

Marek Jeziński<http://orcid.org/0000-0003-4335-8216>

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

jezmar@umk.pl

DOI: 10.35765/pk.2025.4801.01

Edytorial**O problemach z Tytusem: komiksowe reprezentacje
polskiej rzeczywistości społecznej i kulturowej**

W niniejszej części nowego numeru „Perspektyw Kultury” chcemy przybliżyć Czytelnikom kilka istotnych aspektów związanych z kulturą popularną na przykładzie sztuki komiksowej. Uznajemy, że komiks jest wytworem kultury popularnej, a jako taki odbija istotne tendencje panujące w kulturze danego społeczeństwa, dając jednocześnie twórcom przestrzeń do pokazania własnej oryginalnej wizji rzeczywistości. To jednocześnie sfera wyobraźni autorów, dla których owa rzeczywistość może być tematem potraktowanym realistycznie i historycznie, ale też niestandardowym wyzwaniem, które przenosi wizję artystyczną w świat wyobraźni, odwołując się do elementów nadrealistycznych czy w końcu – surrealistycznych.

Przykładem wskazanego tu podejścia jest twórczość komiksowa Henryka Jerzego Chmielewskiego, czyli Papias Chmiela, a szczególnie tworzona przez niego seria „Tytus, Romek i A'Tomek”, wydawana przez kilkadziesiąt lat (najdłużej z polskich komiksów) w postaci gazetowych pasków komiksowych na całych stronicach „Świata Młodych” oraz albumów o przygodach trójki tytułowych postaci – PRL-owskich nastolatków, którzy z czasem, wraz z nieuchronnymi wyrokami historii, weszli do nowej rzeczywistości postsocjalistycznej wolnorynkowej Polski. To, co czyni ten komiks nietypowym, to fakt, że wśród głównych postaci mamy też skupiającego na sobie większość uwagi czytelniczej niestandardowego bohatera – liminalnego trickstera, pół szympansa, pół człowieka, uosabiającego walkę pierwiastków dzikości natury i kultury ułożonej według ludzkich praw i zasad. Tytus to projekcja niespełnialnych marzeń o nieskrępowanym nakazami kultury działaniu, przy jednoczesnym pozostawaniu w obrębie społeczeństwa ludzkiego: podróżuje przecież w kosmos i na inne kontynenty, zmniejsza się, odkrywa nieistniejące archipelagi wysp, wskakuje do filmu i staje się jego bohaterem, a przy tym – chodzi na zbiórki harcerskie, poznaje dorobek ludzkości z zakresu podręczników sztuk plastycznych, muzycznych i teatralnych, uczy się w zwykłej osiedlowej szkole i ma kłopoty z matematyką. Jest przy tym niezwykle zabawny,

a fragmenty dialogów z „Tytusa” weszły do języka generacji schyłkowego PRL. Uznać trzeba, że bohater ten, jak żaden inny w polskim komiksie (choć jego śladem bardzo wyraźnie podążał Jeź Jerzy z komiksowej serii Rafała Skarżyckiego i Tomasza Lwa Leśniaka; Jeź Jerzy to jednak bohater na nowe czasy, postać odpowiednia dla nowej Polski w kończącym się XX w.), potrafi połączyć te sprzeczne wydawałoby się pierwiastki, syntetyzując ich najmocniej oddziałujące kulturowo elementy. PRL-owskie dzieci i młodzież chciały być jak Tytus, tworzyć swoje zastępy harcerskie z Romkiem i A'Tomkiem, przeżywać takie właśnie przygody.

Jednocześnie Chmielewski rysował swoje komiksy w kontekście kultury popularnej PRL, powojennej Polski, z narzuconym reżimem politycznym, niewydolnej ekonomicznie i zapóźnionej technologicznie i kulturowo. Zauważmy jednak, że właśnie wówczas rodzima kultura dawała odbiorcom istotne dzieła – filmy, sztukę plakatu, rzeźbę i malarstwo, muzykę popularną i poważną czy wreszcie najwyższej światowej próby teatr (tak instytucjonalny, jak i offowy). Komiks jest istotnym składnikiem tego świata – Tytus stawał w jednym rzędzie z Kajkiem i Kokozem Janusza Christy, Kleksem, Jonką i Jonkiem Szarloty Paweł, Binio Bilem Jerzego Wróblewskiego i wreszcie Profesorkiem Nerwosolkiem oraz Bąbelkiem i Kudłaczkiem Tadeusza Baranowskiego. To rysowany przez tych autorów świat kreował tożsamość i wrażliwość estetyczną młodych odbiorców.

Po przełomie 1989/1990 Chmielewski musiał wejść w wolny rynek i starał się konkurować o uwagę czytelnika z bujnie rozwijającym się segmentem wydawnictw komiksowych. Co więcej, także sam bohater serii „Tytusowej” przeszedł specyficzną przemianę. Początkowo bowiem przygody Tytusa były podróżą w krainę dziecięcej wyobraźni (Księgi III–XVIII), ale z czasem przerodziły się w serię komentarzy na temat zmian zauważalnych w polskiej rzeczywistości społecznej (od Księgi XX). Zbiegło się to z okresem transformacji systemowej w naszym kraju, a wolny rynek dał pole do wznowień dzieł wydawanych w okresie PRL. Skorzystał na tym Chmielewski, który właśnie wówczas odświeżył starsze „Tytusy” publikowane w unowocześnionej szacie graficznej, jednocześnie pracując nad nowymi tytułami, w których sowizdrzalski i błazeński początkowo Tytus stawał się coraz bardziej zagubiony w różnych odsłonach nowoczesności, będąc projekcją obaw i fobii samego Papića Chmiela.

Niezależnie jednak od historycznych przemian komiksowego cyklu stworzonego przez Chmielewskiego na przestrzeni bez mała kilkudziesięciu lat jego dzieło niesie istotny ładunek rozpoznawalny na metapoziomiej refleksji akademickiej. Poprzez liczne odniesienia do kultury zarówno wysokiej, jak i popularnej „Tytusy” zostały osadzone w pamięci zbiorowej nie tylko jako komentarze do rzeczywistości, ale także jako swego rodzaju

dyskusja z tym, co dla czytelnika – zwłaszcza młodego – może być interesujące w zmieniającym się świecie.

Chcemy w tym numerze „Perspektyw Kultury” podejść do „Tytusów” jak do korpusu tekstów, które ukazują interesujące aspekty kultury zarówno w momencie artykulacji znaczeń (moment publikacji danej książki), jak i w perspektywie konkretyzacji znaczeń (moment odczytania komiksu). Perspektywy te do pewnego stopnia nakładają się na siebie, jednak – co dla autorów prac zebranych w niniejszym dziale tematycznym „Perspektyw Kultury” stało się punktem wyjścia do namysłu badawczego – daleko bardziej interesująca staje się refleksja nad sytuacją „rozmińnięcia” się tych dwóch aspektów obcowania z dziełami Chmielewskiego. Ukazuje to bowiem zmianę perspektywy diachronii i synchronii, niekiedy pełną paradoksów, ale też zmiany kulturowe, jakie zaszły w społeczeństwie polskim na przestrzeni ponad 50 lat, czyli od momentu opublikowania pierwszej książeczki o przygodach szympansa uczyłowieczanego przez harcerzy. Stąd namysł nad takimi aspektami obecnymi w albumach o przygodach Tytusa, jak komiks w perspektywie historyczno-artystycznej, soundscape/audiosfera w świecie przedstawionym, komizm lingwistyczny czy wątki związane z przynależnością bohaterów do specyficznej organizacji, jaką było ZHP.

Zapraszamy do lektury

