

Wyssane z palca

Absurdalny humor w "Tytusie, Romku i A'tomku"

Lukasz Czubak

Z lektury komiksów H.J. Chmielewskiego najbardziej w pamięć zapada specyficzne, niekiedyżnane poczucie humoru. Autor artykułu analizuje różne jego aspekty.

W ubiegłym roku minęło 50 lat od pojawienia się „Tytusa, Romka i A'tomka”, komiksu, któremu niektórzy zarzucają infantylnizm, płytkość treści i słabą stronę graficzną, jednak który wielu ceni za nonsensowny, zaskakujący humor, cięte dialogi i surrealistyczne pomysły jego twórcy – Papcia Chmiela. Popularność komiksów o Tytusie wiąże się przede wszystkim z owym specyficznym poczuciem humoru. Przyjrzyjmy się więc temu, co decyduje o oryginalności i sile komizmu zawartego w komiksie, czyli absurdowi – istnieje on zarówno w jego warstwie fabularnej, literackiej, jak i plastycznej.

Fabula komiksu oparta jest na pomysłach ucłowieczania szympansa, który powstał z plamy rozlanego przez rysownika tuszu. Dodajmy, iż rysownikiem tym był Papcio Chmiel (rysunkowe alter ego autora). Od tej pory Tytusa łączy z Papciem relacja typu syn – ojciec. Jest to ciekawy pomysł, autor rysując bowiem samego siebie przenika do kreowanego świata i stwarza wiele komicznych sytuacji. Na przykład dorysowuje Tytusowi mięśnie, gdy ten bierze udział w zawodach lekkoatletycznych, uczy go podstaw plastyki czy prowadzi z nim ożywione dyskusje na poważne tematy.

W każdej księdze ucłowieczanie Tytusa dotyczy innego aspektu ludzkiej twórczości lub dziedziny naukowej np. astronomii, geologii, muzyki czy dziennikarstwa. Wydawać by się mogło, iż taka tematyka nie przysporzy wielu okazji do śmiechu. W świecie wykreowanym przez Chmielewskiego jest jednak wprost przeciwnie. Autor umieścił swoich bohaterów w paradoksalnych i nierealnych sytuacjach, które ożywiają fabułę komiksu.

Główny bohater posiada bujną wyobraźnię. Cechuje go nietypowe spojrzenie na życie oraz otaczające problemy. Jest roztrzępany i pełen energii. Nigdy nie szuka najprostszych i oczywistych odpowiedzi. Jest jak dziecko, które musiało za szybko dorosnąć i nigdy nie zaznało prawdziwego smaku dzieciństwa. Swym pozytywnym podejściem do świata potrafi zarazić również

swoich przyjaciół – inteligentnego i lubiącego wysługiwać się innymi A'tomka oraz sceptycznego i sarkastycznego Romka. Nasz bohater posiada również niesamowitą wprost zdolność do wplątywania się w kłopoty, z których często wychodzi obronną ręką dzięki wrodzonym sprytowi i cwaniactwu. Zazwyczaj posługuje się przy tym metodami, które przeciętnemu człowiekowi nie przyszłyby nawet na myśl.

Częstym elementem przygód jest przenoszenie się bohaterów w czasie i ich udział w różnych historycznych wydarzeniach. W jednej z ksiąg, poświęconej teatrowi, bohaterowie przenoszą się kolejno do różnych epok historycznych i poznają na własnej skórze jak wyglądało życie w starożytnej Grecji, średniowieczu czy okupowanej Polsce. W innym natomiast odcinku podążają śladami Kopernika, chcąc być świadkami jego epokowego odkrycia. Owe historyczne sceny nie do końca pokrywają się ze źródłami historycznymi, za to nasycone są typową dla „Tytusa” dawką groteski i absurdu. Na przykład w odcinku z Kopernikiem to bo-



haterowie podsuwają astronomowi pomysł, że Ziemia krąży wokół Słońca. Pomagają mu w jego karierze doktora, podrzucając jego pacjentowi lekarstwa z naszej epoki. W innej z ksiąg, gdy bohaterowie odwiedzają średniowiecze, autor namśmiewa się z absurdalnych przepisów podatkowych, pokazując chciwego księcia, który na swoich poddanych nałożył podatki od: przekleństw, kichania i ziewania.

Drugą po Tytusie postacią, która napędza przygody bohaterów i wzbogaca je o dodatkową nutkę surrealistu, jest ekscentryczny profesor T. Alent, hodowca myszek, miłośnik humoru i niestrudzony badacz. Jednym ze znaków rozpoznawczych serii są dziwaczne pojazdy oraz wynalazki, które konstruuje on na potrzeby wypraw badawczych. To właśnie dzięki nim bohaterowie przemierzają wiele fantastycznych krain, w których napotykać nierealne istoty i poznają ich osobliwe obyczaje. Spora część fabuły oparta jest właśnie na owym pomysle i doskonale buduje humor oraz pobudza wyobraźnię czytelnika.

