

**Rafał Kochanowicz**

ORCID: 0000-0003-0378-0455

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

## Fantastyka Antoniego Smuszkiewicza

**Słowa kluczowe:** Antoni Smuszkiewicz, fantastyka, literatura dla dzieci, paidologia, science fiction

**Keywords:** Antoni Smuszkiewicz, fantasy, children's literature, paidology, science fiction

W październiku 2021 roku pożegnaliśmy Profesora Antoniego Smuszkiewicza: legendarnego naukowca, bardzo dobrego człowieka i genialnego dydaktyka — po prostu Mistrza, którego znajcy i miłośnicy fantastyki nigdy nie zapomną. Nie chodzi tu tylko o serdeczne relacje towarzyskie czy przyjacielskie, ale o to, że Antoni Smuszkiewicz stworzył pojęciowy „alfabet” polskiej fantastyki, rozwinął go w struktury bardziej złożone i jako pierwszy określił rodzimą wersję tej konwencji w perspektywie historycznoliterackiej. Nie chodzi jednak wyłącznie o obszar badań, lecz także o funkcjonowanie środowiska polskich czytelników i pisarzy fantastów, które Profesor Smuszkiewicz integrował i na swój sposób nadał mu tożsamość. Prace tego wybitnego badacza miały, mają i bez wątpienia będą stale mieć niebagatelną funkcję kulturotwórczą, której bezpośrednim przełożeniem pozostaje choćby — wciąż rosnąca — popularność poznańskiego Pyrkonu.

### Kwazarowe początki i stereotypy

Związki Smuszkiewicza z polską społecznością miłośników i twórców fantastyki sięgają przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, czyli przypadają na początkowy okres działalności zorganizowanych klubów, których rozwój niestety mocno zahamowało wprowadzenie stanu wojennego.

Smuszkiewicz jako prelegent uczestniczył w spotkaniach miłośników fantastyki i publikował na łamach „Kwazara”. To amatorskie czasopismo, w cało-

ści redagowane przez fanów, było jednym z niewielu wówczas fanzinów zdobywających prestiż nie tylko w Polsce, lecz także poza granicami kraju. O randze „Kwazara” decydowało bowiem to, że oprócz tłumaczeń fantastycznej prozy na jego łamach pojawiały się również profesjonalne naukowe analizy i ambitniejsze artykuły. Poznański badacz już w roku 1980, w numerze czwartym „Kwazara”, opublikował *Modele fabularne fantastyki naukowej*<sup>1</sup>. Kontynuował współpracę z fanzinem niemal do samego końca jego funkcjonowania, czyli do 1987 roku. Wkrótce nazwisko poznańskiego badacza stało się rozpoznawalne w całym kraju, a ponieważ polska fantastyka nie cieszyła się uznaniem krytyków, którzy ją po prostu ignorowali i odsuwali poza obszar tak zwanego głównego nurtu, to zarówno znakomite prace Smuszkiewicza, jak i sam fakt jego obecności w środowisku fanów — jako badacza traktującego rodzimą, popularną fantastykę poważnie i analitycznie — spowodowały, że bardzo szybko został niewątpliwym autorytetem, zyskując w środowisku przydomek „Profesora-Fantastyka”. I choć wydana w 1980 roku pierwsza książka Smuszkiewicza — *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej* — nie trafiła od razu do wszystkich zainteresowanych, to do dziś urzeka przenikliwością analizy i terminologiczną precyzją<sup>2</sup>. Ponadto ujęte w niej spostrzeżenia i wnioski cały czas funkcjonują w naukowym obiegu i są wykorzystywane także w badaniach dotyczących tak zwanych nowych mediów, szczególnie gier cyfrowych.

Strukturalistyczne podejście Smuszkiewicza do pewnych prawidłowości określających charakter popularnej fantastyki naukowej i opisane przezeń funkcjonalne modele opowieści czy struktura modelu aktantalnego wydają się dziś jednymi z niezbywalnych narzędzi do analizy cyfrowych fabuł, konstrukcji questów i niektórych aspektów mechaniki gry. I rzecz nie w tym, że blisko 80% współczesnych gier jest utrzymane w konwencji fantastycznej, a ich twórcy prześcigają się w światotwórczych zabiegach, ale w tym, że Smuszkiewicz, precyzyjnie opisując stereotypy fabularne, stworzył analityczne narzędzie, które doskonale uzupełnia zarówno *Morfologię bajki magicznej* Władimira Proppa, jak i *Bohatera o tysiącu twarzy* Josepha Campbella<sup>3</sup>. Poszczególne opisane przez badacza funkcjonalne modele (na przykład „opowieści o cudownym wynalazku”, „wyprawie ratunkowej”, „sytuacji konfliktowej”) mogą też — podobnie jak to ma miejsce w przypadku Campbellowskiego schematu podróży bohatera mitologicznego — stać się swoistą inspiracją dla twórców: pisarzy, filmowców czy scenarzystów cyfrowych opowieści.

