

Ksenia Olkusz, Wiesław Olkusz

Pisarz w krainie obrazów

O inspiracji malarstwem Hieronima Boscha w twórczości Jarosława Grzędowicza

Sztuka jest uzupełnieniem natury, jakby była drugim jej stwórcą; uzupełnia, upiększa ją, czasem przewyższa, przydała – by tak rzec – inny świat pierwszemu; naprawia, co w niej defektowne i daje jej doskonałość, jakiej ona sama przez się nie ma. Sztuka, gdy łączy się z naturą, co dzień tworzy nowe cuda, z nieuprawnej ziemi robi cudowny ogród.

Baltasar Gracián y Morales

Wszelka sztuka jest zawsze pięknem wyrażonym przez uczucia, namiętności i marzenia człowieka, to znaczy jest różnorodnością w jedności, odsłania wielorakie twarze absolutu

Charles Baudelaire

Doszukiwanie się bliskich związków między literaturą a sztukami plastycznymi ma nader szacowny rodowód. Pierwociny tego zagadnienia pojawiają się już w dziełach Filostratesa, Arystotelesa, Horacego i Cycerona, krystalizując się w postaci formuły *ut pictura poesis* oraz cytowanego przez Plutarcha stwierdzenia Simonidesa z Keos, że malarstwo jest niemą poezją, a poezja mówiącym malarstwem. W okresie renesansu ideę „pokrewieństwa malarstwa i literatury” („sztuki siostrzane”) teoretycznie dopracowano, odwołując się do orfickiej tezy o pierwotnej jedności sztuki i ustalając jednocześnie wspólne płaszczyzny obu dziedzin działalności artystycznej. Tożsame sfery stanowić miała inskrypcja tytułowa, a przede wszystkim narracja,

prezentująca akcję oraz stany emocjonalne, w poezji wyrażane przez słowo, w malarstwie natomiast przez mimikę, gest i barwę. Refleksy tej idei, podniesionej do rangi zasady, obecne są później w romantycznej syntezie sztuk, zwłaszcza w teoriach Charles’a Baudelaire’a i Eugène’a Delacroix (*correspondance des arts*), żywotność swą dokumentując także i w kolejnych fazach rozwojowych, współczesnego piśmiennictwa naukowego nie wyłączając.

Przeświadczenie o ścisłych koniach sztuk plastycznych z literaturą w praktyce prowadziło do wzajemnych inspiracji: malarze „ilustrowali” bądź to tradycyjne wątki biblijne i mitologiczne, bądź też sięgali do współczesnych tekstów, a z kolei pisarze transponowa-

li dzieło ikoniczne na utwór werbalny. Takie postępowanie wynikało często z traktowania płótna jako przekazu historycznego, który „przemawia” do współczesnego odbiorcy, prowokując go niejako do dyskusji, do ciągłych reinterpretacji znaczeń obrazu (a więc już nie tylko opis *icône*, czyli ekfrazy, ale także i refleksja). W tym kontekście odwołania do malarstwa stanowią nie tylko dokument biograficzny (jako poświadczenie oglądu obrazu przez pisarza) czy socjologiczno-kulturowy (stereotypowe zwroty, gotowe formuły idiomatyczne w rodzaju: „rubensowskie kształty”, „rafałowskie aniołki”, „tycjjanowskie włosy” czy „rembrandtowski światłocień”), lecz przede wszystkim są zespołem znaków orientujących w wyobraźni artystycznej i współtworzących określony światopogląd pisarza.

