

Anita Całek

Pierwszy raz w *Krainie Martwej Ziemi**

Pierwszy tom debiutanckiej powieści fantasy kompletnie nieznanego autora może bardzo ucieszyć lub też niezwykle rozczarować. Sięgając po *Krew i stal* Jacka Łukawskiego, powieść otwierającą trytomową (według zapowiedzi) sagę byłam ciekawa, czy – jako polska propozycja – jest to opowieść na miarę Sapkowskiego i Grzędowicza, czy może raczej *remake* pożyczonych zewsząd, zgranych już motywów ułożonych w pozornie nową mozaikę. Okazało się jednak, że nie sprawdziła się żadna z tych prognoz: początek opowieści o Krainie Martwej Ziemi nie wydaje się jeszcze wydarzeniem na miarę Midgaardu Grzędowicza, ale zdecydowanie nie przypomina też powielanych schematów fabularnych tradycyjnej fantasy o Ratowaniu Świata Przed Nadciągającym Wszechpotężnym Złem.

Kraina Martwej Ziemi to całkowicie allotopijne uniwersum, odwołujące się do realiów średniowiecza¹, której królestwa zostały przedzielone pasem Martwicy, obszaru zniszczonego fatalnymi skutkami zderzenia się dwóch potężnych czarów wojennych. Wskutek tego teren ten przypomina cmentarz, co więcej – każda istota żywa, która znajdzie się w tym obszarze natychmiast ginie.

* Recenzja książki: Jacek Łukawski, *Kraina Martwej Ziemi. Krew i stal*, Kraków: SQN, 2016, ISBN: 978-83-7924-584-0, ss. 376.

¹ „Znowu to średniowiecze...” – chciałoby się rzec – „a było już tak dobrze”. Gdzie ten mannerpunk, gunpowder fantasy czy chociaż steampunk? Chociaż na usprawiedliwienie Łukawskiego trzeba dodać, że wczesnośredniowieczne realia, mocno obecne w języku (czasem nawet w postaci denerwujących stylizacji na pseudogwarę), a przede wszystkim w słowniku świata, wydają się dość przekonujące. Przydałby się co prawda dobry słowniczek dla tych, którzy nie fascynują się tą epoką równie mocno co autor, ale w detalach świat wydaje się wiarygodny: bohaterowie, jak też ich konie się męczą, chorują, a na wyleczenie potrzebują sporo czasu, podróż trwa (i trzeba jej narracyjnie poświęcić odpowiednią ilość czasu). To miła niespodzianka i zdecydowanie tendencja, której warto trzymać się również w dalszych tomach powieści.

Oczywiście historia rozpoczyna się 150 lat po upływie ostatniej wielkiej wojny między Królestwem Wondettel a Księstwem Marronu, w czasie, gdy Martwica powoli ustępuje pola i oddzielone od siebie dotąd wrogie krainy na nowo zaczyna łączyć trakt, o którego przejezdności w zasadzie prawie nikt, poza wtajemniczonymi, nie wie. Do wąskiej grupy tych ostatnich należy oczywiście główny bohater Arthorn wędrujący przez Krainę Martwej Ziemi, Łukawski jest bowiem – w przeciwieństwie do Grzędowicza – zwolennikiem tradycyjnej perspektywy (jeden bohater, za którym podążamy) oraz trzecioosobowej narracji, zatem poza przedmową oddaje głos swym bohaterom wyłącznie w dialogach, których jest za to całkiem sporo.

