

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

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

jezmar@umk.pl

DOI: 10.35765/pk.2025.4801.03

Usłyszeć Tytusa – audiosfera komiksów Henryka J. Chmielewskiego z serii „Tytus, Romek i A'Tomek”

STRESZCZENIE

W artykule zajmę się sferą dźwiękową komiksów Henryka Jerzego Chmielewskiego z serii „Tytus, Romek i A'Tomek”. O ile bowiem komiksy są zasadniczo domeną wzroku, o tyle audiosfera w nich sportretowana jest niemożliwa do fizycznego usłyszenia. Czytając tekst napisany czy narysowany, tworzymy w myślach obraz świata przedstawionego. Nadajemy mu pewną materialność, ale jej prymarnym, bazowym materiałem jest koncept wizualny, odbierany okiem. W komiksach Chmielewskiego wymiar dźwiękowy wykracza poza graficzne obrazowanie dźwięku w rysowanych kadrach, ale zawiera całą gamę odniesień do pozakomiksowych sytuacji i aspektów kultury XX w., sportretowanej szczególnie w Księdze XVII przygód Tytusa, Romka i A'Tomka. Zakładam zatem, że audiosfera w analizowanym tu cyklu komiksowym ma kilka wymiarów i przez to pełni różnorodne funkcje. Można ją podzielić na: 1) wyznaczniki tekstowe, zapisane na kadrach; 2) wyznaczniki metatekstowe, czyli bądź to komentarze narratora, bądź to odniesienia do rzeczywistości pozatekstowej. Ten wymiar audiosfery zależny jest od kontekstu: Tytus działa w określonym czasie i przestrzeni, co oznacza, że są to warunki dźwiękowe, które obejmują także dźwięki, hałas i muzykę. Odniosę się do wymienionych aspektów dźwiękowej domeny komiksów, szczególnie do tej ostatniej. Dźwiękom i muzyce poświęcony jest jeden z albumów, a czytając go, widzimy, jak istotne jest akustyczne otoczenie człowieka.

SŁOWA KLUCZE: komiks, „Tytus, Romek i A'Tomek”, soundscape, środowisko muzyczne, reprezentacja dźwięku w komiksie

ABSTRACT

Hearing Tytus – The Audiosphere of Henryk J. Chmielewski's Comics Series *Tytus, Romek and A'Tomek*

In this article, I discuss the sound sphere depicted by Henryk Jerzy Chmielewski in the *Tytus, Romek and A'Tomek* comic book series. While comics belong to the domain of sight, the sounds portrayed graphically cannot be

Sugerowane cytowanie: Jeziński, M. (2025). Usłyszeć Tytusa – audiosfera komiksów Henryka J. Chmielewskiego z serii „Tytus, Romek i A'Tomek”. © ⓘ *Perspektywy Kultury*, 1(48), ss. 13–26. DOI: 10.35765/pk.2025.4801.03

Nadesłano: 26.09.2024

Zaakceptowano: 10.02.2025

physically heard. Reading a written or drawn text creates an image of the presented phenomena. Through the use of senses, people give a visually depicted sound a particular materiality, but primarily, it is a visual concept perceived by the human eye. Chmielewski's comics, the audio dimension goes beyond the graphic representation of sound in drawn frames; it encompasses a whole range of references to extra-comic circumstances, as seen in some aspects of 20th-century culture, especially in the 17th episode of *Tytus, Romek, and A'Tomek*. It is assumed that the audio sphere in the comic books discussed in this paper appears in two forms: (1) textual determinants presented within the comic frames, and (2) metatextual determinants, such as the narrator's comments or references to reality. This level of the audiosphere depends on the context: Tytus operates in a defined time and space, which includes sounds, music, and noises. I refer to these aspects of the sonic domain depicted in the comics, especially to the latter, since one of the albums is devoted to music. While reading it, one realizes how important sounds and music are for people as a part of the environment.

KEYWORDS: comic books, *Tytus, Romek and A'Tomek*, Henryk Chmielewski, soundscape, sonic environment, representation of sound in comic books

Wprowadzenie

W pracy tej rozważę kilka aspektów związanych ze sferą dźwiękową komiksów Henryka Jerzego Chmielewskiego (Papia Chmiela) z serii „Tytus, Romek i A'Tomek”, publikowanej w latach 1966–2008¹. Celem tekstu jest próba zastanowienia się nad tym, jakich sposobów używał Chmielewski w komiksach o Tytusie, szczególnie w *Księdze XVII przygód*, by dać czytelnikowi możliwość „usłyszenia” świata, który dla odbiorcy z definicji widnieje w formie graficznej. Czytając kolejne książki, widać, że autor wypracował specyficzny, własny sposób oddawania wrażeń dźwiękowych za pomocą graficznego układu tekstu i czcionki – był to wyraz unikatowej stylistyki, jaką się posługiwał w swoich pracach.

