



W poszukiwaniu tytusologii
ISBN 978-83-969444-0-5, Antologie AVANT
<https://doi.org/10.26913/ava3202219>



Gdyby Greimas czytał „Tytusa”

Małgorzata Lisowska-Magdziarz 

Uniwersytet Jagielloński

malgorzata.lisowska-magdziarz@uj.edu.pl

Przyjęto 10 lipca 2021; zaakceptowano 19 lipca 2022; pierwsza publikacja 25 kwietnia 2023.

Abstrakt

Artykuł jest próbą analizy wybranych elementów z komiksów Henryka Chmielewskiego o Tytusie, Romku i A'Tomku przy pomocy kwadratu semiotycznego i werydykcyjnego Algirdasa Greimasa. Kwadraty, użyte jako poręczne narzędzia analityczne o dużej i łatwo osiągalnej mocy eksplikacyjnej, służą tu do ujawnienia wewnątrznie dwuznacznej, wywrotowej natury komiksu.

Słowa kluczowe: ideologia; komiks; kwadrat semiotyczny; narracja; semiologia; werydykacja

1. Wprowadzenie

Gdyby Algirdas Greimas znał komiksy o Tytusie, Romku i A'Tomku, na pewno uznałby je za poręczny materiał do prezentacji swej próby ustanowienia uniwersalnego modelu głębokiej struktury wszelkich narracji (Greimas, 1987). Uznałby może, że Tytus i jego przyjaciele, ich perypetie oraz całe uniwersum narracyjne, w którym się oni poruszają, wraz z jego maszynami, zwierzętami, pojazdami i przenikaniem się prawdy i wyobraźni, to dobra podstawa do ilustracji tego, jak działa jego „magiczny kwadrat” (Wysłouch, 1997, s. 85), przy pomocy czterech pojęć i trzech operacji logicznych ujawniający budowę wszelkich opowieści i postaci literackich.

To twierdzenie to żart, bo o żartobliwym dziele mamy tu rozprawiać. Ale żart w jakiejś mierze poważny, bo z żartobliwych zastosowań poważnych metodologii mogą wynikać pouczające wnioski. W dalszym ciągu tego tekstu spróbujemy przyłożyć magiczny kwadrat Greimasa, a także jego dodatkowe rozwinięcie – opracowany wspólnie z Josephem Courtésem kwadrat werydykcyjny (Courtés, 1991) – do komiksów o Tytusie, próbując w rezultacie odpowiedzieć na pytanie o podstawy atrakcyjności tego kultowego komiksu

w okresie jego wydawania i współcześnie. Będzie to jedna z wielu możliwych odpowiedzi, w najmniejszym stopniu nie ostateczna; w pragmatycznie, analitycznie uprawianej semiologii proces dochodzenia do wniosków bywa ciekawszy od ostatecznych rezultatów.

2. Jak czytać „Tytusy”: pomiędzy formalizmem a sensem historycznym

Dla semiologa analiza komiksów o Tytusie jest satysfakcjonującym zadaniem poznawczym i przyjemną zabawą analityczną, wymaga jednak znalezienia miejsca pomiędzy Scyllą analizy formalnej a Charybdą kontekstu historycznego i politycznego. Polska literatura komiksologiczna kształtuje się zaledwie od pół wieku – za jej początek przyjąć może należy artykuły Janusza Dunina (Dunin, 1974) i Ryszarda Przybylskiego (Przybylski, 1978) i analizy ukazujące się w latach 70. w „Kulturze Ludowej”, albo też pierwszą polską monografię gatunku Krzysztofa Teodora Toeplitza (Toeplitz, 1985). Nic dziwnego, że obfituje w publikacje o charakterze na poły eseistycznym, znacznie mniej natomiast liczne są teksty mierzące się z trudnym zadaniem zdefiniowania gatunku i budowy schematu jego analizy – najbardziej ambitne i kompleksowe to zapewne prace Jerzego Szyłaka (Szyłak, 1999, 2000) i Pawła Gąsowskiego (Gąsowski, 2016). Odbywa się to pod dużym wpływem – znakomitych zresztą, i bardzo atrakcyjnie podanych – propozycji strukturalistycznych Scotta McClouda (McCloud, 2015, 2021) i Willa Eisnera (Eisner, 1985, 2001), dążących do kompleksowej operacjonalizacji występujących w komiksie uniwersalnych struktur logicznych i narracyjnych oraz konwencji reprezentacyjnych. Problem z analizą formalną taką jak w przetłumaczonej niedawno na język polski pracy McClouda polega jednak na tym, że z konieczności, w imię logicznej i metodologicznej jednoznaczności, eliminuje ona kontekst historyczny i społeczny oraz nie dostrzega obszarów eksperymentu, błędu, przełamывania skonwencjonalizowanych kodów gatunkowych. Ścisłe formalistyczne ramy analityczne zawodzą, kiedy je przyłożyć do nowatorskich współczesnych powieści graficznych (ciekawe uwagi na ten temat por. Becker, 2010), ale także nie całkiem dają się zadowalająco zastosować do Chmielewskiego, który cały cykl o Tytusie stworzył poza modami i trendami rozwojowymi komiksu światowego, a jednocześnie w znacznej mierze w oderwaniu od konwencji rządzących peerelowskimi wydawnictwami dla młodzieży. Można w „Tytusach” dostrzec wiele miejsc, w których Chmielewski zdaje się wchodzić w konflikt lub dialog ze współczesną sobie zachodnią kulturą masową, w tym także literaturą komiksową, a nawet z teorią komiksu, pomalą powstającą w jego czasach na Zachodzie. Nigdy się jednak dokładnie nie dowiemy, co znał i czytał, a co w jego pracach jest radosną *serendipity*. Należy chyba założyć, że do większości innowacji kształtującej się w XX wieku na Zachodzie kultury wizualnej nie miał dostępu. Jego komiks można więc i należy traktować jako dzieło anarchicznego, wolnego umysłu i talentu graficznego radzącego sobie

w warunkach ograniczeń cenzuralnych i specyficznej peerełowskiej definicji kultury popularnej.