Zastosowanie takiej optyki wydaje się zasadne i płodne poznawczo w odniesieniu do twórczości Jarosława Grzędowicza, zwłaszcza utworów reprezentujących bądź to fantastykę grozy (*Popiół i kurz*, *Księga jesiennych demonów*), bądź zbliżających się do formuły techno-fantasy (*Pan Lodowego Ogrodu*) i w wieloraki sposób nawiązujących dialog ze sztuką ikoniczną. Rodzaj uprawianej przez Grzędowicza literatury, ukwalifikowanie gatunkowe jego opowiadań i powieści *a priori* niejako wyznaczyło kierunek inspiracji, źródło pomysłów fabularnych czy wyobraźni przestrzennej. Jest nim malarstwo Hieronima Boscha, sztuka tradycyjnie przecież definiowana jako „zagadkowa”, „mroczna”, „piekielna” czy „fantastyczna”. Owa wieloznaczność semantyczna, migotliwość znaczeń, odsłaniających się stopniowo przed odbiorcą w zależności

od zastosowanego przezeń klucza interpretacyjnego (począwszy od wykładni ezoterycznej, a na psychoanalizie Zygmunta Freuda kończąc) decyduje w istotny sposób o tym, że Grzędowicz równie chętnie posiłkuje się aluzją i cytatem, jak i rozbudowanym opisem, odwzorowującym wybrany fragment (epizod) narracyjnych obrazów niderlandzkiego malarza. W tym drugim przypadku pisarz fabularyzuje wizje Boscha, które w dziele literackim stają się ważnym komponentem świata przedstawionego: danego środowiska, miejsca, krajobrazu, bohaterów z ich zainteresowaniami, charakterem, systemem wartości i biografią.

Atmosfera, symbolika, wreszcie i elementy Boschowskiej techniki kreowania przestrzeni szczególnie widoczne są w nieukończonym jeszcze cyklu powieści *Pan Lodowego Ogrodu*. Związek z dziełami niderlandzkiego malarza początkowo sugerowany jest odbiorcy za pomocą licznych aluzji i cytatów, by wreszcie *expressis verbis* być ujawnionym przez jednego z powieściowych bohaterów. Szalony, naznaczony piętnem zła i ukrywający swą tożsamość za prawdziwym nazwiskiem artysty (Jeroen Anthoniszoon van Aken), znanego jako Bosch, kreuje świat na podobieństwo fantasmagorycznych obrazów renesansowego twórcy, w przewrotny sposób motywując wybór źródła inspiracji: „Ogród jest cudowną alegorią władzy, jaką, zdaniem Boscha, Bóg miał nad ludźmi. Piekło i niebo. Ogród rozkoszy i ogród cierpienia”¹.

Zdefiniowana tu Boschowska koncepcja świata ambiwalentnego, w którym działają personifikowane siły zła

¹J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. I, Warszawa 2005, s. 536.

i dobra (znana zwłaszcza z *Ogrodu rozkoszy ziemskich*), przekłada się na sposób kreacji i działania powieściowych bohaterów. Mroczną stroną istnienia, domenę Szatana, reprezentuje tedy van Dycken, kreator „ogrodu cierpienia”, permanentnie naruszający porządek świata. Otoczony korowodem krabopodobnych stworów van Dycken przypomina też nekromantę z *Kuszenia św. Antoniego* (tzw. tryptyk lizboński), przy czym personifikowana w powieści Grzędowicza nieprawość jest elegancka, odziana w modny, czarny garnitur, koszulę i fantazyjnie narzucony na ramiona płaszcz (por. *image* Szatana we współczesnym filmie, np. w *Adwokacie diabła* czy *Constantine*), sugerując jednoznacznie, iż walka dobra ze złem ma miejsce także *hic et nunc*.

Nekromanta, mag, alchemik, czar-noksiężnik – określenia definiujące van Dyckena – to jednocześnie postacie często pojawiające się na obrazach Boscha i zgodnie z powszechnie funkcjonującymi w XV i XVI wieku przeświadczeniami uosabiające moce ciemności. Kondensują one w sobie najgorsze cechy osobowościowe, takie jak pycha, egoizm czy żądza władzy, toteż nie dziwi, że i w innych utworach Grzędowicza spotykamy bohaterów, których wygląd i zachowanie korespondują z wyobrażeniami niderlandzkiego malarza. W powieści *Popiół i kurz* jest to stara, ohydna i nadmiernie pobudliwa erotycznie wiedźma (będąca adwersarzem pozytywnego bohatera-psychopompa), a podobne rozpasanie czy wyuzdanie cechuje Lilith z opowiadania *Obol dla Lilith (Księga jesiennych demonów)*.

