

Wokół *Berka*

Galit Eilat

eilat.galit@gmail.com

Nie dać zapomnieć

Streszczenie

Ileokroć wyświetlano film Artura Żmijewskiego *Berek*, niemal zawsze spotykał się on z gniewnym przyjęciem widzów. Galit Eilat twierdzi w artykule, że kontrowersje i gniew, jakie film wywołuje, mają korzenie w sporze o przedstawianie Zagłady i o to, komu przysługuje prawo do jej reprezentowania. Tak rozpoczyna się debata, czy istnieje „właściwy” sposób pamiętania o Auschwitz, a jeśli tak, to jaki? Być może jest to jeden ze sposobów, aby zachować pamięć o Zagładzie w teraźniejszości i nie zakopywać jej w przeszłości.

Słowa kluczowe

Artur Żmijewski, *Berek*

Abstract

Almost without exception, whenever Artur Żmijewski's film *The Game of Tag* was screened, it was angrily received by viewers. In this article, Galit Eilat claims that the provocation created by the film and the anger it evokes are rooted in the struggle for the representation of the Holocaust and who was given the right to represent it. And so the debate, is there a 'right way' to remember Auschwitz, and if so, what is it? It is perhaps one of the ways to preserve the memory of the Holocaust in the present and not bury it in the past.

Key words

Artur Żmijewski, *The Game of Tag*

Polski artysta Artur Żmijewski znany jest z trudnych sytuacji, jakie tworzy jako integralny element autorskich filmów, w których konsekwentnie przesuwają granice dopuszczalnego ludzkiego zachowania. Żmijewski często bada mechanizmy władzy i ucisku w ramach istniejącego porządku społecznego oraz konfliktów społecznych i politycznych graniczących z przemocą. Co więcej, jego prace powodują, że rozważamy zmieniające się role władzy, uległości i empatii oraz związek między władzą a bezsilnością w odniesieniu do ludzkiego ciała. Twórczość Artura Żmijewskiego poznałam na podstawie jego wczesnych prac: *Berek* i *80064*, które nawet dzisiaj, dwadzieścia lat później, są nadal uważane za kontrowersyjne. Mogłoby się wydawać, że dynamika prezentowana w każdym

z tych dzieł jest zasadniczo odmienna. Chodzi o podejmowane przez twórcę próby nakłonięcia starszego Polaka do odnowienia numeru, który w Auschwitz wytatuowano mu na przedramieniu. Druga praca wideo – *Berek* – pokazuje grupę polskich dorosłych bez ubrań bawiących się w berka w komorze gazowej nazistowskiego obozu koncentracyjnego Stutthof.

W pracy wideo *80064* widzimy starszego człowieka, który stara się stawić czoło presji wywieranej na niego przez Żmijewskiego, ale w końcu się jej poddaje. Podejmowane przez artystę próby perswazji i jego uporu odbieramy jako używanie siły graniczące z przemocą wobec osób starszych, ponieważ wyrażona przez narratora potrzeba rekonstrukcji ma rzekomo związek z traumatycznym wydarzeniem, jakiego doświadczyła – jak zakładamy – osoby starsze. Kiedy starszy człowiek daje się w końcu przekonać i zgadza się odnowić tatuaż na ramieniu, przyznaje, że uzgodnił to z góry. Podczas filmowania zmienia jednak zdanie i wycofuje się ze złożonej obietnicy. Lubi swój tatuaż takim, jaki jest, i nie widzi sensu go odnawiać. Mimo to Żmijewski naciska go bezlitośnie i w końcu straszy człowiek ulega presji.

80064 konfrontuje nas, widzów, z wcześniejszymi założeniami. Choć tożsamość starszego człowieka jest nieznaną, rozumiemy, że nie został wysłany do Auschwitz z powodu żydowskiego pochodzenia. Ponadto ze słów starszego mężczyzny dowiadujemy się, iż doznał przez to krzywdy, podczas gdy inni więźniowie wysłani do Auschwitz popełnili czyny, które uzasadniałyby deportację do obozu koncentracyjnego. Z jego słów wynika, że nie identyfikuje się z innymi więźniami, mimo że został osadzony w tym samym obozie. Brak empatii Żmijewskiego dla starszego człowieka spotyka się z brakiem empatii wykazany przez starszego człowieka wobec losu innych więźniów, którzy zostali uwięzieni lub zamordowani w Auschwitz.