Martwica – jak sama nazwa wskazuje – to teren grasowania istot nieumarłych w rodzaju utopców czy powrotników (do bestiariusza jeszcze powrócę). Śmierć i przemiłanie zaznaczyły swe ślady w krajobrazie, w którym drużyna – pod wodzą komesa Darta – próbuje odnaleźć zaginioną wyprawę lorda Aurissa, która wyruszyła po tajemnicze, magiczne artefakty schowane w świątyni strzeżonej przez kapłanów Estala. Ustępowanie Martwicy czyni bowiem łakomym kąskiem wszystko, co trzeba było na opanowanych śmiertelnym czarem terenach pozostawić: wątkiem wiodącym w powieści staje się zatem motyw bliższy przygodom Indiany Jonesa niż klasycznej fantasy, ale przecież współcześnie taki cross-over jest mile widziany. Tym bardziej, że realizacja tajnej misji okazuje się sięgać dalej niż do ruin poszukiwanej świątyni, a wątek walki o tron Wondettel z każdym rozdziałem się poszerza, by zdominować zakończenie pierwszego tomu.

Krew i stal to jednak przede wszystkim powieść o poszukiwaniu – najpierw poszukiwanie to wpisane jest w misję Arthorna, zleconą mu przez Garharda (o którym tak naprawdę więcej dowiadujemy się dopiero na ostatnich stronach tekstu), potem – związane jest z losem rozproszonych członków drużyny (a w każdym razie tych ocalonych, których trzeba odnaleźć i uratować z niewoli), wreszcie poszukiwaniem można nazwać wszystkie podejmowane przez Arthorna działania, od dokładnej obserwacji nowych miejsc, przez topograficzne uwagi ułatwiające poruszanie się po obszarze Martwej Ziemi, a na śledzeniu działań wrogów skończywszy. Arthorn porusza się bowiem po świecie jak strateg (a momentami – komandos), co nieodmiennie musi się skojarzyć czy to z *Pieśnią Lodu i Ognia* G.R.R. Martina, czy z *Panem Lodowego Ogrodu* Grzędowicza, czy wreszcie z Wiedźminem, który zresztą stał się w pewnym momencie obiektem parodystycznej aluzji. Nie tylko zresztą on – również Frodowi i *Władcy Pierścieni* się dostało, za to w roli

pozytywnej bohaterki wystąpiła leśna Baba Jaga (dla niepoznaki mianowana „jadzią” – i to z małej litery).

Jednak muszę przyznać, że przez pierwsze sześćdziesiąt stron trudno było mi się do świata Łukawskiego przekonać. Nie dość, że został on szcątkowo zarysowany, to skupiony na bohaterach i tajemniczej misji narrator oprowadza nas po nim niczym po muzeum figur woskowych. Postaciom nadał pisarz imiona na modłę anglosaskich fantasy, w nazwach z wyraźnym upodobaniem zdublował spółgłoski (Marron, Wondettel – jedna z najmniej udanych nazw topograficznych). Doprawił to wszystko fragmentami archaizowanymi, wykorzystującymi leksykę odsyłającą do średniowiecza i polskiej demonologii, co na początku wydaje się mało spójne, a momentami irytujące, na przykład gdy pojawia się ni stąd ni zowąd stylizowana na gwara wypowiedź kmiecia. Na szczęście nie jest to zbyt częste, gdyż takie przeskokki zakłócają wyraźnie kształtujący się na kolejnych stronach język i styl powieści.

