

**LA PRÁCTICA DEL *RE-ENACTMENT* EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO:
EL CASO DE “LA BATALLA DE ORGREAVE” DE JEREMY DELLER**
MARÍA EMILIA ROMERO¹

Fecha de recepción: 27/09/2020

Fecha de aceptación: 25/10/2020

RESUMEN

El *re-enactment* -la recreación de un hecho pasado- es una práctica de uso corriente como evocación histórica *per se*. Su uso trasciende fronteras hacia otras disciplinas. En el arte contemporáneo se han generado propuestas en las que el *re-enactment* es utilizado como estrategia artística. A los efectos de indagar en estas propuestas, este artículo aborda “La Batalla de Orgreave”, obra en formato *re-enactment* del artista británico Jeremy Deller.

PALABRAS CLAVE: re-enactment – arte contemporáneo - Jeremy Deller

RE-ENACTMENT IN CONTEMPORARY ART: JEREMY DELLER’S BATTLE OF ORGREAVE

ABSTRACT

Re-enactment –the practice of making something happen again- is a usual method for the recreation of a past historical event, but this practice does not limit itself to that: contemporary art has witnessed its use as an artistic strategy. This article delves into this, and specifically focuses on *The Battle of Orgreaves*, the work in which the British artist Jeremy Deller resorts to this strategy.

KEY WORDS: re-enactment – contemporary art - Jeremy Deller

¹ María Emilia Romero es Licenciada en Curaduría e Historia de las Artes por la Universidad del Museo Social Argentino (UMSA). Obtuvo el Diploma Superior en Educación, Imágenes y Medios en la Cultura Digital (FLACSO). Se desempeña como docente de Nivel Medio en el Bachillerato orientado en Artes.

Desde finales del siglo XX, en el ámbito del arte contemporáneo se han generado una multiplicidad de propuestas artísticas en las que el *re-enactment*, práctica proveniente de la cultura popular, es utilizada como estrategia artística. A pesar de que el desarrollo del *re-enactment* con una motivación artística sea reciente, esta práctica posee una larga tradición dentro de la cultura popular. Cada año multitudes se convocan alrededor del mundo para participar de diversas recreaciones, ya sea desde una batalla de la Segunda Guerra Mundial, pasando por vestir ropajes victorianos, o incluso para personificar a célebres y diversos personajes históricos como Juana de Arco ó Napoleón.

La proliferación de estos colectivos respondería a una búsqueda de la contemporaneidad por vivenciar la historia, o como señala Cuauhtémoc Medina, esta "popularización de la reconstrucción histórica es un síntoma fundamental de la cultura contemporánea"², quien además advierte una "transformación de la experiencia de la historia, precisamente aquella que va progresivamente dejando de verla como historia para exigir su disponibilidad como experiencia"³.

No resulta sencilla la tarea de encontrar un término equivalente o apropiado para su traducción al idioma español, ya que se termina por incurrir en reduccionismo, o en generar pérdidas semánticas. En el idioma español, el vocablo *re-enactment* suele, en muchas ocasiones, encontrarse en las traducciones como re-actuación, reconstrucción, re-vivificación o re-creación. Sin embargo, la complejidad del *re-enactment* como manifestación social, cultural y artística, va más allá de una simple traducción o definición vinculada a lo meramente idiomático. Encuentro en el artista y teórico uruguayo Francisco Tomsich una definición muy acertada:

"Re-enactment no equivale a repetir una acción o performance en los términos normales del uso (esto es, como consecuencia en un espacio o tiempo acotados) ni volver a poner una obra (en teatro o danza) sino que es un término específico utilizado para definir prácticas culturales asociadas a la performatividad o, en el campo de las artes, esencialmente al arte de la performance, que conscientemente, y con grados variables de exactitud (que de todos modos nunca tiende a cero) pretende reconstruir,

² MEDINA, Cuauhtémoc. *La historia se repite... si no dejaría de ser historia*, en Catálogo Jeremy Deller: El ideal infinitamente variable de lo popular. Fundación PROA. 2015, p. 43.