Audiosfera w „Tytusach” ma kilka wymiarów i można ją podzielić na: wyznaczniki tekstowe, zapisane w obrębie kadrów, oraz metatekstowe,

1 W pracy będę bazował jedynie na albumowych wydaniach przygód Tytusa (zwanymi przez samego autora „księgami” lub „książeczkami”, w tej formie zaczęto publikować „Tytusy” od 1966 r.), zebranych w okolicznościowym boksie „Superkolekcja 25 ksiąg przygód” z 2009 r. Cała seria „Tytusów” obejmuje 31 albumów, a więc w edycji tej brak ostatnich sześciu tomów przygód, wydawanych w końcowych latach aktywności Chmielewskiego, co nie wpływa na zawarte w tym szkicu rozważania. Box zawiera reprinty oryginalnych wydań ksiąg serii, zachowując układ graficzny i kolorystykę.

obejmujące komentarze naniesione na rysunki i odniesienia do rzeczywistości pozatekstowej. Autor zakłada bowiem pewne kompetencje kulturowe w zakresie audiosfery przynależne czytelnikowi, jak choćby znajomość kontekstu, w jakim odbywają się działania Tytusa. Ten wymiar audiosfery zależny jest całkowicie od kontekstu świata przedstawionego w komiksach: Tytus przebywa w określonym czasie i przestrzeni, co oznacza, że są to warunki dźwiękowe zależne głównie od technologii.

Założenia metodologiczne – reprezentacja dźwięków w sztuce komiksowej

Do badania komiksów Chmielewskiego zastosowano metodę krytycznej analizy treści – badania danych wizualnych (Krippendorff, 2003; Drisko i Maschi, 2015). W przypadku dzieł sztuki i obrazów malarskich, komiksów czy fotografii jest to metoda polegająca na krytycznym podejściu do danych zastanych, tworzących pewien zbiór niezmiennych wyobrażeń posiadających materialność (Neuendorf, 2002; Pole, 2004). Najważniejszy aspekt analiz obejmuje to, co widzialne, a jak ujmuje to John Berger (2008, s. 7): „Widzenie poprzedza słowa. (...) Wyjaśniamy świat za pomocą słów, słowa jednak nie są w stanie unieważnić faktu, że otacza nas świat”. I dalej: „Widzenie (...) nie sprowadza się jednak do mechanicznej reakcji na bodźce. Widzimy tylko to, na co patrzymy. Patrzenie jest aktem wyboru” (Berger, 2008, s. 8).

Komentarze te należy umiejscowić w określonym szerszym kontekście. Za Gillian Rose (2010, s. 21) warto bowiem zwrócić uwagę na kwestię określaną jako reżim skopiczny, a więc sposób, w jaki kulturowe przyzwyczajenia i narzucone społecznie sposoby odbioru bodźców ukierunkowują to, co jest przez jednostki widziane. Na poziomie percepcji fizycznej – nasze kognitywne procesy i reakcje na bodźce zależne są od tego, co widoczne, dostępne okiem i przetwarzane przez mózg jako efekt bodźca wzorkowego. Drugim polem, na którym odbieramy to, co widzimy, jest umiejscowienie owych bodźców wzorkowych w sieci relacji kulturowych i społecznych – one dają możliwość interpretowania tego, co widzimy, interpretowania zależnego od historii, doświadczenia osobistego, unikatowej zmysłowej wrażliwości na bodźce czy warunków, w jakich odbywa się obcowanie z danym obiektem. Spojrzenie/widzenie obiektu (choćby komiksowego kadru) pociąga za sobą nieuchronnie interpretację, a ta zależna jest od uwarunkowań społecznych, kulturowych, ekonomicznych itd., w których następuje bądź to reprezentacja, bądź to odczytanie dzieła.

Jak spostrzega Berger (2008, s. 8–9): „Nigdy nie spoglądamy wyłącznie na jedną rzecz. Zawsze patrzymy na związek między rzeczami a nami

samymi”. Zaś Nicholas Mirzoeff (2018, s. 25) dodaje: „Kultura wizualna jest zbiorem relacji pomiędzy tym, co widzialne, a nazwami, które nadajemy temu, co widzimy. Obejmuje również to, co niewidzialne lub usunięte z pola widzenia”. Odbiór danych wizualnych ma w tym kontekście charakter relacyjny. Rzeczywistość dostępna wzrokowi i słuchowi w najbardziej prymarnym doświadczeniu jest relacją bodźców i tego, jak te bodźce przez jednostkę zostają zinterpretowane.

Szczególnym aspektem, na który zwracam tu uwagę, jest kwestia „przekładalności” języka wizualnego na język dźwiękowy. Nie jest to problem dotyczący wyłącznie autorów i odbiorców sztuki komiksowej, ale też pisarzy, którzy w literaturze próbują oddawać dźwięki. W opowieściach bohaterowie mówią, wydają różnorodne dźwięki, świadczące o ich stanach fizycznych i psychicznych. Kwestia ta jest wyzwaniem dla piszących, co potwierdzają liczne prace z zakresu teorii literatury i *sonic studies* (Halliday, 2013; Snaith, 2020) oraz niektóre dzieła literackie.