Trzeba także podkreślić, że mimo iż zawarte w książce Smuszkiewicza refleksje mają charakter analityczny, równocześnie zaskakują czytelnika bogactwem literackich przykładów, będących jednoznacznym świadectwem doskonałej orien-

<sup>1</sup> A. Smuszkiewicz, *Modele fabularne fantastyki naukowej*, „Kwazar” 1980, nr 4.

<sup>2</sup> A. Smuszkiewicz, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Wrocław 1980.

<sup>3</sup> W. Propp, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków 2011; J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.

tacji — wówczas młodego badacza — w obszarze rodzimej fantastyki. Autor przywołał bowiem ponad setkę utworów — opowiadań i powieści — uwzględniając zarówno twórczość uznanych już pionierów powojennej polskiej fantastyki (na przykład Krzysztofa Borunia, Andrzeja Trepkę, Stanisława Lema, Konrada Fiałkowskiego, Janusza Zajdla), jak i jeszcze wtedy mniej rozpoznawalnych pisarzy (na przykład Marka Skalnego). *Stereotyp...* powstawał w latach siedemdziesiątych i jest opublikowaną wersją pracy doktorskiej Smuszkiewicza, którą obronił w 1977 roku. Nie bez znaczenia pozostaje też to, że naukowym przewodnikiem i promotorem młodego badacza fantastyki był jeden z najwybitniejszych humanistów w dziejach polonistyki — Jerzy Ziomek.

### *Zaczarowana gra*

Pierwsza książka Smuszkiewicza mogła co prawda przeciętnym miłośnikom fantastyki wydać się trudna i „zbyt naukowa”, ale to w niczym nie zmienia faktu, że kolejną — *Zaczarowaną grę. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej* — powitano z ogromnym entuzjazmem<sup>4</sup>. Jak wspomina w *Waszym cyrku, moich malpach. Chronologicznym alfabecie moich autorów* Maciej Parowski: „Książka wyszła jesienią tuż przed debiutem »Fantastyki«; na jedno i drugie trwały w Polsce nerwowe łowy”<sup>5</sup>. Był to rok 1982, a więc ponure czasy stanu wojennego, lecz dla rozwoju kultury fantastycznej okres szczególny. „Fantastyka” była bowiem pierwszym — i przez lata *de facto* jedynym — w Polsce czasopismem w całości poświęconym tej literackiej odmianie, a jej zaistnienie znacząco zmieniło charakter literackiego obiegu. Wcześniej polscy fanteści mogli publikować swoje opowiadania jedynie na wypożyczonych stronach takich periodyków, jak na przykład „Politechnik”, „Problemy”, „Przekrój”, „Przegląd Techniczny”, „Młody Technik” czy „Nowy Wyrz”, czyli pism głównie naukowo-technicznych i o zróżnicowanej tematyce, gdzie nie było miejsca na analizę czy krytycznoliterackie ujęcia polskiej science fiction. „Fantastyka” ogniskowała zatem uwagę miłośników, stała się źródłem informacji, miejscem debiutów i swoistym forum dyskusyjnym. Ograniczone łamy miesięcznika nie były jednak w stanie pomieścić wszystkiego, a to, co się na nich nie znalazło, dalej rzecz jasna ukazywało się w amatorsko redagowanych fantastycznych fanzinach. Na charakter i kierunek rozwoju czasopisma, ale i całej polskiej fantastyki w tamtych latach istotnie wpłynął wszak

<sup>4</sup> A. Smuszkiewicz, *Zaczarowana gra. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej*, Poznań 1982.

<sup>5</sup> Por. M. Parowski, *Wasz cyrk, moje malpy. Chronologiczny alfabet moich autorów*, t. 1, [https://books.google.pl/books?id=8-RBEEAAQBAJ&pg=PT219&lpg=PT219&dq=retoryka+wsp%C3%B3%C5%82czesnej+polskiej+powie%C5%9Bci+historycznej+dla+m%C5%82odziezy+\(dostęp:4.03.2022\)](https://books.google.pl/books?id=8-RBEEAAQBAJ&pg=PT219&lpg=PT219&dq=retoryka+wsp%C3%B3%C5%82czesnej+polskiej+powie%C5%9Bci+historycznej+dla+m%C5%82odziezy+(dostęp:4.03.2022)).

także ów drugi przywołany przez Parowskiego fakt — wydanie *Zaczarowanej gry* Antoniego Smuszkiewicza. Tak wspomina ten moment Marek Oramus:

W ciemnej nocy stanu wojennego przebiegały się tu i ówdzie promyki słońca. Takim jaśniejszym momentem było niespodziewane wydanie w 1982 roku *Zaczarowanej gry* poznańskiego polonisty Antoniego Smuszkiewicza, który przedstawiał w niej zgodnie z podtytułem zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej.