³ Op. Cit.

replicar, recrear y representar públicamente un evento ocurrido en un pasado mediado por imágenes."⁴

En su ensayo *History Will Repeat Itself. Strategies of Re-enactment in Contemporary (Media) Art and Performance* la curadora y teórica alemana Inke Arns distingue tres tipologías vinculadas a la práctica de recreación histórica presentes en la cultura popular: "*living history*", "*live action role playing*" y "*reenactment*". Arns plantea que en "*living history*" o historia viviente, no es retomado un evento histórico puntual, sino que consiste en la recreación de aspectos vinculados a estilos de vida propios de épocas históricas pasadas; en el caso de "*live action role playing*" (juego de roles en vivo) los participantes buscan encarnar a personajes históricos o ficticios; finalmente, define al *re-enactment* como la "recreación histórica de eventos de relevancia social".⁵

Estas tipologías comparten la posibilidad de acceder a la historia de una manera diferente a las convencionales, a través de mecanismos como la inmersión, la personificación y la empatía.⁶ Dentro de la categoría de *re-enactment* artístico es posible distinguir dos modalidades: el *re-enactment* de acciones artísticas⁷ y el *re-enactment histórico artístico*. De manera opuesta al *re-enactment histórico*, el cual se encuentra vinculado a la intención de remontarse a hechos pasados y épocas remotas, completamente alejada del presente y de la realidad que le es propia, en el *re-enactment histórico artístico* se recuperan sucesos históricos relevantes para el ahora y que de algún modo repercuten en el presente. Es decir, que a diferencia de las recreaciones históricas, "los *re-enactments* históricos artísticos no son una confirmación del pasado, sino un cuestionamiento del presente"⁸ (traducción propia). Siguiendo esta línea,

⁴ TOMSICH, Francisco. De qué se repite, Cómo y Por qué. Modelos de Re-enactment en el arte contemporáneo y actual: un panorama crítico. Texto para Exposición Discursos Encontrados de Pablo Uribe, Iratxe Jaio, Klass van Gorkum. 2014. Museo de Arte Contemporáneo de Montevideo (MACMO). Recuperado el 17/05/2016 en <http://macmo.uy/sitio/wp-content/uploads/2014/05/Texto-Tomsich.pdf>, p. 4.

⁵ "Re-enactment is a historically correct re-creation of socially relevant events, such as battles (for example, the Battle of Hasting or the Battle of Gettysburg)." Inke Arns (2007).

⁶ "What all three forms -re-enactment, living history, live action role playing - have in common, is that they allow access to history, or histories, through immersion, personification, and empathy in a way that history books cannot." Inke Arns (2007).

⁷ Op. Cit., p. 2.

⁸ "...artistic re-enactments are not an affirmative confirmation of the past; rather, they are questionings of the present..." en ARNS, Inke. (2007). "*History Will Repeat Itself. Strategies of Re-enactment in*

Vanessa Agnew plantea que "el gesto emancipador del *re-enactment* es permitir a quienes participan tomar su propio pasado como reacción a un presente conflictivo".⁹

LA BATALLA DE ORGREAVE DE JEREMY DELLER

El 17 de junio de 2001 Jeremy Deller llevó a cabo el *re-enactment* del enfrentamiento entre mineros y la policía antimotines que tuvo lugar el 18 de junio de 1984 en el pueblo de Orgreave, South Yorkshire, Inglaterra. Este hecho puso fin a la prolongada huelga que estos trabajadores habían mantenido en rechazo al cierre de minas de carbón, principal medio de vida de los lugareños y de una gran parte de los británicos. El cierre obedecía a la intención del gobierno de la Primera Ministro británica Margaret Thatcher, de sustituir una economía de carácter industrial por una economía de entretenimientos y servicios.

"Los eventos alrededor de la huelga minera de 1984 siguen definiendo las vidas de los habitantes de Yorkshire y buena parte de Inglaterra, en términos de definir la división interna de sus comunidades, el arribo de la incertidumbre social del postindustrialismo y, sobre todo, la caducidad de los medios de acción política que definieron al proletariado moderno, es decir, la huelga, los bloqueos y plantones, y el intento de poner en crisis la operación de la economía de mercado."¹⁰

Tres años antes había surgido la posibilidad de llevar a cabo esta idea -en la que el artista había comenzado a trabajar previamente- a partir de la convocatoria de la productora de proyectos artísticos Artangel. Para la recreación fueron convocados más de ochocientos participantes. Entre ellos se encontraban mineros, policías y familiares, quienes habían sido parte del enfrentamiento original, como así también miembros especializados en recreación de batallas de diferentes sociedades de *re-enactment* del Reino Unido.¹¹

¿Por qué incluir miembros de sociedades de *re-enactment*? Deller explica que su elección se debió a dos razones particulares: en primer lugar, eran personas entrenadas

Contemporary (Media) Art and Performance". Recuperado en <http://en.inkearns.de/files/2011/05/HWRI-Arns-Kat-2007engl.pdf>, p. 2.