Kwestia druga, czyli konieczność reprezentacji dźwięku w komiksowych obrazkach, a więc przełożenie dźwiękowego sygnału na inne medium, to, w jaki sposób doświadczenia odbierane jednym kanłem zmysłowym, w tym konkretnym przypadku jest to słuch, można przełożyć na język historyjki obrazkowej. Twórcy komiksów wypracowali środki graficzne, za pomocą których można oddać dźwiękową warstwę portretowanych na rysunkach. Scott McCloud (1994 i 2006) wskazuje, że do przekazania złożoności świata rysownicy muszą bazować jedynie na zmyśle wzroku, pozwalającym ludziom rozumieć i nadawać znaczenia temu, co jest oglądane (zob. też Heer i Worcester, 2008; Hatfield, 2020). McCloud (2006, s. 146) zaznacza, że słowa „dają **głos** naszym postaciom, pozwalają nam na opisanie wszystkich **pięciu** zmysłów – a w przypadku efektów dźwiękowych, graficznie **stają się** tym, co opisują, **BANG!**, dając czytelnikom rzadką szansę **usłyszenia** poprzez ich **oczy**” (podkr. – M.J.). Dzięki graficznemu zabiegowi rysownik potrafi oddać istotność przekazu, a jednocześnie zmusza odbiorcę do „usłyszenia” we własnej percepcji danego fragmentu tekstu w sposób głośniejszy niż poprzednie. Autor wskazuje przy tym na graficzne sposoby uzmysłowienia sobie dźwięków przez czytelnika (McCloud, 1994, s. 134), bowiem rysownicy stosują różnorodne kroje czcionki, różny ich układ, obiekty, z którymi wiąże się reprezentacja dźwięków (samochód, dzwonek), przesunięcia czy „pęknięcia” czcionek. W ten właśnie sposób można oddać natężenie, głośność i tembr dźwięku, skojarzenia związane z dźwiękami oraz stosować „integrację graficzną”, gdy odgłos pojawia się jako integralny element kadru (McCloud, 2006, s. 147). Bogactwo świata dźwięków, którymi otoczony jest człowiek przebywający w naturalnych warunkach, znajduje tu różnorodną postać graficzną.

Trzecia kwestia, na którą należy zwrócić uwagę, to metapoziom relacji autor – jego dzieło. Chmielewski bowiem niejednokrotnie występuje w książeczkach jako postać, grając sam siebie, oraz portretuje w nich sytuacje i zdarzenia, których bądź był świadkiem, bądź miał wiedzę na temat określonych zachowań ludzkich. Odnosi się to do życia harcerskiego i wojskowego, życia codziennego podczas okupacji hitlerowskiej, pracy redakcji czasopisma czy zaczerpniętych z relacji prasowych zdarzeń rozgrywających się w Polsce. W interesującym mnie spektrum tematycznym jest to kwestia życia muzycznego tak przedwojennej i wojennej Warszawy, jak i powojennego życia kulturalnego PRL. W komiksach o Tytusie odbijają się doświadczenia samego Chmielewskiego, jego upodobania muzyczne oraz jego wyobrażenia na temat polskiego życia muzycznego i konkretne utwory, artyści oraz stylistyki muzyczne, które autor przywołuje w komiksach.

Posłuchajmy Tytusa: reprezentacja dźwięku na obrazkach komiksowych serii „Tytus, Romek i A'Tomek”

Zacznijmy od kategorii dźwiękowych, dość typowych dla świata komiksowego obecnych w księgach o Tytusie. Po pierwsze, to dźwięki oznaczone bezpośrednio na rysunkach (w ramkach i integrowane w obrazek) – są komentarzem dźwiękowym w formie napisu umieszczonego w ramce, w kadrze, czyli pochodzą bezpośrednio ze świata przedstawionego. Widzimy zatem, że ktoś się przewraca lub wykonuje jakąś ewolucję, wydając odgłos „fajt”, „bęc”, „wrr”, „wuuuut”, „trzask”, „wzzzt”, „plusk”, „klap”, „łup”, „mniam!”, „pam-pac!”, „a kuku!”, „uuu!”, „plum”, czy „fik” (często onomatopejom tym towarzyszą wykrzykniki) albo coś wydaje odgłos, wpadając do wody, spadając na ziemię. Są to także odgłosy poruszających się i pracujących maszyn, jak samochód, samolot, traktor, czołg – towarzyszą temu konkretne dźwięki, podkreślone graficznie. Są to zazwyczaj onomatopeiczne określenia, naśladujące dźwięki zapisywane większą czcionką, wplecione w dany kadr jako graficzna integracja. Tytus często korzysta z pojazdów, maszyn, przebywa w mieście, a więc środowisku hałasogennym. Jest także jednostką, która bardzo często jest w ruchu – przemieszcza się, biegnie, spieszy się, ucieka przed kimś, goni kogoś, to osoba naznaczona kinetycznie, co jest typowe dla nastolatków.