W opozycji do van Dyckena wartości pozytywne uosabia Drakkainen, kreowany w dużej mierze na podobieństwo św.

Antoniego. W bocznym skrzydle tryptyku lizbońskiego postać anachorety ukazana jest na tle opuszczonej fortecy Pispir na Górze Zewnętrznej, ostatniego schronienia i miejsca, w którym do śmierci dręczyli świętego niewidzialni wrogowie, ponieważ „to w tej zrujnowanej budowli (zamku, forcie, opactwie) nekromanta przywoływał swoje bestie”², zbierali się wyznawcy kultu Szatana, odbywały się sabaty czarownic. Scena ta ilustruje niezłomność św. Antoniego, który mimo „wypuszczenia nań wszystkich demonów piekła” pozostał wierny chrześcijańskim wartościom, spoglądając w stronę Boga. Zobrazowany w ten sposób przez Boscha dramatyczny epizod biografii świętego wyraźnie koresponduje ze sceną kuszenia, obecną w powieści Grzędowicza. Tutaj adwersarzami są van Dycken i Drakkainen, który w obliczu przeważających sił wroga, egzemplifikowanych przez krabopodobne istoty oraz ludzi-węży demonstruje heroizm identyczny z heroizmem pustelnika. Podobnie też jak święty z obrazu Boscha Drakkainen wyrzeka się pokus cielesnych, przede wszystkim grzechu zmysłowości i obżarstwa, symbolizowanych w obu dziełach przez kapłana o szczurzej twarzy czytającego księgę.

Inspiracje obrazami niderlandzkiego malarza dostrzegalne są także w zakresie konstrukcji fabuły *Pana Lodowego Ogrodu*. W dużej mierze jest to wynik samej specyfiki większości dzieł Boscha, ich narracyjno-fabularnego charakteru. Podobnie tedy jak w tryptykach *Kuszenie św. Antoniego* czy *Ogród rozkoszy ziemskich*, gdzie widz „prowadzony” jest od epizodu do

² V.P. Rembert, *Hieronim Bosch*. Przekład M. Zawadzka, Warszawa 2006, s. 124.

epizodu, w powieści czytelnik towarzyszy Drakkainenowi w jego wędrówce po krainie rządzonej przez van Dyckena. Poszczególne etapy owej peregrynacji, odpowiadające wybranym sekwencjom ikonicznym (*nb.* zaświadczone też przez inskrypcję tytułową ostatniego rozdziału powieści – *Ogród rozkoszy ziemskich*), „znaczone” są przez detale o symbolicznej najczęściej wykładni.

Pierwszym obrazem, jaki dostrzega w trakcie podróży Drakkainen, są dziwaczne, zgeometryzowane góry oraz zanurzone w wodzie kule, których znaczenie wiąże się ze starym flamandzkim przysłowiem („Szczęście jest jak szkło, łatwo się tłucze”), korelując tym samym z sytuacją, w jakiej znalazł się powieściowy bohater. Kolejne fragmenty identyfikowanej z *Ogrodem rozkoszy ziemskich* przestrzeni stanowią „dziwaczne fontanny, budynki, sadzawki”³ – motywy znaczące, będące relewantnym składnikiem dawnego sposobu przedstawiania ogrodów miłości. Chodzi tu zarówno o topos wody, który na trwałe wpisał się w symbolikę miłości, jak i przede wszystkim o niezwykłą fontannę, obserwowaną przez Drakkaina. Osobliwa kontaminacja korpusu kraba z subtelną tkanką roślinną właściwie interpretowana jest przez powieściowego bohatera jako Fontanna Życia z Raju Pierwotnego.

Te serene motywy szybko wszakże zastąpione są innymi, inspirowanymi środkową i prawą częścią tryptyku. Miejsce hybrydycznej, różowej fontanny zajmują najpierw dziwaczne, znane też z *Kuszenia św. Antoniego* budynki o bulwiastych, pękatych kształtach, a kolejny etap wędrówki przebiega wśród nagich

postaci, oddających się igraszkom miłosnym. Niektóre z nich spólkują w gigantycznych, białych, kulistych strukturach, które przypominają hiperbolizowane owoce. Różne też owoce (symbolizujące m.in. organy płciowe) są spożywane przez uczestników orgii, zaświadcząc o mnogości form ich erotycznej aktywności.