Książka ukazała się w idealnym momencie: fantastyka polska znajdowała się wtedy w trakcie przełomowych zmian, imponowała rozmachem i odchodzeniem od wytartych schematów. *Zaczarowana gra* intensyfikowała ten proces — pokazując dotychczasową drogę gatunku, dawała nam, twórcom, mocne przekonanie, że nie wypadliśmy sroce spod ogona. Niektórzy traktowali dzieło Smuszkiewicza jako zalecenie: tyle zrobiono, ale wiele jest jeszcze do zrobienia<sup>6</sup>.

Wielokrotnie też zarówno Parowski, jak i Oramus podkreślali przy różnych okazjach, że wpływ *Zaczarowanej gry* miał *de facto* charakter „formacjotwórczy”. Książka sytuowała twórczość aktywnych pisarzy w dziejowym kontekście, a literacką publiczność uświadamiała, czym w istocie jest polska fantastyka i skąd się wywodzi. Warto pamiętać, że w tamtych latach środowisko pisarzy oraz czytelników fantastyki tworzyli w niemałym stopniu — by użyć słów Parowskiego — „osobnicy raczej z formacji inżynierskiej niż uniwersyteckiej”. Erudycja autora *Zaczarowanej gry* wprowadzała ich zatem w zupełnie nowe obszary wiedzy i rozwijała świadomość historyczno-kulturową. To zaś z czasem przekładało się na widoczne zmiany w funkcjonowaniu fanowskiej społeczności — która poniekąd spoważniała — i nowe trendy w popularnej polskiej fantastyce, jak kontestacja wyobrażeń optymistycznych związanych z wizerunkiem człowieka „zdobywcy”, zwrot w stronę ujęć bliskich antyutopii, wykorzystywanie fantastycznonaukowej konwencji na potrzeby wyrażania refleksji o profilu egzystencjalistycznym (człowiek jako byt rzucony we wrogie i niezrozumiałe dlań środowisko), politycznym, socjologicznym czy psychologicznym. Książka Smuszkiewicza odegrała w rozwoju tych procesów niebagatelną rolę. Autor nie tylko bowiem skrupulatnie uporządkował w ujęciu diachronicznym najważniejsze pola problemowe rodzimej fantastyki, ale również pokazał, jak można tę literaturę interpretować. W rozdziale *Gwiazda pierwszej wielkości*, który poświęcił prozie Stanisława Lema, między innymi na przykładzie *Edenu* omawia i wyjaśnia zarówno artystyczny kunszt pisarza, jak i głębię jego refleksji:

Taki sposób prezentacji rodzi refleksje natury ogólniejszej, czy człowiek jest w stanie zrozumieć do końca otaczający świat, skoro do wszystkich niespodziewanych i niecodziennych zjawisk przykłada własną miarę i stara się je sprowadzić do wąskiego kręgu utrwalonych już wcześniej pojęć:

„Jesteśmy ludźmi, kojarzymy i rozumiemy po ziemsku i wskutek tego możemy popełnić ciężkie błędy, przyjmując obce pozory na naszą prawdę, to znaczy układając pewne fakty w schematy przywiezione z Ziemi”.

<sup>6</sup> Por. M. Oramus, *Nie wypadliśmy sroce spod ogona*, <http://www.galgut.eu/nie-wypadlismy-sroce-spod-ogona/> (dostęp: 4.03.2022).

Ta wypowiedź jednego z bohaterów może odnosić się nie tylko do zarysowanej w utworze sytuacji pozaziemskiej, ale w równym stopniu także do każdej innej, w której człowiek po raz pierwszy spotyka się z nieznanym i próbuje w jakiś sposób określić to, co nie ma żadnych odpowiedników w jego zasobie leksykalnym. Każda próba opisanego zjawiska sprowadza się wówczas do opatrywania stwierdzeń licznymi zastrzeżeniami, podkreślającymi dystans mówiącego wobec własnej wypowiedzi<sup>7</sup>.

Doskonały literaturoznawczy warsztat Smuszkiewicza, niejako w ramach swojego *praelectio*, wprowadzał pisarzy-inżynierów i młodych fanów w meandry procesu pogłębionej lektury (miłośników twórczości Lema Smuszkiewicz uraczył ponadto wydaną w 1995 roku monografią poświęconą w całości temu pisarzowi<sup>8</sup>). W świadomości wielu z nich fantastyka przestała być li tylko rezerwuarem nietuzinkowych pomysłów na kolejne wersje „cudownych wynalazków” — stała się konwencją znacznie pojemniejszą i „literaturą problemową”. Ciekawostką pozostaje, że pod koniec lat osiemdziesiątych, a szczególnie po przełomie '89 roku i w latach dziewięćdziesiątych, wyedukowani przez Smuszkiewicza animatorzy kultury fantastycznej w Polsce dość niechętnie odnosili się do prób odchodzenia od „fantastyki problemowej” na rzecz *stricte* „rozrywkowej”. Tocząca się w rodzimym fandomie dyskusja na temat roli literatury fantastycznej nie umknęła uwadze autora *Zaczarowanej gry*. Smuszkiewicz nie opowiadał się jednak za żadną ze stron. Zachowując badawczy dystans, dokonywał kolejnych zabiegów periodyzacyjnych. W jednym z artykułów pisał między innymi:

Wiadomo, że krytyka literacka od dawna *a priori* uważała fantastykę za gatunek gorszy, za literaturę popularną, masową, niegodną ani głębszej uwagi, ani bliższego zainteresowania. Młodzi fani natomiast, nie chcąc z uporem, jak ich starsi koledzy, przeciwstawiać się temu, przyjmują ten fakt do wiadomości.

Chcecie rozrywki, będziecie ją mieli.

Tak więc można już mówić o wewnętrznym rozwarstwieniu literatury fantastycznej na ambitną „pierwszoobiegową” i na masową, popularną. Młodzi pisarze coraz głośniejszo odwołują się do jej drugiego nurtu, wyraźnie rozrywkowego, ale charakteryzującego się doskonałym rzemiosłem literackim<sup>9</sup>.

*Zaczarowana gra* pozostaje — jak do tej pory — jedyną historycznoliteracką monografią poświęconą rodzimej literaturze fantastycznej, a Antoni Smuszkiewicz jedynym badaczem, który podjął się tytanicznej pracy naukowego uporządkowania i określenia miejsca tej literatury w dziejach. Jego zakamuflowany apel o kontynuację historycznoliterackich badań związanych z rodzimą fantastyką nie doczekał się jeszcze odzewu.

<sup>7</sup> A. Smuszkiewicz, *Zaczarowana gra...*, s. 241–242.

<sup>8</sup> A. Smuszkiewicz, *Stanisław Lem*, Poznań 1995.

<sup>9</sup> Por. A. Smuszkiewicz, *Problemy periodyzacji współczesnej fantastyki*, [w:] *Fantastyka w obliczu przemian*, red. R. Kochanowicz, D. Mrozek, B. Stefaniak, Poznań 2012, s. 24.

Ostatni siedemnaścieletni okres w dziejach literatury jest zbyt krótki, by zauważyć w nim jakieś znamienne fazy rozwoju, ale za parę lat być może młodszy historyk literatury fantastycznej wyróżni coś, czego dziś jeszcze oczy moje nie dostrzegą<sup>10</sup>.

W 2016 roku ukazało się rozszerzone wydanie *Zaczarowanej gry* — autor umieścił w nim dodatkowy rozdział. Nie zaspokoilo to jednak w pełni rozbudzonego apetytu masowej publiczności, na co zwrócił uwagę między innymi Marek Oramus:

O kontynuacji *Zaczarowanej gry* mówiło się już w parę lat po pierwszym wydaniu. Stało się jasne, że polskiej fantastyce przydarzył się próg rozwojowy w postaci fantastyki socjologicznej czy politycznej, a później religijnej, cyberpunkowej i innej, bo w końcu rozsypało się to na miriady dróg, tendencji i wykonań. Sam rozmawiałem z autorem na ten temat co najmniej kilka razy. Antoni Smuszkiewicz od początku miał tego świadomość, ale już to natłok obowiązków akademickich, już to ogrom pracy do wykonania sprawiał, że odsuwał od siebie tę perspektywę, aż upłynęło ponad 30 lat. Jedną z przyczyn, i to nie ostatnią, był fakt, że nie udało się znaleźć sponsora ani grantu na to zbożne dzieło, a wymaganie, by autor poświęcał na gruntowne studia kilka lat darmowej pracy, w dzisiejszym świecie jest dalekie od rzeczywistości.

Smuszkiewicz wybrał w końcu wyjście salomonowe: dopisał ostatni obszerny rozdział, ujmując szkicowo okres do 2000 roku, a nawet niekiedy wybiegając poza tę granicę. Znalazły się w nim owe tendencje i zjawiska kiełkujące dopiero na początku lat 80., przede wszystkim owa fantastyka socjologiczna w wykonaniu Wnuka-Lipińskiego, Zajdla i innych. Autor wymienił dzieła, jakie się na nią złożyły, przedstawił niektóre z nich, lecz w porównaniu do poprzednich rozdziałów uczynił to na znacznym stopniu ogólności. Takie podejście pozwala traktować ów uzupełniający rozdział jako rodzaj szkicu lub konspektu do właściwej książki, która z rozmachem i skrupulatnością wyliczyłaby i omówiła krytycznie spektrum zjawisk, jakie przez ostatnie trzy dekady miały miejsce. Być może taka książka jest ponad siły jednego człowieka, bo przybór rzeczy do przeczytania jest zatrważający, więc Smuszkiewicz będzie musiał poszukać sobie współników<sup>11</sup>.