Po drugie, Chmielewski na tropy akustyczne wskazuje odbiorcy poprzez tekst wypowiedziany przez danego bohatera z określonym natężeniem – w niektórych przypadkach do czynienia mamy z oznaczaniem tekstu przez autora dla wrażenia wywołwanego u odbiorcy. Rysownik stosuje w takich przypadkach specyficzny układ graficzny, bowiem – podobnie do powyższych uwag – dany wyraz pisany jest poza ramkami,

będąc częścią samego rysunku. Zatem charakterystycznym dla serii o Tytusie wzmocnieniem akustycznym jest użycie powiększonych liter oraz stosowanie wykrzykników: bohaterowie krzyczą, wyrażają swoje zdziwienie podniesionym głosem (tu w sukurs wykrzyknikom przychodzą znaki zapytania, co ma sugerować silne emocje, a więc podwyższony głos – typowy dla takiej sytuacji). Celuje w tym druh A'Tomek, który poprzez wzmocniony sygnał akustyczny definiuje własną rolę i pozycję społeczną – wydaje rozkazy, co organicznie wiąże się z rolą zastępczego (Jeziński, 2023). Są to przykładowo okrzyki-rozkazy, jak: „BACZ-NOŚĆ!”, „MARSZ!”, „NAPRZÓD!”, „TEMPO!”, „OGNIA!”, „DO ATAKU!” zapisywane większą czcionką oraz wersalikami.

Innym metatekstowym aspektem są z kolei napisy w górnych częściach niektórych kadrów, zapowiadające zwrot akcji i pojawienie się jakiejś przeszkody lub nieprzyjaciela. Spotkamy tu takie słowa, jak „WTEMI!” czy „NAGLE!” – często wzmocnione wykrzyknikiem, pisane wielkimi literami, podbijające głośność, tworzące dodatkowe akustyczne bodźce. Czytelnik zostaje przygotowany na to, że za chwilę wydarzy się coś istotnego, coś, co może zmienić sytuację, w jakiej znajdują się bohaterowie. Jednocześnie słowa te stały się jednym ze znaków rozpoznawczych Chmielewskiego: używał ich w każdym albumie przygód Tytusa.

Autor we własnym dziele

W książkach autobiograficznych *Urodziłem się w Barbakanie* (1999) i *Tarabanie w Barbakanie* (2013; to uzupełniona wersja pierwszej autobiografii) oraz *Żywoć człowieka zmalpionego* (2016) Chmielewski o swych gustach muzycznych wypowiada się powściągliwie i kwestia ta nie zajmuje poczesnego miejsca w jego wspomnieniach, choć prace te przynoszą wiele szczegółowych informacji, dotyczących jego życia. Autor w tym kontekście pisze o wieczorkach tanecznych, na których zbierali się on i jego przyjaciele, tańcząc do muzyki odtwarzanej z płyt gramofonowych – zarówno w okresie przedwojennym, jak i podczas okupacji. Podczas takich spotkań śpiewano też piosenki znane z wykonań orkiestr ulicznych, wodewilów i teatrów muzycznych, jak również popularne przeboje, znane choćby z filmów.

Podobnie ma się kwestia z majówkami, na które chętnie jeździli warszawiacy: do Młocin, Wilanowa czy na Bielany. Tam tańczono do muzyki granej przez orkiestry taneczne i śpiewano popularne piosenki (Chmielewski, 2016, s. 25–26). W autobiografiach Chmielewski wymienia z tytułów piosenki *Po kieliszku* oraz *Jadziem na Bielany*, które śpiewano podczas majówek. Były to piosenki przedwojenne, oddające klimat warszawskich dzielnic, zwyczajów grup rodzinnych i przyjacielskich.

Ważnym aspektem życia autora „Tytusów” była przynależność do harcerstwa oraz odbywanie służby wojskowej – te militarne instytucje sięgają chętnie po wspólne śpiewanie i piosenki jako formy integrujące społeczność i ułatwiające utrzymanie dyscypliny. Przykłady piosenek śpiewanych w harcerstwie Chmielewski podaje w *Urodziłem się w Barbakanie* (1999, s. 160–161) – to własna humorystycznie nacechowana twórczość harcerska, utwory śpiewane często do znanych melodii. Owa tradycja wspólnego śpiewania w wojsku lub przez harcerzy sportretowana została w kilku albumach „Tytusa”. Tak dzieje się w *Księżdzie IV*, w której przyjaciele bawią się w wojsko – na wycieczce śpiewają podczas marszu żołnierskie piosenki. Co więcej, chłopcy tworzą zastęp – na wycieczkach i na obozie harcerskim śpiewają i nucą znane sobie melodie ze słowami już istniejącymi lub dostosowanymi do określonej sytuacji. Przykładem jest sportretowana w *Księżdzie I* podróż na obóz harcerski, gdzie drużyna w autokarze śpiewa: „Harcerski autobus / mknie szosą na obóz / Będzie nam wesoło, / bo z nami de Zoo” na znaną ludową melodię krakowiaka (*Księga I*, s. 49). Chmielewski oddaje tu praktyki kulturowe tamtej doby – wspólnego śpiewania na wycieczkach, które miało integrować grupę, wносиło element humoru i pozwalało znieść trudy podróży.

