialectique à l'arrêt. [...] L'image qui est lue – je veux dire l'image dans le Maintenant de la connaissabilité – porte au plus haut degré la marque du moment critique, périlleux, qui est au fond de toute lecture (Benjamin, 1993, 479-480).

La « césure » permet de révéler le déchirement produit par la catastrophe dans l'histoire et, dans un même mouvement, de restituer au passé une actualité « dans le Maintenant de la connaissabilité », en refusant la continuité historique « qui fait du passé uniquement ce qu'il fut et ce qu'il a été. La répétition de soi-même. » (Ombrosi, 2006, 279) L'historien benjaminien, tel que le décrivent les thèses exposées dans « Sur le concept d'histoire », fait « éclater le *continuum* de l'histoire » pour en extraire

les phénomènes sous la forme de « constellation[s] », afin que le présent se reconnaisse « visé » par eux, mais il le fait sous le régime symbolique de la « césure », car l'image du passé est une image fugitive, que le présent se doit de saisir comme *passage* :

L'image vraie passe *en un éclair*. On ne peut retenir le passé que dans une image qui surgit et s'évanouit pour toujours à l'instant même où elle s'offre à la connaissance. [...] C'est une image irrécupérable du passé qui risque de s'évanouir avec chaque présent qui ne s'est pas reconnu visé par elle (Benjamin, 2000, 430).

Le présent doit se faire héritier de l'attente messianique que lui adresse le passé, et cet héritage, pour que l'actualité puisse toucher le passé, doit se faire sur le mode d'une représentation vivante et non « archaïque » ou relevant du « patrimoine » (Benjamin, 2000, 480 et 491), qui affirme cependant l'absolue évanescence de cette « image » du passé.

Le dispositif scénique de *Kamp* semble répondre à cette double exigence du passé envers le présent : la représentation vivante *et* la césure, et cela par l'effigie – qui est à la fois étrangement humaine et vivante et radicalement autre et inanimée –, mais aussi par l'utilisation de l'image vidéo dans le spectacle.

Les images filmées en direct sur le plateau et projetées sur le drap en fond de scène produisent un « effet de réel » saisissant, car elles font appel à la « mémoire » que le public a de l'événement. À l'exception des survivants de la Shoah qui ont assisté au spectacle, les images créées par *Hotel Modern* ne nous paraissent pas vraies ou vivantes parce qu'elles s'assimileraient à des souvenirs personnels, mais parce qu'elles correspondent à une mémoire collective indirecte des faits, fondée en grande partie sur les images photographiques et cinématographiques prises par les Alliés au moment de la libération des camps. Ces images, que nous connaissons par les livres d'histoire et les documentaires, ont figé à jamais dans nos mémoires une certaine représentation des camps qui, quand elle est réactivée, agit pour le spectateur comme une marque de vérité.

Le cinéaste hollywoodien George Stevens, chef de la *Special Coverage Unit* chargée d'apporter des preuves filmées sur les camps de concentration et d'extermination au procès de Nuremberg, a filmé Dachau avec une pellicule couleur Kodachrome. Craignant que le tribunal ne soit pas équipé d'un projecteur adapté à cette technique, l'armée américaine opta cependant pour le monochrome, prenant ainsi « une décision qui contribua à forger durablement l'image culturelle de l'holocauste comme un événement qui s'était déroulé en noir et blanc » (Douglas, 2001, 31) – la décision

© Hotel Modern – Ralph Prins

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

de Steven Spielberg de filmer *La Liste de Schindler* en noir et blanc en étant un des exemples les plus manifestes. En utilisant des petites caméras en basse résolution qui donnent un aspect grisé à l'image et surtout en représentant un camp pratiquement dénué de couleurs, *Hotel Modern* s'inscrit dans cette représentation collective de la Shoah et convoque à l'esprit du spectateur des images qui hantent sa mémoire, comme autant de traces paradoxalement perçues comme plus « vraies » que ne le seraient des images en couleurs : l'univers de la mort de masse est pour nous un univers en noir et blanc.