Pojazdy, swoim wyglądem lub też rodzajem używanego paliwa przeważnie dopasowane są do tematyki książeczki. Na przykład w księdze XVI, poświęconej dziennikarstwu, bohaterowie używają syfonolotu, który czerpie energię z „kiepskich tekstów, które zawierają więcej wody niż treści”. W księdze XV, poświęconej geologii, korzystają z olbrzymiego wkrętacza, „posiadającego moc 20 000 kretów mechanicznych. (i) Wytrzymałość na zgniecenie i temperaturę 10 razy większą od wytrzymałości pasażera tramwaju”. W książkach poświęconych penetracji Wysp Nonsensu (XIII i XX) bohaterowie podróżują pojazdami przypominającymi wyświetlacz do slajdów – slajdolut – i kamerę – videobzikolot. Ten pierwszy napędzany jest pięknem krajobrazu, drugi natomiast pobiera energię z dowcipów radiowych.

Księgi poświęcone Wyspom Nonsensu należą do jednych z lepszych z grona tych, które autor oparł na pomysle wyprawy badawczej. Posługując się absurdem i uwypuklając obyczaje fantastycznych kultur, autor komentuje nasze społeczeństwo i toczy się w nim procesy. Naśmiewa się z biurokracji i nonsensownych przepisów, gdy bohaterowie odwiedzają wyspę Papierolubków. Pokazuje, do jakich groteskowych sytuacji może doprowadzić ślepa wiara w jedną możliwą ideologię, ukazując wyspę Sportowców, na której sport uprawia się nieprzerwanie przez cały dzień (robiąc zakupy, wyrzucając śmieci czy przechodząc przez ulicę). Na przykładzie wyspy Nikotynowców, gdzie nawet dzieci przymusza się do palenia papierosów, i Zmotoryzowanych, gdzie jest więcej samochodów niż ludzi, ukazuje procesy degradacji środowiska i ludzkiego zdrowia. Zastanawia się nad słusnością posiadania przez wszystkich wyższego wykształcenia, ukazując wyspę Naukowców, gdzie nawet tragarz ma tytuł docenta. Natomiast na przykładzie rajskiego muzeum w Rajgrodzie, w którym możemy zobaczyć ogryzek z jabłka Adama, skórę węża, który kusił Ewę czy glinę, z której stwórca ulepił pierwszego człowieka, porusza temat żarliwej wiary religijnej.

Atmosferę nierealności i groteski wprowadzają do serii konstruowane przez profesora T. Alenta maszyny. Zazwyczaj opierają się one na absurdalnych zasadach naukowych i służą osobliwym celom. Dobrym przykładem mogą być wynalazki, które pomogły Tytusowi szybciej przyswoić utraconą wiedzę, gdy proces jego uczłowiczenia trzeba było zacząć od nowa (księga XIV). Elektro-



antycymbałofalograf wyczyścił jego pamięć, tak aby można było do niej wprowadzić nowe, pożyteczne dane. Elektroabecadłowpychogłów nauczył go czytać w jeden dzień. Natomiast za pomocą maszyny, która w formie skroplonej przekazywała wiedzę przez węch – Rhinokukunamunium – w przeciągu miesiąca stał się wybitną osobistością świata nauki.

Zabawny wymiar nadają komiksowi również fantastyczne postacie, pojawiające się na jego kartach, oraz groteskowe sytuacje, w których autor stawia bohaterów. W jednym z odcinków bohaterowie lądują na Dzikim Zachodzie, poprzez wskoczenie do filmu wyświetlanego w kinie. Innym razem Tytus wnika do obrazu i poznaje świat ułożony według abstrakcyjnych zasad. Penetrując podziemia, w odcinku poświęconemu geologii, bohaterowie odnajdują natomiast królestwo krasnoludków czy zagubioną Atlantydę, zamieszkałą przez skryzalizowanych ludzi.

Również warstwa literacka komiksu przesiąknięta jest absurdem, który zawarty jest w dialogach, nazwach czy przypisach narratora. Najczęściej zabawne sytuacje tworzone są na bazie nieporozumień, jakie wynikają z niewiedzy Tytusa i jego naiwnych wyobrażeń na temat świata. Nasz bohater ma bowiem tendencję do rozumienia pewnych zwrotów czy zjawisk zbyt dosłownie. Wszelkiego rodzaju związki frazeologiczne czy obco brzmiące nazwy pojawiające się w dialogach, stanowią dla Tytusa nie lada wyzwanie, a dla czytelników są zapowiedzią zbliżającej się salwy śmiechu. Przykładowo, kiedy Romek każe Tytusowi „wykuć wiersze na blachę”, ten bierze to sformułowanie dosłownie i przy pomocy kowalskiego młota przemienia tomik poezji w drobny pył. Z kolei w odcinku poświęconym uplastycznieniu, Tytus próbuje (bezsukutecznie) dojść do horyzontu, o którym opowiadał mu Papcio Chmiel podczas lekcji poświęconej zasadom perspektywy.