Można zatem założyć, że gust muzyczny Chmielewskiego był typowy dla ludzi jego pokolenia, dla międzywojennych klas ludowych. Po wojnie, kiedy zaczął pracować w „Świecie Przygód” i później w „Świecie Młodych”, nie opowiadał w swoich autobiografiach o muzycznych wyborach, jakich dokonywał. Można założyć, że wówczas jego gust muzyczny był już ustalony, a w albumach „Tytusa” przywołuje z rzadka piosenki, które mają odpowiedniki w polskiej muzyce popularnej. To dla przykładu *Po ten kwiat czerwony* grupy No To Co (*Księga IV*), *Jak dobrze nam zdobywać góry* (*Księga I*) oraz utwory okupacyjne pojawiające się w *Księżdzie XIX*. Chłopcy wykonują okupacyjne piosenki *Dnia pierwszego września*, *Siekiera, motyka*, *Teraz jest wojna*, *Grunt to rodzinka*, *Dzisiaj w Londynie wesoła nowina* – popularne także po wojnie, a utrwalone w narodowej pamięci między innymi dzięki filmowi *Zakazane piosenki* (reż. Leonard Buczkowski, 1946).

Muzyczne kanony, rockowe dewiacje – co można usłyszeć w *Księżdzie XVII „Tytusa”*?

Jak już wspomniano, muzyczne wątki pojawiają się jako główny temat w *Księżdzie XVII* przygód Tytusa. Ta część przygód była publikowana w odcinkach w gazecie „Świat Młodych” w 1983 r., a w wydaniu albumowym w 1985 r. W albumie tym autor poddaje czytelnikowi kilka tropów

muzycznych i dźwiękowych – widzimy, w jaki sposób sam Chmielewski rozumie muzykę, czym jest dźwięk i w czym leży społeczna siła muzyki, w jaki sposób można je wykorzystać dla oddziaływania na ludzi i jakie niesie to ze sobą niebezpieczeństwa kulturowe i polityczne. Dodać trzeba, że album ten był rysowany i publikowany w momencie boomu polskiego rocka – muzycznego gatunku raczej obcego dla Chmielewskiego, którego słuchanie było popularną wśród młodzieży formą rozrywki.

Spójrzmy zatem, jakie wątki muzyczne i okołomuzyczne portretuje Chmielewski. Należą do nich: zaprezentowanie tradycyjnego wychowania muzycznego w szkołach podstawowych, krytyka modnej wówczas muzyki rockowej, dalej – pokazanie zarysu dokonywania nagrań terenowych, komponowanie muzyki współczesnej, użycie komputerów do tworzenia muzyki elektronicznej, *library music* oraz techniki *cut-and-paste* oraz samplingu. Szczególnie istotny jest poruszony tu problem użycia muzyki jako narzędzia zniewolenia przez sytemy autorytarne i totalitarne, co się dzieje na planecie Neuma. Zaznaczam powyżej jedynie te wątki – są one liczne i winny zostać omówione w innym tekście, tu skupię się na wybranych. Założyć można, że autor „Tytusów” nie był znawcą muzyki i nie rościł sobie praw do muzykologicznego podejścia, dlatego uznaję, że przedstawiony w Księdze XVII przygód Tytusa obraz to przyśłowiove krzywe zwierciadło.

Istotnym aspektem fabuły jest uczenie głównego bohatera wrażliwości muzycznej. Tytus zostaje poddany resocjalizacji za pomocą utworów muzyki klasycznej, a więc odległej estetycznie od tej, która była niezwykle popularna wśród nastolatków, a w takim wieku jest Tytus. Jako działania resocjalizacyjne dr Serenada proponuje słuchanie utworów takich kompozytorów, jak: Jan Sebastian Bach, Fryderyk Chopin i Edvard Grieg, a więc twórców, których utwory składają się na kanon muzyczny kultury europejskiej. Tytus reaguje na to jak typowy PRL-owski nastolatek: zniechęceniem, komentując, że to „klasyczna nuda, dobra dla wąskonosych emerytów” (Księga XVII, 6). Mówiąc to, pokazuje pewne tendencje typowe dla młodzieży – muzyka klasyczna dobra jest dla osób starszych (nie tylko emerytów) i jest to stereotypowy wizerunek, nie tyle jednak seniorów, ile starań agentów kultury wysokiej, a więc wyższych klas średnich mających kontrolę nad kształtowaniem kanonów edukacyjnych, pragnących przekonać młodych do aspektów kultury, do obcowania z którymi nie są gotowi i których w rezultacie nie chcą poznawać ani przyjmować za swoje.

Nie tylko jednak o tropy historyczne i humorystyczne tu chodzi. Zauważmy bowiem, że scenka z dr Serenadą, czyli sytuacja terapii dźwiękowej i potem przejście do dyskoteki, to teza i antyteza pewnego procesu, którego syntezą jest zmęczenie Tytusa – zasypia na łóżku bardzo zmęczony

po tańczeniu na dyskotekowej imprezie (Księga XVII, 11). Zwróćmy jednak uwagę na podejście do umuzykalniania i ideologiczną otoczkę sytuacji. To wiara w to, że poprzez oddziaływanie kulturowe można zmienić charakter i usposobienie człowieka, a więc – modelować ludzką naturę. To pozytywistyczna i częściowo modernistyczna wiara w możliwość kształtowania, niepowtarzalnej wydawałoby się, struktury, jaką jest osobowość.