La convocation d'images passées (sur l'écran) par le présent de la performance (dans la maquette) permet de créer une « image » au sens benjaminien du terme, c'est-à-dire une représentation du passé où « l'Autrefois rencontre le Maintenant [...] pour former une constellation. » Dans la rencontre/confrontation des deux plans du dispositif spectaculaire de *Kamp*, des instants du passé, comme cristallisés, sont rendus à la vie présente, par un effet de syncope historique et esthétique radical, qui permet au spectateur de se sentir « visé » par ce passé et de deviner, dans le son du vent qui balaye la plaine d'Auschwitz, le murmure des déportés :

Le passé est marqué d'un indice secret, qui le renvoie à la rédemption. Ne sentons-nous pas nous-mêmes un faible souffle de l'air dans lequel vivaient les hommes d'hier ? Les voix auxquelles nous prêtons l'oreille n'apportent-elles pas un écho de voix désormais éteintes ? (Benjamin, 2000, 428)

Les voix sont cependant « désormais éteintes », comme celles des effigies muettes de *Kamp*, car cette « rédemption » du passé par le présent passe « en un éclair », à l'instar des images filmées créées par *Hotel Modern* qui apparaissent l'espace d'un instant sur l'écran en fond de scène et s'évanouissent sans avoir été enregistrées, car elles ne peuvent former une « constellation » que dans le moment de leur « rencontre » avec le présent de la maquette et des spectateurs qui les regardent. *Kamp* ne recherche en effet aucune « rédemption » des crimes commis à Auschwitz et n'en propose aucune à ses spectateurs : la salvation fugitive d'éclats du passé ne signifie en aucun cas l'absolution ou la consolation des artistes ou du public. En se faisant bourreaux, les membres de la compagnie *Hotel Modern* nous obligent au contraire à occuper la position éminemment inconfortable de témoins au présent, et donc, de manière figurée, de complices.

ARTISTES-BOURREAUX ET SPECTATEURS-COMPLICES : UNE « RÉDEMPTION » SANS CONSOLATION

Le dispositif scénique particulier de *Kamp* permet à *Hotel Modern* d'adopter le point de vue des tortionnaires, et de montrer la dimension terriblement humaine des atrocités perpétrées à Auschwitz. En déplaçant les effigies des prisonniers dans le camp et en les menant à la mort, les artistes de la compagnie occupent, dans le plan « large » de la maquette, la position de bourreaux, dominant par leur taille

les minuscules figurines : dans la scène de la pendaison, c'est une main humaine gigantesque qui vient retirer le tabouret de sous les pieds des condamnés (voir photographie p. 61). La reconstruction des camps d'Auschwitz en miniature, projet « fou » au dire même de ses créateurs qui ont de nombreuses fois douté de leur entreprise, les a ainsi conduits à ressentir le mécanisme psychologique à l'origine du fonctionnement du camp :

Au fur et à mesure que nous faisons le spectacle, nous avons compris les bourreaux. Au début, les figurines étaient de véritables personnages, puis on en a fabriqué de plus en plus et elles devenaient des numéros, on a dû fabriquer des boîtes pour les ranger : des boîtes pour les hommes, des boîtes pour les femmes, des boîtes pour les SS... On a même dû faire une sélection entre les figurines, avec un test caméra : celles qui passaient le mieux à l'écran pouvaient avoir un meilleur « rôle ». On devait « gérer » ces milliers de gens et ce n'est pas différent des officiers SS qui devaient organiser la vie et la mort de milliers de prisonniers dans les camps. [...] Nos figurines portaient des numéros, on commençait vraiment à « saisir » cette organisation, cette logistique. [...] Quand Herman [Helle] fabriquait la chambre à gaz miniature – ce qui était complètement fou –, il s'est interrogé sur la distance qui séparait les chambres à gaz du crématorium à Auschwitz-Birkenau et il s'est surpris à dire « ce n'était pas pratique du tout », avant de se dire « qu'est-ce qui se passe ? Je suis en train de vouloir améliorer Auschwitz ! » et c'est ce qui est arrivé psychologiquement aux personnes qui ont perpétré les massacres. [...] Les gens qui travaillaient dans les

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

camps, il fallait qu'ils trouvent des solutions pratiques tout le temps, et cela est montré dans le spectacle, qui n'est pas un portrait de personnages, mais le portrait de cette grande machine. Ce n'était pas une routine, c'était de la créativité : cela fait partie de la nature humaine de vouloir résoudre des problèmes – comme un four qui ne fait pas de fumée. Ce n'est pas si fou ni si difficile de se mettre à la place des bourreaux, c'est très facile de comprendre que cela soit arrivé, mais il faut vouloir comprendre. [...] Si on dit : « Notre problème, ce sont les Juifs », alors ce n'est pas difficile de procéder progressivement jusqu'à ne plus avoir que des cendres, c'était un processus avec de nombreuses intelligences et de nombreuses personnes à son service. [...] Avec la caméra, nous avons cherché à montrer ce processus et cette organisation dans le spectacle (Kalker, 2010).