Berek przedstawia rozebrane kobiety i mężczyzn w różnym wieku. Nic o nich nie wiemy. Biegają w zamkniętej przestrzeni, bawiąc się w berka. Na początku uczestnicy wydają się zakłopotani bądź czują się nieswojo w sytuacji, w której się znaleźli. Poruszają się z wyraźnym skrępowaniem, ale próbują wykonać zadanie, którego się podjęli. Stopniowo osoby te się rozluźniają. Biegając, niby przypadkiem dotykają się nawzajem. Czasami całe wydarzenie nabiera charakteru nieco erotycznego i chaotycznego. Jedno z pomieszczeń to dawna komora gazowa w obozie Stutthof, na ścianach widać jeszcze niebiesko-żółtopomarańczowe plamy po cyklonie B.

Obóz koncentracyjny Stutthof w Sztutowie (obecnie muzeum) znajduje się około 50 km na wschód od Gdańska. Przez obóz przewinęło się około 115 tys. więźniów, zginęło 65 tys., a kolejne 22 tys. przeniesiono do innych obozów koncentracyjnych. Na początku istnienia obozu większość więźniów pochodziła z północnej Polski, później dołączyły do nich grupy więźniów sowieckich, norweskich, duńskich i innych. Liczba więźniów żydowskich w obozie była stosunkowo niewielka do 1944 r., kiedy do obozu zaczęły przybywać kobiety z obozów w krajach bałtyckich oraz z Auschwitz. Niewielu z tych, którzy przetrwali, opisa-

ło trudne warunki panujące w obozie, w tym wyniszczającą pracę i głód, które wywoływały ciężkie choroby. W komorze gazowej zabijano więźniów uznanych ze względu na stan zdrowia za niezdolnych do pracy. Znaczna liczba więźniów, którzy zginęli w obozie koncentracyjnym Stutthof z powodu trudnych warunków, nie odbiega od liczby ofiar innych obozów zagłady. Komora gazowa i krematorium w Stutthofie zostały zbudowane w 1943 r.¹

Berek to „gra ruchowa, polegająca na tym, że jedna osoba (nazywana berkiem) musi dotknąć dowolną z pozostałych osób biorących udział w zabawie. Dotknięta osoba staje się berkiem, a poprzedni berek staje się zwykłym uczestnikiem zabawy. W grze może brać udział dowolna liczba osób. Kiedy jest dużo uczestników, mogą być dwa berki. Zabawa nie jest ograniczona w czasie, jednak zazwyczaj kończy się, gdy większość uczestników poczuje się zmęczona”². Gra ma wiele odmian, zwykle jest rozgrywana bez odnotowywania wyników i bez sprzętu. Jak wskazuje wpis w Wikipedii, jest to gra popularna na całym świecie, z niewielkimi różnicami między odmianami zabawy w poszczególnych krajach. Wersja berka zaproponowana przez Żmijewskiego właściwie nie spotkała się ze sprzeciwem, protestami czy potępieniem ilekroć wyświetlano film. Uczestnicy gry w berka w filmie Żmijewskiego pozostali anonimowi. Nic nie wiemy o ich biografiiach, a twórca filmu nie ma zamiaru łączyć uczestników z przeszłością Zagłady. Film *Berek* skupia się na reprezentacji Zagłady w filmie i sztuce wizualnej oraz na tym, jak upamiętniamy Zagładę i okazujemy szacunek jej ofiarom w miejscach, w których zostały zamordowane.

Niemal dekadę po procesie Eichmanna (1961), pod koniec lat sześćdziesiątych, pojawiła się nowa wersja Zagłady, wersja, która opierała się na wyobraźni i emocjach. Historyk Saul Friedländer twierdzi, że musimy się zmierzyć z istotną kwestią: czy uwaga, jaką poświęcamy przeszłości, to nic innego jak halucynacje, magia spektaklu, swego rodzaju egzorcyzm, czy też być może wynika ona z potrzeby zrozumienia; a może jest to wyraz utajonych lęków u niektórych bądź wyraz utajonych tęsknot u innych? Od niemieckiej inwazji na Związek Radziecki po wyzwolenie obozów śmierci przez aliantów pod koniec drugiej wojny światowej – wydarzenia te są niewyczerpanym źródłem twórczości dla przemysłu kulturalnego³.

Zagłada stała się istotną częścią naszej powszechnej pamięci zbiorowej. Zagłada Żydów europejskich dokonana przez nazistów stanowi podstawowy punkt odniesienia dla pojęć dobra i zła oraz globalny punkt odniesienia dla aktów okrucieństwa, które zdarzyły się później. To przejście do globalnej pamięci

¹ Shoah Resource Center, The International School for Holocaust Studies, https://www.yadvashem.org/odot_pdf/Microsoft%20Word%20-%2006055.pdf.

² <https://pl.wikipedia.org/wiki/Berek>; [https://en.wikipedia.org/wiki/Tag_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tag_(game)).

