

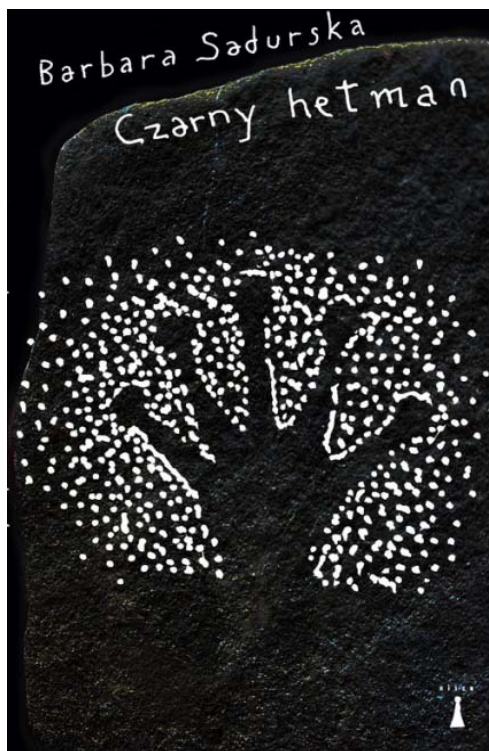
## Grudzień

ADAM WOŹNIAK

### Lepiej się zgubić

Na początku *Mapy* Barbary Sadurskiej jeden z bohaterów dostaje ataku paniki w hotelowym łóżku. Mężczyznę przeraża wizja ciał, które spoczęły przed nim na starym, niewygodnym materacu. Stos zmieszanych kości i rozkładających się włosów wciąż rośnie, a przestrzeń pokoju staje się nieznośnie ciasna. Kilkadziesiąt stron później inny z bohaterów usiłuje odnaleźć ślady obozowego kata swojej matki. Trop prowadzi do podziemnego archiwum, gdzie wciągnięty w poszukiwania badacz zapomina o świecie i przegapia moment zamknięcia budynku. W chwili, gdy światła gasną, starzec stoi zdezorientowany w łazience i nie wie, co ze sobą począć.

Te dwie sytuacje odmalowują sporą część moich doświadczeń z prozą Sadurskiej. W tekstach krakowskiej pisarki trudno się rozgościć, złapać punkt zaczepienia, czasem nawet oddech. Spod prostych opowieści wystają szczątki zakurzonych manuskryptów i archetypów, które rozrastają się niepokojąco wraz z kolejnymi akapitami. Z czasem dyskomfort przekształca się jednak w źródło drobnych zachwyty. Staje się bowiem jasne, że w tej obcej przestrzeni jest ktoś, kto urządził się całkiem niezłe, rozłożył na półeczkach rodzinne pamiątki i spokojnym wzrokiem śledzi niezdarne ruchy czytelników. Strategia autorki jest genialnie prosta: wymyślić kilka



Barbara Sadurska, *Czarny hetman*,  
Wydawnictwo Nisza, Warszawa 2022

historii, pociąć je na drobne kawałki, a potem wrzucić na płaszczyzny, które wyznaczają nowe porządki semantyczne. W debiucie Sadurskiej świat systematyzowała stara mapa, w *Czarnym hetmanie* fragmenty opowieści trafiają na szachownicę.

Rozdziały *Czarnego hetmana* biorą swe nazwy od figur szachowych. Poszczególne partie tekstu układają się w schemat gry – są tu gwałtowne ruchy wstecz, roszady i ciekawe ekskursy. Rozpoczyna się jednak bardzo klasycznie. Główny bohater to Serb, który studiował kiedyś w Krakowie, a teraz powraca tam po latach nieobecności. Są więc sentymenty, jest kopiec Kościuszki, Kazimierz i Piękny Pies. W międzyczasie do mężczyzny dołącza kilkunastoletni syn, a przez narrację zaczynają prześwitywać wątki dotyczące ojca bohatera (weterana wojny w Jugosławii). Zapowiada się więc saga rodzinna, jakich wiele, o tyle może odmienna, że ze Srebrenicą, a nie II wojną światową w tle.

Chwilowe poczucie zakotwiczenia okazuje się jednak podpuścić, która przygotowuje grunt pod raptowne wywrócenie planszy. Niedługo po tym, jak go poznajemy, główny bohater zapada w śpiączkę, a akcja przenosi się o tysiąclecia wstecz. Niewiele dotąd znacząca wzmianka o znalezionych w Małopolsce szkieletach staje się zarodkiem nowej historii, która będzie się wciąż przeplatać (i kojarzyć) z losami trzech serbskich pokoleń. Od teraz surrealistyczna opowieść zaczyna rozmnażać się przez pączkowanie, a my ani przez moment nie możemy być pewni, czy dalsza część wydarzeń to jeszcze rzeczywistość czy już senne marzenia chorego mężczyzny.

To zresztą mało istotne – ważne, jak zręcznie Sadurska lawiruje między historią pradawną „wojny wszystkich przeciwko wszystkim” a powidokami nowoczesnych, ucywilizowanych

konfliktów. Ślady traumy w (post)pamięci trzech pokoleń Serbów łączą się płynnie z archeologicznymi pozostałościami po starciach na pałki i kamienie, tworząc niechlubne kontinuum ludzkiej przemocy. Przechadzając się po stworzonej przez autorkę ekspozycji, obserwujemy rozmaite narzędzia przetwarzania wojny w coś znośnego, doniosłego, a nawet pociągającego. Bohaterowie z dwóch epok i trzech generacji postrzegają zorganizowane mordy przez kilka (równoprawnych) filtrów. Jest tu quasi-mit, opowieść kombatancka, jest świadectwo traumy, ale też komputerowa strzelanka i – oczywiście – szachy. Najlepsze są chyba momenty, gdy spod oswojonych sposobów przedstawiania wojny zaczyna prześwitywać jej nagie oblicze. W jednej z takich scen ojciec głównego bohatera gra w szachy z tajemniczym księdzem, a kolejne ruchy układają się w ciąg frontowych flashbacków. W swoim stylu autorka naśladuje tu rytm świadomości powracającej do siebie za pośrednictwem materii.

W prozie Sadurskiej ważne są nie tylko, a nawet nie przede wszystkim, relacje międzyludzkie. Pisarce udaje się również uchwycić tajemniczą sprawczość przedmiotów, ich przygody, przemijanie i trwałość pragnień, które wzbudzają w postaciach. Artefakty sprawiają tu wrażenie nie do końca ujarzmionych przez umysły bohaterów – bywają aktorami, a nie tylko poręcznymi przedłużeniami ludzkiego ciała. W *Czarnym hetmanie* osobą dramatu jest stara szachownica, która wędruje przez XX-wieczną historię, „przeżywa” Holokaust i wojnę w Jugosławii, a na koniec staje się mediatorem w trakcie trudnych międzypokoleniowych spotkań. Wszystko to pozwala traktować krakowską pisarkę jako – nieco bardziej wyważoną – kontynuatorkę gestów Quentina Dupieux. Bohaterami głośnych produkcji francuskiego reżysera były skórzana kurtka