⁹ AGNEW, Vanessa. (2004). "Introduction: What is Reenactment?", *Criticism*: Vol.46: Iss. 3, Article 2. Recuperado en <http://digitalcommons.wayne.edu/criticism/vol46/iss3/2/>, p. 328.

¹⁰ MEDINA, Cuauhtémoc. *La historia se repite... si no dejaría de ser historia*, en *Catálogo Jeremy Deller: El ideal infinitamente variable de lo popular*. 2015, p. 47.

¹¹ Todos aquellos que participaron de los dos días de *re-enactment* recibieron una paga.

en este tipo de recreación y conocían la dinámica del evento, y en segundo lugar, su intención era incluir *The Battle of Orgreave* dentro del "linaje de las decisivas batallas de la historia inglesa"¹² (traducción propia). La intencionalidad de conferir a este conflicto en particular un estatus de hecho histórico determinante para la historia de su país se debe, según Deller, a que ese legado de la huelga y de la pérdida que significó para el movimiento obrero, aún perdura como también lo hacen el temor y la desconfianza hacia los mineros. Es por eso que reconoce y califica a este suceso como guerra civil, ya que su alcance generó divisiones en el interior del pueblo británico que desde ese momento se tornaron irreconciliables.

La investigación previa para este proyecto, que supuso dos años de trabajo de campo, consistió en entrevistas con quienes habían sido parte de manera directa del enfrentamiento de Orgreave, o con aquellos que no habían participado del conflicto pero que habían sido afectado de alguna manera por ella. Con referencia a la metodología de trabajo elegida, Deller señala que "fue básicamente conocer a la gente una por una y hablar con ellos acerca de los que les sucedió y su experiencia en la huelga, pero también ese día en particular. Consigues la textura de los individuos, de las personas que te cuentan historias, y obtienes tanto de los pequeños detalles. A la gente le gusta contar su historia."¹³

Deller recuerda haber visto en 1984 el conflicto por televisión, e insiste en el rol que los medios tuvieron en cuanto a la polarización de la sociedad con respecto a la pugna entre gobierno y mineros. En este punto resulta interesante destacar la importancia que el artista otorga al testimonio de cada uno de los mineros por sobre los archivos de los medios de comunicación de la época.

Así las cosas, Deller pretende realizar un *re-enactment* del conflicto ya no desde un mero intento por recrear aspectos cotidianos de un cierto momento del pasado, sino a partir de un nuevo punto de vista en donde da voz a quienes fueron relegados y estigmatizados por el discurso oficial durante el conflicto original. En línea con esta

¹² DELLER, Jeremy (2002). *The English Civil War: Part II*. Jeremy Deller. *The Battle of Orgreave*. Artangel. <https://www.artangel.org.uk/project/the-battle-of-orgreave/>. "I wanted the re-enactment of The Battle of Orgreave to become part of the lineage of decisive battles in English History" (Jeremy Deller).

¹³ En La canción es más grande que la banda. Una conversación. Entrevista de Ferran Barenblit a Jeremy Deller. en AA.VV.: *Jeremy Deller. El ideal infinitamente variable de lo popular*, cat. exp., Buenos Aires: Fundación PROA, 2015, p. 63,

idea es posible retomar la afirmación de la teórica Vanessa Agnew, quien asegura que "la narrativa central del *reenactment* es aquella que va de la conversión de la ignorancia al conocimiento, del individualismo a la sociabilización, de la resistencia a la conformidad, y del presente al pasado. Estas experiencias de conversión toman forma de testimonios"¹⁴ (traducción propia).

Se realizaron tres proyectos posteriores que tuvieron al *re-enactment* de *The Battle of Orgreave* como punto de partida. El primero de estos proyectos fue realizado en 2001 y consistió en un documental homónimo dirigido por Mike Figgs que se emitió en televisión por el Channel 4, en donde se "recoge el trabajo de Deller y recopila testimonios de los implicados, denunciando la manipulación televisiva que tuvo lugar en su momento"¹⁵.

