

# Klucz symboliczny do poematu

**P**UBLIKOWANY poniżej tekst Czechowicza godzien jest najwyższej uwagi<sup>1</sup>. Należy go uznać bodaj za najbardziej fundamentalną wypowiedź teoretyczną poety. Przedstawia się ona jednak dosyć odmiennie od pozostałych. Artykuły i eseje Czechowicza dotyczyły prawie zawsze zjawisk literackich, a przynajmniej sztuki, w sposób bezpośredni poddawały interpretacji i uogólnieniu określone fakty z porządku literatury. „Klucz do poematów” stanowi zarówno komentarz do własnej twórczości jak i wypowiedź natury światopoglądowej, w której wyłożył Czechowicz własne wyobrażenia o świecie i jego wewnętrznych prawach. To wypowiedź filozofa, który sprowadza wszystko do spraw ostatecznych, pierwotnych i nadrzędnych. Bez trudu zauważamy kosmogoniczny charakter koncepcji poety. Mówi się tu o naturze i budowie świata, buduje własną teogonię, ujmuje rzeczywistość w kategoriach mitu.

„Klucz” powstał — jak wynika z zachowanego odpisu maszynowego, który wyszedł spod ręki Czechowicza — w roku 1934, a więc w czasie, kiedy krystalizowały się ostatecznie jego koncepcje poetyckie. Pojęcie mitu nie było dla niego rzeczą nową. Przedtem były już takie jego wypowiedzi, któ-

\* Kopia maszynopisu tego tekstu znajduje się wśród materiałów przyszłego Muzeum Józefa Czechowicza.

re wskazywały na spirytualistyczny charakter współczesnej sztuki, a ją samą traktowały jako wyraz metafizycznych spraw człowieka. Rok 1932 przyniósł artykuł „Oblicze nowej sztuki”, drukowany w „Kurierze Lubelskim”, w którym tezy te zostały sformułowane, w tym samym roku pojawiła się „ballada z tamtej strony”, wypełniona problematyką śmierci i życia. Rzecz znamienna, że następny tom wierszy, „w błyskawicy”, miał pierwotnie nosić tytuł „Mity”, a „mały mit” pozostał w tytule jednego z wierszy. To były już tytuły całkowicie programowe. Program poetycki Czechowicza zawiera się bowiem w pojęciu fanatazjotwórstwa i — właśnie — mitotwórstwa. Nie sądzę, żeby to były terminy jednoznaczne i wymienne, choć w publicystyce Czechowicza nie są one ściśle rozgraniczone. Mówiąc o fanatazjotwórstwie Czechowicz akcentował rolę wyobraźni poetyckiej, natomiast mitotwórstwo oznaczało powrót poezji do jej pierwotnych przeznaczeń, powrót po jej złote runo, jak się wyraził. W artykule „Poezja godna epoki” pisał:

„Nie ma mowy o przywróceniu poezji jej wielkości i autonomii, póki sami poeci wpręgają ją w kierat spraw obcych, heteronomicznych. Jednym z najgłębszych nieporozumień w tej dziedzinie jest upominanie się o poezję społeczną. Każda wielka poezja stanowi silną dźwignię społeczną. Życiu przodują idee i mity. I kiedy mowa tu była o kosmogoniach i teogoniach, to chodziło właśnie o to, o mitotwórstwo”.

Proponował poetom budowanie wszechrzeczy i stawiał pytanie: „Czy nie warto pokusić się o nowe biblie i sagi, zrodzone z myśli współczesnej, z ducha XX wieku, który wkrótce już dobiegnie swojej połowy...”

Mitotwórczy charakter poezji Czechowicza godny jest analizy i dokładniejszego rozpoznania, ale nie ma tu na nie miejsca. „Hildur baldur i czas” byłby argumentem przykładowym. Nie czas też na interpretację zawartości „Klucza” czy na przymierzanie go do liryki autora „nuty człowieczej”. Klucz ten nie powinien stać się dla badacza wytrychem, nie może otwierać wszystkiego, ale znaleźć w nim można nieocenione sugestie i wskazówki, jak się poruszać po świecie poetyckim Czechowicza. Celnie ujął tu autor tę przedziwnie w jego liryce współistniejącą dialektykę życia i śmierci, wskazał na wagę tej opozycji. W liryce jego objawia się to w micie Arkadii oraz micie zagłady i micie śmierci, w tonacji jasnej i ciemnej, dialektyce światła i ciemności, dnia i nocy.