³ Saul Friedländer, *Reflections of Nazism: An Essay on Kitsch and Death*, New York: Harper & Row, 1984.

o Zagładzie przypomina zjawisko, które Barbie Zelizer⁴ nazywa „pamiętaniem o zapominaniu”, co jest aktem „zapominania o obrazach”. Zagłada i ikonografia Zagłady stały się historycznym symbolem absolutnego zła, symbolem, który ukształtował nie tylko pamięć o Zagładzie, lecz także rozumienie innych okrucieństw lat wojny.

Pojawia się pytanie: Czy istnieje „właściwy sposób” pamiętania o Auschwitz, a jeśli tak, to jaki? To kwestia o zasadniczym znaczeniu; reprezentacja Zagłady nadal budzi spory, a jej konsekwencje wywierają bezpośredni wpływ na tożsamość, pamięć, sztukę i kulturę współczesną. Pytanie odnoszące się do dyskusji dotyczy „nowej popularności” dyskursu o holokaulu w ostatnich latach oraz tego, czy natężenie dyskusji to autentyczny wyraz uniwersalnego sposobu przepracowywania traumy, czy też jest to nadmiar reprezentacji, zwiastujący wyrafinowaną formę wymazania aż do momentu oswojenia traumy.

Dla współczesnego widza odniesieniem do Zagłady nie jest tylko to, co się stało; chodzi także o magiczne uwiedzenie obrazami aktów okrucieństwa. W dzisiejszym społeczeństwie sztuka straciła wiele ze swej aury, stając się przedmiotem handlu jako towar (symboliczny) w niekończącym się strumieniu towarów. W tym stanie kicz może odzwierciedlać niezaprzeczalnie kapitalistyczną rzeczywistość, a jednocześnie funkcjonować jako jej skrajne i krytyczne zwierciadło.

Inna tendencja wyraża się natomiast w pragnieniu dokumentowania Zagłady. Epoka filmu i spadek kosztów produkcji filmowej przyniosły wiele filmów odnoszących się do przeszłości z perspektywy drugiej generacji. W Izraelu i w innych krajach, w tym w Niemczech i Polsce, zaczęto dokumentować i tworzyć autodokumentację dotyczącą świadków oraz osób z nimi żyjących. Łatwy dostęp do kamer wideo pozwolił na wypowiedzi osobiste, własnym głosem, od lat tłumionym, które stały się znakomitym środkiem terapeutycznym, otwierając zarazem nową drogę do wspomnień z przeszłości. Powszechnym zjawiskiem w Izraelu jest tatuowanie na przedramieniu przez osoby z trzeciego pokolenia numeru seryjnego nadanego w obozie zagłady ocalałemu krewnemu⁵.

Na stronie internetowej Muzeum Stutthof w poprzedniej wersji można znaleźć wyjaśnienie, które oczyszcza muzeum z odpowiedzialności za film *Berek* i potępia to ważne przedsięwzięcie artystyczne Żmijewskiego. Dyrektor Muzeum Stutthof napiętnuje dzieło Artura Żmijewskiego jako zbezczeszczenie miejsca pamięci. „Obecna dyrekcja Muzeum Stutthof jednoznacznie i zdecydowanie potępia tę produkcję Artura Żmijewskiego i uznaje ją za profanację Miejsca Pamięci. Tego typu «sztuka» nie powinna być realizowana w żadnym byłym obozie koncentracyjnym”. Dodaje: „Filmujący zobowiązani są do złożenia oświadczenia, że materiał zrobiony na terenie Muzeum Stutthof nie jest sprzecz-

⁴ Barbie Zelizer, *Remembering to Forget, Holocaust Memory through the Camera's Eye*, Chicago: University of Chicago Press: 1998.

⁵ <https://www.natcom.org/communication-currents/wearing-their-grandparents%E2%80%99-tattoos-new-generation-remembers-holocaust> (dostęp 21 IX 2021 r.).

ny z prawdą historyczną, nie narusza dobrego imienia ofiar KL Stutthof oraz nie godzi w dobre imię Miejsca Pamięci”⁶.

W swoim oświadczeniu dyrektor Muzeum Stutthof umieszcza dobre imię muzeum przed aktem pamięci; muzeum, które zasadniczo ma na celu upamiętnienie zła, a nie dobrego imienia ofiar. Miejsce pamięci upamiętnia obóz, w którym ludzie byli torturowani i mordowani, bez względu na ich dobre imię. Naziistowski aparat zagłady nie badał cnót swoich ofiar, a dobre imię nie uchroniło nikogo przed nazistowskimi komorami gazowymi. Zadaniem tego muzeum jest przypominanie nam o tym, że człowiek jest zdolny do niewyobrażalnych czynów, a pamięć należy rozumieć jako działanie, a nie jako stan.

Z języka angielskiego przełożył *Jerzy Giebułtowski*

⁶<http://old.stutthof.org/english/node/976> (dostęp 21 IX 2021 r.).