En 2002 se llevó a cabo un segundo proyecto en formato de libro de la autoría de Deller titulado *The English Civil War Part II: Personal Accounts of the 1984-85 Miner's Strike*. Esta publicación compilaba las entrevistas a los mineros durante la etapa de investigación para el *re-enactment*. En 2004 se realizó el último de los proyectos que recibió el nombre de *The Battle of Orgreave (An injury to one is an injury to all)*, y consistió en una instalación que funcionó como "archivo de cultura material"¹⁶ en donde se expuso un corpus de textos, documentos, fotografías, objetos y material audiovisual en donde dialogaban archivos del enfrentamiento de Orgreave de 1984 con los testimonios y videos del *re-enactment* de 2001. En la actualidad forma parte de la colección de la Tate Gallery.

"Veo a la gente no sólo como individuos, sino también como un fragmento de la historia"¹⁷, asegura Deller. Y es a partir de estos fragmentos que se propone reconstruir el suceso valiéndose de una estrategia arraigada en la cultura popular anglosajona como lo es el *reenactment*. Sin embargo, a diferencia de la tradicional intencionalidad de experimentar e incluso en ciertas ocasiones evadirse hacia un pasado remoto, Deller se

¹⁴ AGNEW, Vanessa. (2004). "Introduction: What is Reenactment?", *Criticism*: Vol.46: Iss. 3, Article 2. Recuperado en <http://digitalcommons.wayne.edu/criticism/vol46/iss3/2/>, p. 330.

¹⁵ RAMIREZ BLANCO, Julia (2015). *Utopías artísticas del mundo contemporáneo, 1989 - 2012. Arte, movimientos sociales y utopía en Europa Occidental*. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España, p. 231.

¹⁶ Op. Cit., p. 231.

¹⁷ En La canción es más grande que la banda. Una conversación. Entrevista de Ferran Barenblit a Jeremy Deller. en AA.VV.: *Jeremy Deller. El ideal infinitamente variable de lo popular*, cat. exp., Buenos Aires: Fundación PROA, 2015, p. 63.

apropia del *reenactment* para cuestionar la historia reciente de su país -los años del gobierno de Thatcher y sus consecuencias en la Gran Bretaña actual aparecen en el corpus de obra de Deller en más de una oportunidad.

BIBLIOGRAFÍA

Agnew, Vanessa. (2007). "Introduction: What is Reenactment". Criticism: Vol.46: Iss.3, Article 2. Recuperado en <http://digitalcommons.wayne.edu/criticism/vol46/iss3/2/>, 2004

ARNS, Inke. "History Will Repeat Itself. Strategies of Re-enactment in Contemporary (Media) Art and Performance". Recuperado en

<http://en.inkearns.de/files/2011/05/HWRIArns-Kat-2007-engl.pdf>

Deller, Jeremy. (2002). The English Civil War: Part II. Jeremy Deller. The Battle of Orgreave. Artangel. <https://www.artangel.org.uk/project/the-battle-of-orgreave/>.

Barenblit, Ferrán. (2015). "La canción es más grande que la banda. Una conversación. Entrevista de Ferran Barenblit a Jeremy Deller". en AA.VV.: *Jeremy Deller. El ideal infinitamente variable de lo popular*, cat. exp., Buenos Aires: Fundación PROA.

Medina, Cuauhtémoc (2014). *La historia se repite... si no dejaría de ser historia*, en AA.VV: *Jeremy Deller. El ideal infinitamente variable de lo popular*, cat.exp, Buenos Aires: Fundación PROA.

Ramirez Blanco, Julia (2015). *Utopías artísticas del mundo contemporáneo, 1989 - 2012. Arte, movimientos sociales y utopía en Europa Occidental*. (Tesis de doctorado). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Tomsich, Francisco (2014). *De qué se repite, Cómo y Por qué. Modelos de Re-enactment en el arte contemporáneo y actual: un panorama crítico*. Texto para Exposición Discursos Encontrados de Pablo Uribe, Iratxe Jaio, Klass van Gorkum. Museo de Arte Contemporáneo de Montevideo (MACMO), Recuperado en <http://macmo.uy/sitio/wpcontent/uploads/2014/05/Texto-Tomsich.pdf>