W dowcipach słownych autor wykorzystuje również charak-

terologiczne i fizyczne różnice pomiędzy bohaterami. Chudy jak tyczka Romek zawsze naśmiewa się z Tytusa, którego uważa za mniej inteligentnego od siebie. Ceni sobie natomiast zdanie zastępowego, który jest dla niego wzorem intelektualisty. Tytus, posiadający aparycję szympansa, zazwyczaj traktowany jest jak pionek, z którego zdaniem nikt się nie liczy. Nie ma jednak sytuacji, z którą sobie poradzi. Celne i dosadne riposty to jego znak rozpoznawczy. Zastępowy A'tomek, posiadający ewidentną nadwagę, stawia natomiast swoją osobę w roli kierowniczej i nie rwie się do zbędnego wysiłku fizycznego. Owe różnice autor potrafi świetnie wykorzystać i stworzyć z nich zabawne sytuacje. Klótnie i dyskusje pomiędzy tytułową trójką niejednokrotnie przybierają charakter żartobliwych wierszyków czy piosenek, dotyczących jednakże poważnych życiowych spraw. Innym przykładem nonsensownego dialogu może być scena, gdy Tytus pisze klasówkę, a jego przyjaciele zasypują go nielogicznymi pytaniami typu: „*Ile liter o z kreską zawiera trylogia H. Sienkiewicza?*”.

Istotnym elementem tworzącym humor słowny jest także specyficzny język, jakiego autor używa do opisu jakiegoś elementu naukowego czy fantastycznej krainy, zarzucając czytelnika niekończącymi się wyliczankami, absurdalnymi przepisami i terminami fachowymi. Dobrym przykładem może być scena, gdy Tytus kupuje deskorolkę na jednej z Wysp Nonsensu. Sprzedawca posługuje się żargonem znanym tylko fanatykom tego sportu. Bohater wychodzi jednak z opresji, ponieważ udziela prostych odpowiedzi. Typowym przykładem zastosowania tego typu humoru słownego może być również sposób, w jaki wysławia się profesor T.Alent. Używa on wielu słów naukowych i neologizmów niezrozumiałych dla przeciętnego śmiertelnika. Zwłaszcza jego pojazdy oraz wynalazki posiadają nazwy, które mają tworzyć komiczny efekt, zazwyczaj są bowiem połączeniem słów naukowych i przymiotników opisujących śmiech, humor lub głupotę. Niestety, nowsze odcinki serii cierpią na przerost tego typu humoru, znajduje się w nich wiele łamańców językowych, które zamiast śmieszyć – irytują.

Ten typ humoru świetnie sprawdza się też w zestawieniu z różnymi elementami historycznymi, gdy autor na zasadzie kontrastu, celowego przeinaczenia faktów czy po prostu uproszczenia tworzy komiczny efekt. Dobrym przykładem może być scena z książki I, gdy chłopcy odwiedzają zamek z XII wieku. Za pomocą krótkiego opisu, zawartego na tablicy informacyjnej, autor uzyskał doskonały efekt komiczny, który mówi wiele na temat naszej trudnej przeszłości oraz naszego podejścia do własnej historii.

Komizm słowny zawarty jest również w komentarzach narratora, często posługującego się absurdalnymi sformułowaniami czasowymi. Na przykład: „*minęło sporo czasu*” i dalej przypis autora „*jedno sporo = 33.1 chwili. Określenie dla nie uznających kalendara i zegara*”. Bardzo często zainspirowane są one także tym, co dzieje się w danej chwili z bohaterami, np. „*minęło 500 i pół strzału znikąd*” (gdy bohaterowie wniknęli do filmu „Strzały znikąd”) czy „*minęło 30 szczeknięć i 15 warknięć...*” (gdy Romek z A'tomkiem byli pod wpływem specyfiku, który powodował, iż zachowywali się jak psy).

Od strony graficznej komiks nigdy nie stał na wysokim poziomie. Styl, jakim posłużył się autor, przypomina bardziej rysun-



ki dorastającego nastolatka niż dzieło doświadczonego rysownika. Paradoksalnie przysporzył mu jednak więcej fanów niż przeciwników. Pokazał, że strona graficzna komiksu wcale nie musi stać na mistrzowskim poziomie, aby komiks odniósł sukces. Najważniejsza jest bowiem relacja pomiędzy słowem i obrazem. Konotacje, jakie powstają na skutek połączenia danego stylu plastycznego z określoną fabułą i warstwą literacką. W przypadku groteskowego i nieprzewidywalnego Tytusa taki styl plastyczny jak najbardziej się sprawdza. Nikt chyba nie wyobraża sobie bowiem Tytusa narysowanego nienaganną, kunsztowną kreską.