W księdze tej znajdziemy ironiczne spojrzenie na polską scenę rockową początku lat 80. Chmielewski miał wówczas lat 60 i trudno byłoby przypisywać mu przychylny stosunek do nowej fali polskiego rocka. Gdy Tytus ucieka z kliniki Serenady, biegnie tańczyć do dyskoteki Lancet, w której gra zespół o nazwie Kasa Chorych. Na plakacie zapowiadającym grupę mamy jeszcze kilka innych nazw zespołów oraz wymienione główne atrakcje dyskoteki (Księga XVII, 7). Wśród nazw możemy odnaleźć tropy nawiązujące do sceny muzycznej ówczesnej Polski. A zatem idąc ulicą, Tytus mówi: „I cóż dalej, szary człowieku?”, co jest odniesieniem do piosenki *Szare miraże* grupy Maanam, jedną z atrakcji reklamowanej dyskoteki jest „szklana podłoga we mgle”, znajdziemy tu odwołanie do piosenki *Szklana pogoda* Lombardu i jednocześnie przywołanie innego utworu tej grupy – *Taniec pingwina na szkle* (układ wyrazów w tytule sylabicznie zgadza się z frazą „szklana podłoga we mgle”).

Spójrzmy, jakie zespoły grają w dyskotecę Lancet. To zamieszczone na afiszu: Kasa Chorych, Prosektorium, Doktor Q, Sala Przyjęć, Infekcja, Flegma III (Księga XVII, 7). Chmielewski wyśmiewa tu nazewnictwo polskich grup rockowych, zwłaszcza undergroundowych, których nazwy stanowiły pewną kulturową prowokację wobec władz PRL. Istotne w tym kontekście są grupy nurtu punkowego, by wymienić takie jak: Śmierć Kliniczna, Sedes, Zwłoki, WC, Nocne Szczury, Siekiera, Ściek, Atak Serca, Zero, Sekcja Zwłok z początku lat 80. Dodajmy jeszcze dla porządku historycznego, że wymienione na plakacie komiksowym Kasa Chorych, Prosektorium oraz Doktor Q to nazwy, które były używane przez zespoły istniejące naprawdę, a co więcej – Kasa Chorych i Doktor Q mogły być nazwami, które miały szansę pojawić się w radiu. I tak, Kasa Chorych to grupa bluesowa z Białegostoku, a Grupa Doktora Q, to poprockowy zespół z Warszawy, towarzyszący wokaliście Andrzejowi Zausze (płyta *Wszystkie stworzenia duże i małe*, 1983). Inaczej było z grupą Prosektorium K – był to warszawski punkrockowy zespół, wykonujący buntownicze teskty. Zakładam z dużym prawdopodobieństwem, że Chmielewski, pracując nad tym tomem przygód Tytusa, o istnieniu tej formacji raczej nie wiedział, jako że nie była prezentowana w państwowych mediach.

Ponadto, na scenie dyskoteki, w której bawi się Tytus, sportretowany jest zespół, który wizerunkiem i zachowaniem scenicznym muzyków nie przestaje do modnego wówczas image dyskotekowego. Człoknowie

tej grupy wyglądają jak muzycy grający w typowych rockowych bandach z początku lat 80. Formacja ta miała być archetypowym rockowym zespołem, na co wskazuje rockowe instrumentarium oraz tekst śpiewanej piosenki. Widzimy, że zespół ten potraktowany jest zdecydowanie ironicznie – zwróćmy uwagę na tekst utworu. Słowa składają się w bezsensowne frazy, kończone okrzykiem „Yeye”, a gitarzysta dośpiewuje bełkotliwe dźwięki „Bluuuuuu! Dededede! Oooo!” jako ozdobniki wokalne. Poezja rockowa przedstawiona przez Chmielewskiego układa się w czterowiersz: „Kocham cię yeye! / wpuść książyc przez okno yeye! / żuj makówkę yeye! / i becz – yeye!” (Księga XVII, 10), co jest złośliwym obrazem polskiego rocka.

Nagrania terenowe – to kolejna kategoria, która została wyeksponowana w Księdze XVII. Podczas domowej edukacji muzycznej Tytus dostaje od A'Tomka i Romka zadanie zberania dźwięków natury oraz odgłosów z otoczenia człowieka. Bohater wychodzi w teren i samodzielnie nagrywa odgłosy miejskiego środowiska, a więc maszyny, hałasy wydawane przez motocykl, traktor, samochód i samolot oraz pracę ludzi hałaśliwymi narzędziami, takimi jak młot pneumatyczny, młot i kowadło oraz piła mechaniczna. Na nagraniu dokonany przez Tytusa mamy wyłącznie hałas i drażniące dźwięki, które tworzą miejski *soundscape*. W ocenie przyjaciół są to jednak dźwięki „nie nadające się do słuchania”, chłopcy od razu reagują ostro, zasłaniając sobie uszy dłońmi, krzycząc: „zgaś to! Coś ty nagral!? Co to za hałasy?” (Księga XVII, 23). Następnie tłumaczą uczniowi, że w zadaniu chodzi o dźwięki przyrody, a więc otoczenia rustykalnego. Tłumaczą mu, że muzyka łączy się z naśladowaniem natury i po to właśnie konstruowano instrumenty muzyczne. Tytus poprawia zadanie domowe, skupiając się na zwierzętach napotkanych na wsi – nagrywa kota, kaczkę, owcę i pszczoły (Księga XVII, 26).