Au « Pour savoir il faut s'imaginer » affirmé par G. Didi-Huberman, *Hotel Modern* propose la variante « Pour saisir il faut jouer à » (Perrier, 2006, 94) : en jouant le rôle des officiers SS sur un mode figuré, dans la « translation » d'une représentation théâtrale par effigies qui expose son irréalité et en se confrontant à la « logistique » nécessaire pour organiser la « vie » et la « mort » de plusieurs milliers de figurines de papier et de tissu, les créateurs de *Kamp* inscrivent la « Solution finale » dans le champ de l'humain et posent à nouveau la question de savoir comment tant d'hommes ont pu se livrer à une telle atrocité. Il n'y a pas d'inhumanité dans Auschwitz au sens de sortie de l'humain, pas plus qu'il n'y a de différence entre les visages des déportés et ceux des SS dans *Kamp* : il n'y a qu'une différence de position et une séparation des tâches, radicalisées à l'extrême et qui conduisent à une perte totale du sens moral des actions. Ce que le spectacle d'*Hotel Modern* nous demande de comprendre, par l'*imag*-ination, par le jeu scénique, c'est cette dimension fondamentalement et terriblement *humaine* des actes qui sont représentés devant nous : en ne les séparant pas de notre humanité et en refusant de les rejeter dans les catégories de « l'impensable » et de « l'incommunicable », il s'agit de leur accorder cette « rédemption » benjaminienne, qui n'est en aucun cas pardon ou absolution, mais *mémoire* due à toutes les victimes de la barbarie – humaine – des camps nazis.

Cette mémoire, telle qu'elle est proposée dans *Kamp*, n'est pas consolatrice, mais se veut au contraire particulièrement inconfortable pour le spectateur qui, face à ces créateurs-bourreaux, est placé en position de témoin-complice des faits représentés sur le plateau.

En raison de la destruction des preuves par les nazis au moment de l'avancée des troupes alliées, nous ne possédons que très peu d'images prises dans les camps au moment de leur fonctionnement ; notre mémoire visuelle de la Shoah est pour la plus grande partie issue d'images des effrayants « résultats » de la barbarie nazie et non de son effectuation. Pour attester de la vérité de ces images saisies « après coup », l'une des techniques fréquemment utilisées est l'inclusion de témoins oculaires irréfutables dans le cadre – par exemple des civils allemands auxquels on fait contempler les fosses communes (Douglas, 2001, 36). La présence de ces témoins à l'intérieur des images « déleste » en quelque sorte leur spectateur de son obligation morale d'agir contre les faits représentés : la présence des témoins sur ces images indique

que les exactions sont supposées avoir cessé, que nous sommes dans l'*après*. Dans *Kamp*, au contraire, les atrocités d'Auschwitz se déroulent au présent : « Ça se passe sous vos yeux. Quand vous voyez le spectacle, cela arrive à nouveau. » (Perrier, 2006, 95) Les crimes sont perpétrés dans le présent partagé des artistes, des effigies et des spectateurs, qui sont rendus impuissants face à cette violence par leur position même : l'univers du camp, en modèle réduit, les exclut du fait de leur taille « inappropriée », de même que l'image

projetée, en deux dimensions, les maintient à leur place d'observateurs. Témoins impuissants des violences représentées sur le plateau, dans le moment même où elles sont infligées et non dans l'après-coup des images filmées à la libération des camps, nous sommes placés dans une position de « complices », car nous ne faisons rien pour y mettre un terme et nous ne pouvons-nous réfugier de manière symbolique du côté des prisonniers, mis à distance par leur statut d'effigie et par les images qui, à l'exception de la seconde séquence dans la chambre à gaz, ne sont jamais filmées à travers le regard des déportés. Le point de vue adopté par les caméras est en effet le plus souvent surplombant et il n'est assigné à aucun « personnage » du camp : c'est le regard du témoin, mais ce témoin, contrairement aux images d'archives, n'est pas inclus dans le plan. Cette place vide dans l'image doit être occupée par le spectateur, amené à tenir le rôle du témoin au présent, silencieux, impuissant, et *in fine*, complice. Comprendre le processus de la « Solution finale » par sa mise en jeu, c'est aussi comprendre l'inaction des populations présentes dans et autour des camps, en imposant au spectateur d'en faire l'expérience « translatée » par le dispositif spectaculaire.