Konsekwencje nieustannych pokus, jakim poddawany jest człowiek na swej drodze życiowej, ilustruje prawa część tryptyku, której istotny składnik stanowi „muzyczne piekło”, czyli przedstawienie ludzi torturowanych przez moce piekielne za pomocą instrumentów. Ów obraz ludzkości upadłej i zdegenerowanej, ziemskiego królestwa Szatana powtórzony jest zatem konsekwentnie w powieści Grzędowicza, której bohater – niczym widz oglądający tryptyk Boscha – „patrzył na ludzi wkręcanych gigantyczną lirą korbową, na ogromną, baniastą kobzę, wyglądającą jak wyrwany z ciała krwawy narząd, naszpikowany długimi fujarkami”⁴. Odwołań do „muzycznego piekła” jest tu zresztą więcej i konkretyzują się one nie tylko w postaci rozbudowanych, łatwych do zidentyfikowania (utożsamienia z tryptykiem) opisów karni, których obserwatorem był Drakkainen („widział kłębowiska ciał, tortury, ognie i doły kłoczące, i tarzających się wśród tego tatuowanych nieszczęśników”⁵), ale także i w przestrzeni, w jakiej torturowano ludzi. Domeną Szatana jest ciemność, rozświetlana jedynie łunami pożarów, i w takiej też scenerii odbywa się podróż powieściowego bohatera. *Nb.* drogę tę Drakkainen pokonuje

⁴ Tamże, s. 531.

⁵ Tamże, s. 532-533.

³ J. Grzędowicz, dz. cyt., s. 523.

opancerzonym wozem drabiniastym, który to pojazd – podobnie zresztą, jak i kierunek podróży (w stronę *dominium* Szatana) oraz zgraja mordujących się nawzajem ludzi – nasuwa wyraźne skojarzenia z kolejnym tryptykiem Boscha, *Wozem z sianem*.

Najbardziej rozpoznawalnym, a zarazem tajemniczym i niepokojącym komponentem twórczości Boscha są wypełniające tak licznie jego obrazy istoty hybrydyczne. Nieokielznana fantazja malarza znajduje ujście w postaci groteskowych stworów, łączących w sobie elementy roślin, zwierząt, ludzi i przedmiotów. Najdziwaczniejsze formy nabierają jednak cech zatrwającej prawdziwości, uosabiając zło, które wedle Boscha kryje się w każdym aspekcie życia. Przyjęcie takiej wykładni owocuje w utworach Grzędowicza powoływaniem do życia równie groteskowych, antropo- i zoomorficznych istot. W powieści *Popiół i kurz* oraz w kilku opowiadaniach z *Księgi jesiennych demonów* są to stworzenia humanoidalne, kontaminujące cechy ludzkie bądź to z wyglądem ptaków, bądź też z kształtami przedmiotów (zwłaszcza dzbana, detalu nader często pojawiającego się w dziełach Boscha). W wymienionych tekstach fantastyczne poczwary pełnią głównie funkcję lękotwórczą, stanowiąc ważny komponent „świata pomiędzy”. O proveniencji i sfunkcjonalizowaniu monstrualnych istot jednoznacznie zresztą wypowiada się jeden z bohaterów opowiadania *Obol dla Lilith*, konstatując, iż nie może spokojnie patrzeć na obrazy mistrza Hieronima, ponieważ budzą one skojarzenia ze światem, w który jest zanurzony, światem między jawą a snem.