Badacz miał tego świadomość. Co więcej, w jednym z wywiadów zaprezentował gotową koncepcję potencjalnej kontynuacji:

Przyszła publikacja powinna — moim zdaniem — obejmować wszystkie odmiany literatury fantastycznej, a może nawet uwzględnić także inne dziedziny sztuki fantastycznej (film, komiks, malarstwo itp.), a nawet gry komputerowe. Wiedza o fantastyce poszerzyła się w sposób niebywały. Zainteresowani tą dziedziną czytelnicy mają do dyspozycji znakomite opracowania o charakterze wstępnych syntez, jak np. *Od gotycyzmu do horroru* Anny Gemry, *Fantastyka socjologiczna* Mariusza Lesia, *Modelowe boksowanie ze światem. Polska literatura fantastyczna na przełomie lat 70. i 80.* Roberta Klementowskiego czy Adama Mazurkiewicza *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004* oraz *Z problematyki cyberpunku*. Objętościowo mniejszych pozycji w księgach zbiorowych i czasopismach trudno byłoby zliczyć. Tak więc wszystkie odmiany powinny być omówione, poczynając od fantastyki baśniowej, demonologicznej, naukowej aż po fantasy czy najnowsze realizacje tradycyjnych gatunków<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> *Ibidem*, s. 25.

<sup>11</sup> M. Oramus, *Nie wypadliśmy...*

<sup>12</sup> Por. M. Oramus, *Antoni Smuszkiewicz o „Zaczarowanej grze”*, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:v2rRKhSdHkUJ:www.galgut.eu/antoni-smuszkiewicz-o-zaczarowanej-grze/+&cd=5&hl=pl&ct=clnk&gl=pl> (dostęp: 4.03.2022).

Próbował ją nawet zrealizować, ale już niesamodzielnie:

Wkrótce doszedłem do wniosku, że jest to zadanie przerastające moje siły i możliwości. Stworzenie odpowiedniego zespołu wymagało z kolei odpowiednich funduszy. Parokrotne próby uzyskania dotacji z różnych źródeł (m.in. z Komitetu Badań Naukowych) spełzły na niczym. Wysokie oceny projektu nie wpłynęły na pozytywne decyzje zarządzających finansami. A ponieważ żebractwo nie leży w mej naturze, wkrótce zrezygnowałem z poszukiwania sponsorów. A czas biegł. W ostatnich latach pojawiła się nadzieja na uzyskanie dotacji z Narodowego Centrum Kultury, które opłaciło zaledwie opracowanie szczegółowego projektu badań nad *Encyklopedią polskiej fantastyki* i wycofało się z finansowania dalszych prac. Zorganizowany przeze mnie Zespół Redakcyjny podjął jednak pracę i jego Uczestnicy zdecydowali się ją kontynuować w miarę swych możliwości i bez nadziei na jakąkolwiek zapłatę<sup>13</sup>.

Fatalne w skutkach decyzje o nieprzyznaniu dotacji na projekt Antoniego Smuszkiewicza to realna strata dla polskiej kultury i świadectwo całkowitej ignorancji urzędników. Przedsięwzięcie przeszło bowiem, jak mawiają fantaści, w „fazę hibernacji” — nie zostało jednak całkowicie porzucone. Trudno wszakże wyobrazić sobie efektywną działalność w tym zakresie, gdy odszedł Lider, który nie musiał „googlować” w poszukiwaniu tytułów fantastycznych utworów czy nazwisk pisarzy fantastów, naukowych artykułów i poświęconych fantastyce opracowań. Znał je wszystkie.

## W trosce o milusińskich

Antoni Smuszkiewicz, zanim rozpoczął karierę akademicką, był przez dwa-  
naście lat nauczycielem języka polskiego (1962–1974). I nigdy o tym nie zapo-  
minał. Zdobywane przez ponad dekadę doświadczenie wykorzystywał w wielu  
obszarach. Przez siedem lat kierował Zakładem Dydaktyki Literatury i Języka  
Polskiego w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu imienia Adama Mickie-  
wicza w Poznaniu i zawsze dbał, by także literatura fantastyczna, której czytanie  
sprawiało, sprawia i będzie sprawiać dzieciom i uczniom dużo radości, funkcyj-  
nowała w procesie dydaktycznym. Także w tym zakresie Smuszkiewicz był pio-  
nierem. Już w 1983 roku ukazała się jego metodyczna publikacja — *Fantastyka  
naukowa na lekcjach w kl. VI szkoły podstawowej* — zawierająca niezwykle błý-  
skotliwe sugestie i wskazówki dotyczące tego, jak omawiać fantastykę z ucznia-  
mi<sup>14</sup>. I choć była to książeczka niewielka, to do dziś pamiętają o niej poloniści.  
Tak wspomina ją wybitna metodyk Maria Kwiatkowska-Ratajczak, autorka wielu  
fundamentalnych książek poświęconych dydaktyce i aksjologii:

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> A. Smuszkiewicz, *Fantastyka naukowa na lekcjach w kl. VI szkoły podstawowej*, Poznań 1983.