Kamp convoque le public au spectacle de l'extrême violence humaine et, du fait de l'étrange présence-absence des effigies, lui interdit à la fois d'en détourner le regard et de s'identifier avec les victimes. Ainsi, même la scène filmée depuis l'intérieur de la chambre à gaz fermée – au cours de laquelle on voit les cristaux de Zyklon B pénétrer par un trou du plafond et où ensuite l'image se brouille avant de passer au noir – affirme que l'on peut chercher, par la représentation figurée, à s'approcher au plus près « de la profondeur où étaient les déportés » (Perrier, 2006, 95), sans jamais pourtant l'atteindre. Le regard du spectateur de *Kamp* reste celui du témoin-complice extérieur, convoqué pour expérimenter à la fois la distance et le lien entre les violences sans témoignage des camps et leurs « conséquences » photographiées ou filmées, dont les témoignages hantent nos mémoires. La dernière séquence du spectacle donne ainsi à voir un long plan sur les fosses communes d'Auschwitz, dans lesquelles les cadavres démembrés sont représentés d'une manière bien plus réaliste

© Hotel Modern – Leo Van Velzen

Peut-on/doit-on
jouer (à) Auschwitz ?
(suite)

que les figurines des déportés vivants – comme pour souligner que les images « réalistes » passées par lesquelles nous connaissons la Shoah sont le résultat d'un présent d'horreur dont nous sommes, par la « translation » du spectacle, devenus témoins.

Contre le discours de l'irreprésentable, la compagnie *Hotel Modern* affirme l'obligation morale de représenter pour comprendre. Puisque l'expérience des victimes est inobjectivable, puisqu'elle demeure à jamais insaisissable, car le spectateur ne peut faire avec les déportés-effigies le chemin jusqu'au bout de la mort, seule la position des bourreaux et des complices nous permettrait de saisir, intimement, les mécanismes psychologiques à l'œuvre dans la Shoah. Cet héritage « humain » de violence extrême, nous devons le faire nôtre pour rédimier ce que fut la vie et la mort des prisonniers des camps, pour arracher cette image, l'espace d'un instant, au *continuum* historique qui nivèle tous les événements et les promet à l'oubli. Si, comme l'affirme Jean-Luc Godard dans *Histoire(s) du cinéma* à propos des images tournées à Dachau par George Stevens, « un simple rectangle/de trente-cinq/millimètres/sauve l'honneur/de tout le réel » (Godard, 1998, 88), alors les effigies de *Kamp*, dans leur irréelle réalité, peuvent faire résonner muettement les voix « à jamais éteintes » des hommes, des femmes et des enfants juifs que l'on a conduits à la chambre à gaz. ■

BIBLIOGRAPHIE

- Bouteille-Meister, Charlotte (2008) : « Se souvenir de 14-18 : "intermédialité" et mise en jeu du feuilleté de la mémoire dans le spectacle *La Grande Guerre* de la compagnie *Hotel Modern* », in Christophe Gauthier, David Lescot, Laurent Véray (dir.), *14-18 : une guerre qui n'en finit pas*, Paris, Complexe, p. 193-208.
- Didi-Huberman, Georges (2003) : *Images malgré tout*, Paris, Éditions de Minuit.
- Douglas, Lawrence (2001) : *The Memory of Judgment. Making law and History in the trials of the Holocaust*, New Haven and London, Yale University Press.
- Freud, Sigmund (1988) : *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, trad. Bertrand Féron, Paris, Gallimard, « Folio Essais ».
- Godard, Jean-Luc (1998) : *Histoire(s) du cinéma, I : Toutes les histoires*, Paris, Gallimard-Gaumont.
- Kalker, Pauline (8 décembre 2010) : table-ronde consacrée au spectacle *Kamp*, dans le cadre du colloque « La Shoah : théâtre et cinéma aux limites de la représentation », Alain Kleinberger et Philippe Mesnard (dir.), Université Paris Ouest Nanterre La Défense, transcription et traduction : Charlotte Bouteille-Meister.
- Lanzmann, Claude (3 mars 1994) : « À propos de *La Liste de Schindler*, dernier film de Steven Spielberg. Holocauste, la représentation impossible », *Le Monde*.
- Ombrosi, Orietta (2006) : « La dialectique de l'idée de catastrophe dans la pensée de W. Benjamin », *Archives de Philosophie*, n° 69, p. 263-283.
- Perrier, Jean-Louis (2006) : « Hotel Modern. S'imaginer Auschwitz », *Mouvement*, n° 44, p. 91-95.
- Walter, Benjamin, (1993) : *Paris, capitale du XIX^e siècle. Le Livre des passages*, trad. Jean Lacoste, Paris, Le Cerf.
- Walter, Benjamin (2000) : *Œuvres*, trad. Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Gallimard, Paris, vol. III.