W komiksie można natrafić na wiele obrazów, przedstawiających nedorzeczne sytuacje, np. boisko do gry w piłkę na cztery drużyny, bociany przynoszące dzieci czy bohaterów latających pojazdem przypominającym wannę lub maszynkę do mięsa. Nonsensowny wygląd przybierają również poznane istoty i postacie, jak np. mieszkańcy wyspy Papierolubków, posiadający pieczętki zamiast głowy czy kosmiczne stwory o kształcie dziecięcych smoczków do ssania. W większości przypadków są to jednak obrazy, które nabierają komicznego wymiaru dopiero w połączeniu ze słowem. Najlepszym przykładem takich interakcji mogą być całostronicowe rysunki, na których autor umieścił wiele akcji, a każda z zawartych na obrazku postaci wypowiada jakiś dowcipny komentarz. Na taki obrazek możemy natknąć się na przykład w księdze IX, gdy bohaterowie odwiedzają miasteczko na Dzikim Zachodzie, wypełnione po brzegi strzelającymi kowbojami, czy w księdze XVIII, gdy Tytus tańczy w przepelnionej dyskotekie.

Oryginalny humor i ciekawe absurdalne pomysły autora przyczyniły się do ogromnego sukcesu „Tytusa, Romka i A'tomka”. Dziś „Tytusa” można zaliczyć bez wątpienia do klasyki pol-

skiego komiksu. Na przygodach tytułowej trójki wychowało się już kilka pokoleń. I nawet jeśli nie każdy po latach czyta przygody Tytusa z takim samym zapalem, jak będąc dzieckiem, to i tak powraca się do nich z sentymentem i wielkim szacunkiem. Choć „Tytus, Romek i A'tomek” to przede wszystkim komiks humorystyczny, i jako taki służy rozśmieszaniu czytelnika (co zresztą doskonale mu się udaje), to można go również odczytywać w innych kategoriach. Jako przypowieść o dojrzewaniu, szukaniu swojej własnej tożsamości, poznawaniu świata i nieuleganiu trendom. Tytus jest bowiem jak człowiek zagubiony w dzisiejszym społeczeństwie. Bombardowany tysiącem niepotrzebnych informacji, niedorzecznych przepisów i opinii ludzi, którzy chcą za niego decydować o jego losie. Aby pozostać sobą musi kierować się własnym zdaniem i nie ulegać trendom, co zresztą świetnie mu wychodzi, nigdy nie daje bowiem za wygraną i zawsze wybiera rozwiązanie, które jemu wydaje się najsluszniejsze.

Wadą tego komiksu jest niestety jego nierówny poziom (jeśli mowa o całej serii). Momentami opowieść jest bowiem inteligentna i sarkastyczna, pełna dosadnych puent i ciekawych spostrzeżeń, jakie czyni autor na temat różnych aspektów naszego życia. Innym razem trąci natomiast infantylizmem i, co tu dużo mówić, jest po prostu płytka i głupkowata. Szkoda, że autor przeciąga serię w nieskończoność i – podobnie jak niektórzy twórcy komiksu – nie potrafi rozstać się ze swoimi bohaterami w odpowiednim momencie. Najnowsze odcinki „Tytusa” są bowiem zdecydowanie najslabsze w całej serii. Autorowi coraz bardziej brak oryginalnych pomysłów. Coraz mniej w nich inteligentnego humoru, który cechował starsze wydawnictwa. Aluzje i komentarze dotyczące naszego społeczeństwa nie są już tak subtelne i pomysły jak dawniej, treść jest zbyt prosta i przewidywalna. Wszystko to powoduje, iż dorosły odbiorca może czuć się rozczarowany treścią komiksu, który coraz bardziej przypomina komiks skierowany do młodszego czytelnika. Slabszy poziom nowszych ksiąg może dziwić, ponieważ teoretycznie powinny być



one lepsze od tych starszych, wolność twórcza nie jest już przecież ograniczana, tak jak miało to miejsce w komunizmie. Autor nie do końca potrafił chyba jednak odnaleźć się w nowych realiach. Zresztą problem ten nie dotyczy tylko Chmielewskiego, ale całkiem sporej grupy polskich artystów, których kreatywność zdecydowanie zmalała po zniesieniu cenzury.

Te kilka slabszych ksiąg nie może jednak zepsuć pozytywnego wrażenia całej serii, która z pewnością zasługuje na szacunek i uznanie. Jest bowiem jedną z najoryginalniejszych i najdowcipniejszych produkcji obrazkowych w całej historii polskiego komiksu.