Przypominając własne terminowanie u akademickich mistrzów, muszę przywołać też nazwisko Antoniego Smuszkiewicza. Jako nauczycielka korzystałam wielokrotnie z jego małej książeczki *Fantastyka naukowa na lekcjach w kl. VI szkoły podstawowej* [...] <sup>15</sup>.

Analiza, interpretacje i porządkowanie zjawisk z obszaru literatury dla dzieci i młodzieży były drugą, obok zainteresowań fantastyką, sukcesywnie i równolegle rozwijaną pasją Smuszkiewicza. Badacz znacząco pod tym względem wyprzedził epokę. Gdy w czasach PRL, ale też późniejszych, krytycy traktowali fantastykę z odrazą, badacze skupiali się głównie na teorii, a nauczyciele po prostu nie lubili tej odmiany literatury, bo nie wiedzieli, jak o niej z uczniami rozmawiać, Smuszkiewicz rozumiał, że nie można jej odsuwać. Poniekąd, chciałoby się powiedzieć, przeczuwał jej dzisiejszą — gigantyczną — popularność. I się w tych przeczuciach nie pomylił ani o milimetr.

Fantastyce i literaturze dla dzieci poświęcił (nie wliczając drugiego wydania *Zaczarowanej gry*) swoje dwie ostatnie, obszernie książki: *Fantastykę i pajdologię* oraz *Literaturę dla dzieci. Podręcznik dla studentów kierunków pedagogicznych* <sup>16</sup>. Pierwsza gromadzi między innymi poszerzone przedruki z rozproszonych w różnych czasopismach i monografiach artykuły, a druga, choć autor określił ją mianem podręcznika, jest *de facto* rozbudowaną monografią zawierającą wielowarstwowe, wnikliwe i porządkujące refleksje związane zarówno z historią, teorią, jak i analizą literatury dla dzieci — nie tylko fantastycznej. Smuszkiewicz omawia bowiem także na przykład *Zabawę i folklor*, *Poetyckie żarty językowe* czy *Zwrot ku liryce*. Osławiony styl badacza i jego umiejętność porządkowania refleksji, w której niezwykle detalu spotyka się z wartościową syntezą, a przywołany utwór funkcjonuje w zarysie szerszego kontekstu kulturowego i biograficznego, sprawiają, że ta książka dalece wykracza poza ramy podręczników akademickich.

## Porządek musi być!

Wiedza Antoniego Smuszkiewicza i doskonale rozeznanie w fantastycznej problematyce inspirowały go wielokrotnie do podejmowania — udanych — prób nie tylko porządkowania literackiej materii w ramach periodyzacji, ale też do określania i definiowania pojęciowego instrumentarium, które w przypadku fantastyki nacechowane jest niekiedy dość rozmytym zakresem znaczeniowym. W 1985 roku na łamach „Fantastyki” ukazał się artykuł *W kręgu współczesnej utopii*, będący — obok *Stereotypu fabularnego fantastyki naukowej*, *Zaczarowanej gry* i monografii poświęconej Lemowi — najczęściej cytowanym tekstem

<sup>15</sup> Por. M. Kwiatkowska-Ratajczak, *O roli uniwersyteckich mistrzów, dydaktyce i świecie wartości*, [w:] *Fantastyka — pajdologia — dydaktyka*, red. R. Kochanowicz, A. Gis, Poznań 2018, s. 10.

<sup>16</sup> A. Smuszkiewicz, *Fantastyka i pajdologia*, Poznań 2013; *idem*, *Literatura dla dzieci. Podręcznik dla studentów kierunków pedagogicznych*, Poznań 2015.

Smuszkiewicza<sup>17</sup>. Zawarte w nim sprostowania, ustalenia i wnioski wprowadzały jednak początkowo porządek głównie do umysłów pisarzy fantastów i czytelników tej literatury. „Fantastyka” — jako czasopismo uznawane za trywialne — w tamtych latach niemal w ogóle nie była dostrzegana w świecie naukowym, a równocześnie stanowiła jedno z niewielu miejsc, gdzie nieliczni, młodzi naukowcy zajmujący się tą literaturą mogli publikować wnioski i raporty z przeprowadzonych badań. Dziś już wszakże nikt nie ma raczej wątpliwości, że każda większa monografia poświęcona związkom utopii i fantastyki, w której zabraknie w bibliografii artykułu Smuszkiewicza, z trudem zyska opinię kompletnej. Poszerzoną wersję tego — niezwykle ważnego — tekstu można odnaleźć w przywołanej już *Fantastyce i pajdologii*, ale do roku 2013 przypisy w wielu rozprawach, artykułach i monografiach odsyłały do szóstego numeru „Fantastyki” z 1985 roku, choć studenci niekiedy mieli wątpliwości, czy w ogóle godzi się w naukowych rozprawach takie czasopismo przywoływać. Nie mieli jednak wyjścia — uporządkowanej refleksji i wniosków Smuszkiewicza nie dało się zastąpić.