Z bestiariusza Boscha wywodzą się także groteskowe postacie dzieci-krabów, zaludniające świat przedstawiony *Pana Lodowych Ogródów*. Podobnie jak w dziełach renesansowego malarza reprezentują one *pandemonium*, jako że ich kreatorem jest demoniczny van Dycken. Identyczne jest też sfunkcjonalizowanie owych monstrów w dziełach ikonicznych oraz utworach literackich. W obu przypadkach ich obecność zaświadcza istnienie destrukcyjnych sił materii, zmagających się z wartościami duchowymi, będąc też probierzem zalet moralnych bohaterów nieustannie nękanych przez demony. Zarówno bowiem Drakkainen, jak i szaman/psychopomp z *Popiołu i kurzu* oraz opowiadań z tomu *Księga jesiennych demonów* skutecznie przeciwstawiają się złu, w swojej głębokiej wierze w dobro oraz osamotnieniu we wrogiej przestrzeni przypominając św. Antoniego z lizbońskiego tryptyku (chodzi tu zwłaszcza o znane ze *Złotej legendy* piąte kuszenie świętego wizjonera „stale atakującymi hordami demonów”).

Wrażenie owych homologii pogłębia pojawienie się w powieściowej przestrzeni takich jej komponentów, jak cytadela i most. W środkowej części tryptyku *Kuszenie św. Antoniego* widza dostrzega opuszczoną fortecę Pispir na Górze Zewnętrznej, w której zamieszkał pustelnik pośród oblegających go bestii. Budowla ta jest zarówno alegorią makrokosmosu alchemika i kabalisty, jak i Wielkiego Dzieła, a owa dwoistość znaczeń potwierdza się w interpretacjach i działaniach powieściowych bohaterów. W rozumieniu tedy Drakkainena dotarcie do fortecy stanowi finalizację powierzonej mu przez dowództwo mi-

sji, jaką jest oczyszczenie świata ze zła; z kolei dla van Dyckena cytadela to gwarancja zdobycia magicznej, uniwersalnej formuły, pozwalającej zapanować nad bytami. Warunkiem wejścia do cytadeli jest natomiast przekroczenie mostu, jako że „według alchemicznej frazeologii mistrz mógł dotrzeć do kamienia filozoficznego jedynie, gdy przekroczył most zwodzony; był on otwarty wyłącznie dla osób o wielkich zdolnościach”⁶. Obrazowym unaocznieniem trudności, jakie wiązały się z przejściem mostu, jest szczegółowy opis tej konstrukcji; jawi się ona jako budowla najeżona dziesiątkami ostrzy, kolców i wahadeł, będących w ciągłym ruchu i przypominających diabelskie maszyny znane z dzieł Boscha. Z kolei „wielkie zdolności”, jakie charakteryzują Drakkainena (*nb.* komandosa łączącego psychofizyczne cechy oraz umiejętności skandynawskich herosów i japońskich samurajów), pozwalają mu na szczęśliwe pokonanie przeszkody, w czym raz jeszcze przypomina świętego wizjonera z lizbońskiego tryptyku, jak też i bohaterów bajki magicznej, którzy pomyślnie przechodzili wszelkie „próby kwalifikujące”.

Z misją Drakkainena wiążą się nadto dwa kolejne składniki *universum* Boscha: topos człowieka-drzewa oraz wędrowca. Pierwszy z tych toposów pojawia się w *Ogrodzie rozkoszy ziemskich* oraz licznych studiach rysunkowych (zwłaszcza w rycinie *Słyszący las, widzące pole*), a jego migotliwa semantyka pozwala go też łączyć z serią „medytacyjnych” obrazów o tematyce hagiograficznej (*Św. Hieronim, Św. Jan na pustyni, Św. Jan na Patmos, Św. Krzysztof*). Dzieła te stanowią bowiem

apologię egzystencji w kontemplacji, w swej wymowie korespondując blisko z mistycyzmem Mistrza Eckharta. Pograżenie się w sobie, zanegowanie „nie-ja” równoznaczne z odrzuceniem wszelkich pokus i zagrożeń płynących ze świata zewnętrznego, sprzyja iluminacji, gwarantującej odnalezienie Boga. Takie właśnie rozumienie kontemplatywności zawiera się w scenie przeobrażania się Drakkainena w drzewo. Owa magiczna transformacja jest tu nie tyle sygnałem „unieruchomienia”, stagnacji czy letargu bohatera, ile wskazaniem na osiągnięcie przezeń najwyższego stopnia poznania, będącego – niczym żarliwa modlitwa świętych – skutecznym orężem w walce z wszechobecnym złem.