I sprawa bodaj najważniejsza. Klucz do poematów przeczy stanowczo wszelkim posądzeniom Czechowicza o artystostwo i pięknoduchostwo. Rzadko gdzie można zauważyć tak ścisłe zespolenie spraw życia i sztuki, biografii i tekstu poetyckiego. Dla Czechowicza są one jednością, nie dadzą się oddzielić.

Tadeusz Klak

**S**A dwa zasadnicze światy: świat żywych i umarłych. Świat żywych jest oparty na dobroci, ale wyraża się w złym. Świat umarłych jest zły, ale wyraża się w pozorach dobroci. Nieustanna gra tych sił zasadniczych jest warunkiem powstawania piękna.

Człowiek żyje w sferze piękna, życia i śmierci (trójca).

Sny — chleb świata śmierci.

Wypadki — chleb świata życia. Przeżycia estetyczne do ekstazy włącznie — chleb świata piękna, pochodny jak i piękno samo.

Sztuka — próby syntezy trójcy.

Są ludzie intendujący ku któremuś ze światów szczególnie. Typ ciężący ku życiu i pięknu związany jest silnie z kobietą. Typ życia = użycia jest samotny w najgorszym znaczeniu tego słowa, egoistyczny.

Typ tych, których oczarował urok świata śmierci, skłania się raczej ku bezpłodnej miłości. Jeśli to artysta, w sztuce jego pierwiastki nocy, symbolu śmierci, grają wielką rolę.

Sztuka czysta — gdy się zezwoli siłom na grę swobodną.

Myśl, świadomość — granica między światami. Granica tylko dla człowieka.

Świat śmierci przejawia się w życiu symbolicznie, niejako pod pseudonimem sił życia, które wówczas przybierają jednak odmienny pozór.

Zasadnicze uczucie świata śmierci: groza, zasadniczy pozór: spokój. Zasadnicze uczucie świata życia: szczęście, zasadniczy pozór: miłość.

Wskutek jakiegoś błędu, nie umiem określić, na czym on po-

lega (polaryzacja świata śmierci?), następują silne odchylenia: nie-szczęścia i nienawiści. Wówczas to świat śmierci zyskuje swój blask, nabiera pozoru powabnego spokoju.

Gra jest wieczna. Nie dąży ku rozwiązaniu. Dnia ostatecznego nie ma. Ten dzień, to tylko mitologiczne rzutowanie chwili zgonu jednostki na kosmos, innymi słowy poetycka metafora.

Morderstwo — wprowadzenie kogoś w świat śmierci poza porządkiem rzeczy jest zbrodnią, której nigdy i nic, żadna idea, ani żadne uczucie nie usprawiedliwia. Punktem chwijnym jest dla mnie samobójstwo (zabójstwo z litości dla samego siebie) oraz zabójstwo z litości. Ale skoro śmierć to tylko pozór spokoju...

Człowiekowi objawiają się od czasu do czasu wizyjne postacie. Nie pamięta się ich, albo się podaje je w wątpliwość wobec siebie samego, tak że przy łada argumentacji giną. Niemniej jednak są one związane z ludźmi, szczególnie z tymi, którzy mają rozwiniętą wyobraźnię (wyobraźnia — pomost między światami).

Moje postacie: z dzieciństwa: jasne widmo nakręcające zegar w przeddzień katastrofy z ojcem.

Z okresu dojrzewania: gra na jawie z „szarym”.

Z okresu późniejszego: spotkanie sobowtóra i zdolność wyczuwania śmierci u ciężko chorych oraz wyczuwania silnego związku ze mną ludzi, których widzę po raz pierwszy, a którzy mają w wym życiu odegrać dużą rolę. Choć to ostatnie nie wydaje mi się bardzo przeko-

## JÓZEF CZECHOWICZ

nywające, bo jest to może odwrócenie przyczyn i skutków.