Nagrania te wykorzysta później, by skomponować własne utwory, a tworzą one jego osobistą *library music*, zatem działania edukacyjne przynoszą pozytywny skutek. W dalszej części książeczki, dzięki wygranej w dyskotekowym konkursie tańca, Tytus zyskuje sławę i przedstawiany jest w mediach jako innowator muzyczny, łączący różnorodne wpływy, wykorzystujący komputery do tworzenia muzyki. Tytus opowiada o tym w wywiadzie (Księga XVII, 29 i 35–36):

W mojej twórczości oparłem się o naturalne dźwięki cywilizacyjne natury. Odrzuciłem tradycyjne instrumentarium. Konkretną muzykę wycisnąłem z komputera. Lawirowałem między brutalnością rury wydechowej traktora, a pogłębioną delikatnością szmeru strumyka. (...) W epoce elektroniki uważam instrumenty za przeżytek. Otoczeni jesteśmy tysiącami dźwięków. Należy je tylko elektronicznie uporządkować, zrytmizować, zharmonizować, skorelować, zsynchronizować, zmodulować itd.

Tytus, przygotowując swoje utwory, konceptualizuje je w określony sposób. Dla pierwszego z nich planuje: „Z jednego mangetofonu puszczeć odgłosy cywilizacji rozciągnięte w czasie, a z drugiego – melodię „Góralu, czy ci nie żal”, ale od końca” (Księga XVII, 27). Natomiast dla utworu drugiego rozważa: „Głosy wyjących rur dam na tle trzepania dywanu... Dźwiękiem prowadzącym będzie klekot bociana na tle sygnału radiolokacyjnego lotniska” (Księga XVII, 37). Publiczność dyskoteki entuzjastycznie przyjmuje te utwory podczas konkursu tańca, krzycząc: „Co za taniec! BRAWO! Co za muzyka! GENIALNE! Absolutne novum!” (Księga XVII, 29). W podobnym tonie oceniają to eksperci – dziennikarze i przewodniczący konkursu, który chwali młodego kompozytora-tancerza: „To zupełnie nowa instrumentacja, nowy styl, przełom!” (Księga XVII, 29).

Czy jednak rzeczywiście to nowość i przełom w muzyce? Wszystkie wątki wskazywane przez Tytusa przy tworzeniu utworów były obecne w światowym obiegu muzycznym w momencie publikacji komiksu od co najmniej kilku dekad, a sięgając dalej – od 1913 r. i prekursorskiego w swej naturze futurystycznego manifestu *Sztuka hałasu* Luigi Russola oraz modernistycznej sztuki muzycznej Igora Strawińskiego, a przede wszystkim *Święta wiosny* (1913). Wątki te rozwijane były intensywnie w ciągu kolejnych dekad XX w. i przypomnieć wypada takich kompozytorów, jak: Edgar Varese, Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio, Otto Luening, Bruno Maderna, Luigi Nono, John Cage, Joe Byrd czy na polskim gruncie Krzysztof Penderecki, Eugeniusz Rudnik oraz Bogusław Schaeffer. Byli to w większości klasycznie wykształceni muzycy, nagrywający swoje utwory w profesjonalnych studiach, przy użyciu nowoczesnych metod – wraz z wpływem czasu wykorzystywano nowe technologie, jak choćby komputery. Dodatkowo, w latach 70. i 80. pojawiła się cała rzesza wykonawców wyrosłych z ruchu kontrkulturowego, używających industrialnych odgłosów, nietypowego instrumentarium czy przedmiotów codziennego użytku, które wydając dźwięki, miały zastosowanie muzyczne. Takie grupy pojawiły się licznie w Anglii – by wymienić tu Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, Dome, The Human League (na wczesnym etapie kariery), Last Few Days, 23 Skiddo, Nurse With Wound, Test Departement, Zoviet: France, w Niemczech – DAF, Einstürzende Neubauten, KMFDM, Die Tödliche Doris, w Słowenii – Laibach, w Australii – SPK, Severed Heads, The Wet Taxis, w USA – Swans, Lou Reed, Cromagnon, Suicide, Silver Apples, czy w Japonii – Merzbow, Government Alpha, Hentaitenno, Masonna, Incapacitants. Nie inaczej było w ówczesnej Polsce – choć tropy industrialne pojawiły się szerzej w dopiero w drugiej połowie lat 80., to warto jednak w tym kontekście wymienić artystów takich, jak: Marchlewski, Np. Wat, Kinsky, 27–29,

Familija Radio Warszawa, Morris Generativ, Fioletowe Płyny Zdrowotne, Wahehe, MacMarian, Kafel, Szelest Spadających Papierków czy Hiena. Nagrania tych grup (bardzo często niewydane oficjalnie, rejestrowane na próbach, na niskiej jakości sprzęcie) i ich stylistyka cechowały się szorstkością, agresywnym brzmieniem, chropowatością i – jak określiliby to sam Tytus – brutalnością, przedstawiając otaczający człowieka świat jako siedlisko wypełnione przede wszystkim nieprzyjemnymi, drażniącymi dźwiękami. Można jednak uznać, że autor, zamieściwszy wspomniane scenki, dał pod ich postacią ironiczny komentarz do współczesnej muzyki – tworzonej coraz bardziej przez technologię i komputery, a nie przez człowieka.