Natomiast archetypowy wzorzec *homo viator* stanowi istotny element konstrukcyjny *Pana Lodowego Ogrodu*, co zresztą bezpośrednio jest ujawnione w powieści, której bohater bądź to posilkuje się swoim nazwiskiem, bądź pseudonimem („Wędrowiec”). W ten ogólny model podróży wpisują się oczywiście uszczegółowione informacje, dzięki którym każdorazowo modyfikowane są sensory archetypu. W przypadku powieści *Pan Lodowego Ogrodu* budowanie nowych znaczeń dokonuje się w dużej mierze właśnie poprzez odwołanie do dzieła Boscha, znanego pod tytułem *Wędrowiec*. Obraz przez historyków sztuki interpretowany jest jako ilustracja pesymistycznego poglądu na istotę ludzką, której żywot grzeszny i nędzny, zasługujący zatem na potępienie, jest tym bardziej tragiczny, iż spełnia się bez woli ofiary, w uczynkach swych kierowanej złowieszczyimi wpływami kosmosu. Grzędowicz wydaje się rezygnować z części pierwszej

⁶ V.P. Rembert, dz. cyt., s. 139.

tej lekcji, w identyczny natomiast sposób motywuje postępowanie Drakkainena. Bolesna, pełna przeciwieństw i pokus, peregrynacja tego bohatera nie jest więc rezultatem podjętej przezeń decyzji, lecz została mu narzucona z zewnątrz przez zajmujące się eksploracją obcych światów dowództwo. Ubezważniony (przynajmniej do momentu iluminacji) i osamotniony we wrogiej przestrzeni jest – podobnie jak Boschowski „wędrowiec” – tylko pionkiem w kosmicznej rozgrywce światów. Pozostaje mu jedynie tragiczna akceptacja woli przełożonych, realizowanej poza jego wolą.

Znacząca i dobrze umotywowana w powieściach i opowiadaniach Grzędowicza liczba odniesień do twórczości Boscha potwierdza nie tylko renesans popularności tego malarza, w dużej zresztą mierze zawdzięczany kwalifikowaniu go do prekursorów surrealizmu, ale także i inspirującą do dzisiaj niezwykłą jego wyobraźnię. Ikonograficzna zawartość obrazów, wypełnionych fantastycznymi stworami, stanowi bowiem rodzaj przydatnej rekwizytorni potworów, do której tak często i chętnie „zaglądają” współcześni twórcy fantastyki grozy. W przypadku Grzędowicza ten tryb inspirowania

dopełniany jest wszakże bardziej ambitną próbą „czytania” treści i przesłań moralnych dzieła plastycznego, rodzajem przekładu subiektywnie rozumiejącego. Konkretyzuje się on nie tylko w postaci mniej lub bardziej jawnego odsłaniania sensów poszczególnych detali (vide: fontanna, forteca, most, zoomorficzne stwory), ale przede wszystkim konstruowania biografii bohaterów i przestrzeni w zgodzie (lub polemicznie) z przesłaniami myślowymi malarza. Idzie tu zarówno o wpływy fatalistycznej postawy filozoficznej Boscha, źródła swe mającej w doktrynie św. Augustyna i francuskich jansenistów (zwłaszcza koncept wzajemnego przenikania się sfery *sacrum* i *profanum*), jak i o pogłosy idei transcendencji, łączonej z kategorią transgresyjności w myśl zasady, wedle której „może [...] zachodzić relacja, która przyjmując istnienie sfery „poza” (np. poza powszednimi doświadczeniami realności), czyni ją obszarem opanowywanym odpowiednimi do tego celu środkami i metodami magicznymi”⁷.

⁷ R. Handke, *Fantastyka wobec transcendencji*. W: *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*. Pod red. A. Martuszeńskiej, Gdańsk 1994, s. 17.