Ich wyrazem pozostaje też kolejne dzieło autora *Zaczarowanej gry*, pisane wspólnie z Andrzejem Niewiadowskim (wydane w 1990 roku) podstawowe (ale jakże obszerne i wciąż aktualne) kompendium wiedzy związanej — wbrew tytułowi — z szeroko rozumianą fantastyką — *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*<sup>18</sup>. Współpraca dwóch wybitnych naukowców zaowocowała w tym przypadku dziełem, które ktoś piszący o fantastyce powinien mieć zawsze pod ręką. *Leksykon* zawiera bowiem doskonale opracowane biografie pisarzy, trudną do zliczenia liczbę definicji i wyjaśnionych pojęć, a także znakomitą i inspirującą kwerendę. Ponadto Smuszkiewicz, choć merytoryczne porządki — chciałoby się powiedzieć — rozpoczął na łamach „Fantastyki”, to ugruntował swoją niezaprzeczną pozycję naukowego autorytetu, publikując obszerny artykuł hasłowy — *Fantastyka* — w prestiżowym *Słowniku literatury polskiej XX wieku* w 1993 roku<sup>19</sup>.

## Trochę obok, a jednak „na czasie”

W roku 1987 — na papierze drukowym klasy III, siedemdziesięciogramowym, 70 × 100 i w cenie 260 złotych — ukazała się książka, która wówczas przeszła trochę bez echa, ale czytana dzisiaj może zrewolucjonizować rodzimą refleksję dotyczącą retorycznych aspektów gier cyfrowych. Chodzi o opublikowaną rozprawę habilitacyjną Antoniego Smuszkiewicza zatytułowaną *Retoryka wspól-*

<sup>17</sup> A. Smuszkiewicz, *W kręgu współczesnej utopii*, „Fantastyka” 1985, nr 6, s. 60.

<sup>18</sup> A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990.

<sup>19</sup> A. Smuszkiewicz, *Fantastyka*, [w:] *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. J. Sławiński, Wrocław 1993, s. 281–287.

czesnej polskiej powieści historycznej dla dzieci i młodzieży<sup>20</sup>. Niski nakład, maszynowy, wręcz mikroskopijny druk, schyłek PRL, efekt reglamentacji i rynkowych ograniczeń Wydawnictwa Naukowego UAM nie pozostawały bez wpływu na recepcję i powszechny obieg tej publikacji. Jest to jednak książka, bez znajomości której współcześni polscy, młodzi adepci groznawstwa nie mają szans wdać się w dywagacje związane na przykład z retoryką proceduralną Iana Bogosta. Smuszkiewicz, odwołując się do zastosowania w badaniach literackich teorii retoryki, opracował w niej bowiem kolejne narzędzie, które w wielu aspektach koresponduje z *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*<sup>21</sup> Bogosta, aczkolwiek Amerykanin wydał swoją książkę w 2007 roku — czyli dokładnie 20 lat po publikacji Smuszkiewicza. I choć zapewne jej nie znał, to zarówno w aspekcie uwarunkowań teleologicznych, jak i w zakresie funkcjonalnego opisu badanych tekstów (gier) podążył tropem znanym polskim czytelnikom już od lat. Smuszkiewicz co prawda nie analizował gier, ale zarysowana przezeń metodologiczna perspektywa nawet w ujętych we *Wstępie* przesłankach i początkowych rozważaniach nie tylko określa podejście do literatury, lecz w pełni znajduje zastosowanie w odniesieniu do komputerowych produkcji:

Wychodząc z fundamentalnego założenia poetyki odbioru, że każde dzieło literackie przeznaczone jest dla jakiegoś odbiorcy i że każdy środek artystyczny w tym dziele zastosowany obliczony jest na wywołanie odpowiedniej reakcji przewidywanego czytelnika, nietrudno zauważyć, jak bardzo współczesna teoria literatury zbliżyła się do poglądów leżących u podstaw starożytnej retoryki. Każdy chwyt literacki, rozpatrywany przez poetykę odbioru jako zadanie dla potencjalnego czytelnika, może być rozpatrywany również jako zabieg retoryczny nastawiony na mniejszą lub większą aktywność odbiorcy<sup>22</sup>.