Te postacie, te wypadki, te odczucia to punkty podstawowe subiektywizacji mitów obiektywnych, a właściwie ogólnych; nie należy przytem zapominać, że subiektywizacja mitów stanowi zjawisko równorzędne hierarchicznie i adekwatne do obiektywnego odkrywania mitów ogólnych gatunku ludzkiego

### WRACAJĄC DO MITÓW OGÓLNYCH

Ważna jest kwestia płci. Niemniej, podobnie jak różnica światów, jest ona kwestią bez plusów czy minusów. Dopiero subiektywizacja mitów stawia znaki przy tej sprawie. (...)”

Przypisywanie tej czy innej płci własności magicznych, niszczących, to absurd, ludzie zawsze są w intencji tworzący, w działaniu niszczący, biorąc to jak najszerzej. Głupstwem byłoby potępienie całej ludzkości.

Konflikty jednostki z gatunkiem są konfliktami niezasadniczymi. Starcie się dwóch zagadnień granicznych jest czymś biologicznie koniecznym i naturalnym. Nie ma o co rozdzierać szat.

1) Wskutek przedarcia karty brakuje w tym miejscu około 4 linijek tekstu.

Czas — wróg straszliwy, a także Charon i Hermes Psychagogos w jednej osobie. Jednym z zasadniczych zadań symbolistyki winno być trafne ukazanie stosunku, jaki zachodzi między czasem powszednim, płynącym w zegarach kruszynkami i czasem straszliwym, olbrzymim, niszczącym a niezniszczalnym.

Elementem dodatnim w ogromie czasu dla ludzi typu *biòs-kalòs* jest punkt szczytu, pełni, *akmè*.

Dla ludzi typu *biòs* nie ma takich punktów w ogóle. Ulegają oni złudzeniu, jakoby każda chwila bieżąca przy zadowoleniu ich prymitywnych wymagań i pożądań była momentem pełni.

Ludzie typu *tanathòs-kalòs* przeżywają moment pełni jako coś zbyt późnego. Oto gdzie jest ich źródło uwielbienia młodości, młodzieńczości: przesunięcie w czasie. Sądzę, że oni to, jako kochankowie bogów, stworzyli legendę o umieranlu młodo. Wyrazili w ten sposób to, co określiłem wyżej.

Wyobraźnia jest to pomost między światami. Określenie może zbyt sugestionujące, bo nasuwa myśl o jakiejś wąskiej przestrzeni między A i B lub między większą ilością elementów. Tymczasem wyobraźnia z przyległościami w człowieku przypomina raczej morze, na którym tkwią wielorakie wyspy światów. Trzeba ją pojmnować raczej tak, jak do niedawna jeszcze pojmnowano wszechobecny eter kosmiczny. Ona jest wolnością. Światy są wyspami robinsonów udrczonych samotnością przymusową. Ona jest wszechzasadą.

Wyobraźnia uwalnia od ciężaru trosk powszednich nie przez oddalenie człowieka od nich, lecz ponieważ ona zbliża ku zasadzie, gdy troski zbliżają się ku rozproszeniu, ku chaosowi pochodnemu, nie zaś pierwotnemu.

Chaos i światy upodobnijmy stawom i jeziorom. Człowiek natychmiast ukaże się nam jako połączenie wód i stawidło, wyrównujące poziom.

Teogonia: Bogowie a istnienie to jedno i to samo. Forma ogólna czy osobowa tej samej sprawy. Początek bogów? Bogowie to idee, a czas jako ich pochodna współboski, lecz niewspółistotny nie dotyczy ich. Są poza początkiem i końcem. Bogowie: życia, śmierci, piękna i czasu.

Bóg życia emanował, wspólnie z bogiem śmierci, boga piękna. Bóg śmierci sam emanował boga czasu.

Matką bogów nie w znaczeniu początku, ale w znaczeniu ogarnięcia ich swym wielkim ciałem, jest wyobraźnia. Poza tym istnieją żywioły, które przepływają i odpływają w różnym rytmie w jednostkach, grupach i ludach całych, kto wie, może w ludzkości jako gatunku: Miłość, nienawiść, obojętność.

Imiona bogów:  
życie = Leluj-Bielin  
czas = Powróg  
piękno = Taanis (Hildur)  
śmierć = Wieszczanoc  
wyobraźnia = Teoforos (Baldur).

Imiona spersonifikowanych żywiołów:

miłość = (Torhraf)  
obojętność = Nawin  
nienawiść = (Tiglach)  
czyli mił. = Siheis, nienaw. = Antheis.