Uwagi końcowe

W szkicu niniejszym wykazuję, że audiosfera komiksów o przygodach Tytusa wykracza poza zwykłą reprezentację efektów dźwiękowych typowo stosowanych w komiksach. Przy obrazowaniu dźwiękowej warstwy wydarzeń w swoich dziełach Chielewski wypracował odautorski specyficzny styl, zawsze rozpoznawalny przez odbiorcę, bazujący na takich rozwiązaniach, jak „poruszona” duża czcionka oznaczająca głośniejszy ton mowy, hałas i dźwięk, wykrzyknienia, integracja graficzna markerów dźwięku w obrębie kadru czy wreszcie autorskie *trade marki*, jakimi są określenia „wtem!” i „nagle!”. Wyznaczniki te sprawiają, że w komiksach o Tytusie czytelnik doświadczyc może warstwy dźwiękowej jako integralnie współistniejącej z doznaniem wizualnym pozostającymi w reżimie skopiecznym. Przełożenie języka audialnego na wizualny daje w przypadku dzieła Chmielewskiego nierozdzieloną całość.

Dodatkowo, ważnym elementem dźwiękowego świata „Tytusa, Romka i A’Tomka” jest warstwa odnosząca się do pozakomiksowego zestawu uwarunkowań. To przywołanie realnych sytuacji dźwiękowych i aspektów tworzących muzyczną kulturę XX w. Autor zdecydował, że w niektórych tomach „Tytusów” umieści wspomnieniowe scenki, wiążące się z kulturą muzyczną Polski okupacyjnej oraz – w Księdze XVII, poświęconej w całości problemom socjologii muzyki, przestawi nawiązania, z jednej strony, do eksperymentów sonorystycznych XX-wiecznych kompozytorów, z drugiej zaś, do rozgrywającego się w początkach lat 80. życia muzycznego PRL – z intensywnym rozwojem muzyki rockowej i entuzjastycznym podejściem młodych ludzi do tego nurtu muzyki młodzieżowej. To ze zrozumiałych powodów jedynie wycinkowy obraz polskiej rzeczywistości, przedstawiający muzyczne praktyki końca PRL w krzywym zwierciadle. Uznać jednak należy, że owe humorystyczne obrazy

bezkonfliktowo wpisują się w narrację komiksową o niebanalnych przygodach niestandardowego bohatera, jakim jest Tytus.

BIBLIOGRAFIA

- Berger, J. (2008). *Sposoby widzenia*. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Chmielewski, H.J. (1999). *Urodziłem się w Barbakanie*. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Chmielewski, H.J. (2009). *Tytus, Romek i A'Tomek. Superkolekcja 25 ksiąg przygód*. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Chmielewski, H.J. (2013). *Tarabanie w Barbakanie*. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Chmielewski, H.J. (2016). *Żywość człowieka zmądlonego*. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Drisko, J., i Maschi, T. (2015). *Content Analysis*. New York: Oxford University Press.
- Halliday, S. (2013). *Sonic modernity: representing sound in literature, culture and the arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hatfield, Ch. i Beaty, B. (red.). (2020). *Comics Studies: A Guidebook*. New Brunswick, Camden, Newark: Rutgers University Press.
- Heer, J. i Worcester, K. (2008). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Jeziński, M. (2023). „Zastęp, baczość!” Władza i przywództwo w komiksach serii „Tytus, Romek i A'Tomek” Henryka Jerzego Chmielewskiego. *Avant: W poszukiwaniu tytusologii*. DOI: 10.26913/avant.3202220.
- Krippendorff, K.H. (2003). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, London, Toronto: Harper Paperbacks.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York, London, Toronto: Harper Paperbacks.
- Mirzoeff, N. (2018). *Jak zobaczyć świat*. Kraków, Warszawa: Wydawnictwo Karakter.
- Neuendorf, K.A. (2002). *The Content Analysis Guidebook*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Pole, C. (2004). Visual Research: Potential and Overview. W: Ch. Pole (red.), *Seeing is Believing? Approaches to Visual Research*. Amsterdam, Boston, Heidelberg: Elsevier – JAI Press, 1–7.
- Rose, G. (2010). *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Snaith, A. (red.). (2020). *Sound and Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

Marek Jeziński – dyrektor Instytutu Badań Informacji i Komunikacji oraz kierownik Katedry Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na UMK w Toruniu. Główne zainteresowania naukowe to muzyka popularna i współczesna kultura popularna, dziennikarstwo i media oraz antropologia społeczna. Jest autorem 6 monografii i 170 artykułów w czasopiśmie oraz rozdziałów w monografiach, dotyczących kultury popularnej, nauk o polityce, socjologii, antropologii, kulturoznawstwa i teatrologii. Jest ponadto redaktorem kilkunastu prac zbiorowych.