W orientacji nie pomaga na początku również zastąpienie klasycznego *bestiarium* postaciami nawiązującymi do mitologii słowiańskiej. Jest to mocny głos w toczonej od lat dyskusji na temat słowiańskiej fantasy, do której tak krytycznie odnosił się Sapkowski w eseju *Piróg, albo nie ma złota w Szarych Górach* (1993). Jednak w samej decyzji przywrócenia polskiej fantasy lokalnego kolorytu nie byłoby jeszcze nic bardzo oryginalnego po Michale Studniarku i jego *Herbacie z kwiatem paproci* (2004), czyli bardzo udanej próbie przedstawienia mitologii rodem z Balladyny w miejskich dekoracjach. Łukawski nie wygrywa zatem samą nowością pomysłu, lecz raczej proporcjami i konsekwentnym włączeniem nowych stworzeń w konstrukcję świata: chociaż latają po nim smoki, to przede wszystkim poruszają się po nim dziwożony, w wodzie zagrażają bohaterom utopce, z zaświatów przychodzą powrotnicy czy biesy, a obok nich po świecie marszerują również twory kreatywnej inwencji słowotwórczej pisarza: świetlaki, rokitniki, płątniki czy brzeginie (oraz wiele innych). Mniej więcej w połowie tomu do neologizmów tych przywykłam, ale na początku, przyznaję, trudno mi było się do tego pomysłu przekonać. Jednak z upływem fabuły świat zyskuje na wiarygodności, na co zdecydowanie wpływa rozbudowana hierarchia ras i pojawianie się – zamiast elfów czy krasnoludów – istot antropoidalnych reprezentujących nowe gatunki: Gariel Ael (Szarych Ludzi), Dao czy Dorsal. Oczywiście wiele wątków dopiero jest zarysowanych, rozpoczęte historie – na przykład ukrytej doliny Asnal Talath czy drażonych w kopalniach tuneli – zosta-

ły misternie wplecione w główne dla pierwszego tomu wątki i wydają się zapowiadać ciekawą kontynuację w części drugiej i trzeciej.

Zatem czy pierwsza podróż po Krainie Martwej Ziemi należy do udanych? Z pewnością tak, chociaż nie jest to książka, którą czyta się z zapartym tchem. W lekturze zdecydowanie pomocna byłaby mapa, bowiem główny motyw fabularny – wędrówka – odbywa się w dość szkicowo przedstawionej przestrzeni; trudno też zlokalizować wspomniane miejsca w oparciu o narrację zwłaszcza w czasach, gdy taka mapa należy w zasadzie do obowiązkowych uzupełnień każdej liczącej się fantasy. Potknięcia warsztatowe oraz niekonsekwentną konstrukcję świata rekompensuje zdecydowanie pomysły; bohaterowie, na początku dość sztywni, papierowi i nieprzekonujący, ewoluują wraz z rozwojem fabuły. Także język, na początku niezbyt giętki, niepozwalający pisarzowi porwać czytelnika, z czasem przestaje drażnić, stając się bardziej naturalny i przekonujący.

Z pewnością jednak czekają na Łukawskiego liczne pułapki w tomach kolejnych: przede wszystkim będzie musiał kontrolować wszystkie łatwe rozwiązania fabularne (bo i w pierwszym tomie o włos uniknął kilku bardzo typowych pomysłów, czasem wyłącznie dzięki szerszemu kontekstowi, w jakie wpisał znane i przewidywalne zdarzenia). Będzie też musiał równolegle poprowadzić coraz bardziej wielowątkową opowieść, nie korzystając przy tym ze znanych schematów ani też pomysłów cudzych (których czasami jest bliski, co zdradza jego zaplecze lekturowe). Zapowiedzi opublikowane na stronie poświęconej pisarzowi niestety nie napawają w tym względzie optymizmem, ale – jak każde skróty – mogą z czasem przekształcić się w ciekawsze historie niż to na pierwszy rzut oka wygląda, czego gorąco Autorowi życzę.

Debiutancką powieść Jacka Łukawskiego warto zatem polecić tym, którzy lubią obserwować, jak rozwija się fantastyczny świat: od zarysów pomysłu do coraz pełniejszej, allotopijnej realizacji. Jednak tym, którzy sięgną po *Krew i stal* warto przypomnieć, że to faktycznie dopiero pierwsze kroki pisarza w świecie twórców polskiej fantasy, co oznacza potknięcia i oczywistości, naturalne, gdy robi się coś „pierwszy raz”. Debiut ten uzasadnia jednak świeżość samego pomysłu, który – jak każda pierwsza wyprawa w nieznaną – wiąże czytelnika z nowym światem i zachęca do powtórnego spotkania z bohaterami Krainy Martwej Ziemi.