Badacze cyfrowych tekstów kultury z miejsca dostrzegą w tym ujęciu zarówno interaktywny aspekt rozgrywki, zaprogramowaną akcję i reakcję gracza, jak i to, że te procesy mają wymiar teleologiczny i perswazyjny. Można więc tylko żałować, że książka Antoniego Smuszkiewicza nie została przetłumaczona na język angielski, a równocześnie być bezgranicznie dumnym z Mistrza, który niemal w każdej swojej publikacji porządkował przeszłość, torował ścieżki dla teraźniejszości, a swoimi pomysłami wyprzedzał epokę. Antku, dziękuję!

## Bibliografia

- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge-London 2007.
- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997.

<sup>20</sup> A. Smuszkiewicz, *Retoryka współczesnej polskiej powieści historycznej dla dzieci i młodzieży*, Poznań 1987.

<sup>21</sup> I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge-London 2007.

<sup>22</sup> A. Smuszkiewicz, *Retoryka...*, s. 9.

- Kwiatkowska-Ratajczak M., *O roli uniwersyteckich mistrzów, dydaktyce i świecie wartości*, [w:] *Fantastyka — pajdologia — dydaktyka*, red. R. Kochanowicz, A. Gis, Wydawnictwo PSP, Poznań 2018.
- Niewiadowski A., Smuszkiewicz A., *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1990.
- Propp W., *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, NOMOS, Kraków 2011.
- Smuszkiewicz A., *Fantastyka*, [hasło w:] *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. J. Sławiński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1993.
- Smuszkiewicz A., *Fantastyka i pajdologia*, Wydawnictwo PSP, Poznań 2013.
- Smuszkiewicz A., *Fantastyka naukowa na lekcjach w kl. VI szkoły podstawowej*, Poznański Instytut Kształcenia Nauczycieli im. W. Spasowskiego, Oddział Doskonalenia Nauczycieli, Poznań 1983.
- Smuszkiewicz A., *Literatura dla dzieci. Podręcznik dla studentów kierunków pedagogicznych*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2015.
- Smuszkiewicz A., *Modele fabularne fantastyki naukowej*, „Kwazar” 1980, nr 4.
- Smuszkiewicz A., *Problemy periodyzacji współczesnej fantastyki*, [w:] *Fantastyka w obliczu przemian*, red. R. Kochanowicz, D. Mrozek, B. Stefaniak, Wydawnictwo PTPN, Poznań 2012.
- Smuszkiewicz A., *Retoryka współczesnej polskiej powieści historycznej dla dzieci i młodzieży*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1987.
- Smuszkiewicz A., *Stanisław Lem*, Wydawnictwo Rebis, Poznań 1995.
- Smuszkiewicz A., *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1980.
- Smuszkiewicz A., *W kręgu współczesnej utopii*, „Fantastyka” 1985, nr 6.
- Smuszkiewicz A., *Zaczarowana gra. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1982.

## Źródła internetowe

- Oramus M., *Antoni Smuszkiewicz o „Zaczarowanej grze”*, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:v2rRKhSdHkUJ:www.galgut.eu/antoni-smuszkiewicz-o-zaczarowanej-grze/+&cd=5&hl=pl&ct=clnk&gl=pl>.
- Oramus M., *Nie wypadliśmy sroce spod ogona*, <http://www.galgut.eu/nie-wypadlismy-sroce-spod-ogona/>.
- Parowski M., *Wasz cyrk, moje małpy. Chronologiczny alfabet moich autorów*, t. 1, <https://books.google.pl/books?id=8-RBEAAAQBAJ&pg=PT219&lpg=PT219&dq=retoryka+wsp%C3%B3lczesnej+polskiej+powie%C5%9Bci+historycznej+dla+m%C5%82odzieży>.

## Antoni Smuszkiewicz’s Fantasy and Science Fiction

### Summary

The article is of a review and reminiscent nature. It presents the profile and scientific activity of one of the most outstanding Polish researchers of fantasy literature — Professor Antoni Smuszkiewicz. The Professor’s works — books, articles, monographs — defined Polish fantasy not only in strictly literary studies, but also in the social dimension. Antoni Smuszkiewicz collaborated with the Polish fandom for many years and was recognized in the community of fantasy writers and lovers of this genre as the greatest authority in Poland. His *Enchanted Game: An Outline of the History of Polish Science Fiction* remains the only historical and literary study of phenomena and

tendencies in the field of Polish science fiction. Literature for children remains the second passion of Antoni Smuszkiewicz, who for many years was a Polish language teacher. Professor Smuszkiewicz — gifted with an extraordinary didactic talent — not only analyzed and discussed this literature, but also taught how to discuss it with students. The research concepts of Antoni Smuszkiewicz, despite the passage of time, still find their functional application, both in the field of literary studies and in game studies.