Z drugiej jednak strony, spojrzenie na „Tytusy” pod kątem tego, w jaki sposób były one produktem i korelatem warunków politycznych, łatwo może zamienić ich analizę w literacką eseistykę, bez pożądanej w badaniach akademickich intersubiektywnej sprawdzalności metody. Dlatego opisana niżej próba badań nad niektórymi aspektami komiksu łączy analizę o charakterze formalnym z kontekstem społecznym i historycznym. Strukturalne narzędzie analityczne – kwadrat semiotyczny Greimasa – posłuży nam do wykazania anarchicznej, wywrotowej natury dzieła Chmielewskiego i osadzenia tego dzieła w kontekście kultury popularnej kraju tak zwanego socjalizmu realnego. Autorka analizy nie wypiera się przy tym, że wnioski z analizy uwarunkowane są także w pewnej mierze jej własnym doświadczeniem młodości spędzonej w takim systemie – egzystencjalną sytuacją osoby nastoletniej w sztywnych ramach peerełowskiej szkoły, organizacji harcerskiej i innych instytucji dyscyplinujących.

3. Cele analizy: w stronę algorytmu

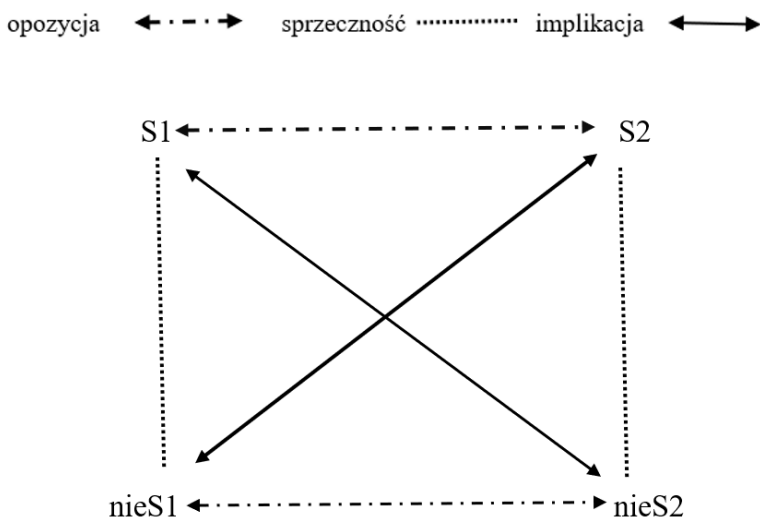
Z racji ograniczonego miejsca, analiza dotyczy jedynie kilku aspektów komiksu. Stosujemy kwadrat Greimasa do postaci Tytusa i jego relacji z ludźmi, zadając sobie przede wszystkim pytanie o to, jak skonstruowany jest status ontologiczny Tytusa, Romka, A'Tomka i profesora T'Alenta, oraz jaki z tego wynika stosunek do władzy i podporządkowania. Zadajemy pytanie o naturę komiksowych urzędów i wynalazków oraz ich relacje do natury i kultury – ponownie, powracając do zagadnień anarchii i dyscypliny. Staramy się także rozłożyć na czynniki pierwsze samą naturę świata przedstawionego komiksu, przekraczając ograniczenia fizyczne, gatunkowe, polityczne i estetyczne. Greimasowska koncepcja narracji pozwala na analizę wycinkową. Mikrouniwersum tekstu zbudowane jest dlań z takich podstawowych kategorii semiotycznych, które mogą dać dostęp do całej zawartości tekstu. Tak rozumiany tekst ma charakter algorytmu; wgląd w dystrybucję cech i wartości w jego wybranych motywach pozwala na ujęcie całości.

4. Metodologia: magiczny kwadrat i analiza werydykcji

Nie wszyscy na co dzień stosują semiologiczne metodologie, a strukturalizm uznawany jest dziś za nieco przestarzały, ale niemal każdemu medioznawcy kwadrat semiotyczny litewskiego semiotyka może się przydać jako narzędzie analityczne o dużej wartości poznawczej. Przypomnijmy więc pokrótce, o co chodziło Greimasowi. Kwadrat semiotyczny to taka podstawowa struktura logiczna, którą można zidentyfikować u podstawy rozwoju większości (logicznie skonstruowanych) narracji, i która jest uniwersalną podstawą tematyczną,

semantyczną i symboliczną tworzonych przez ludzi tekstów. Narzędzie analityczne Greimasa było pierwotnie przeznaczone do analizy narracji literackich. Współczesne teorie socjosemiotyczne używają go do rozbioru właściwie wszystkich tekstów bez względu na tryby, jakich użyto do ich skonstruowania. Da się więc użyć kwadratu w analizie filmów, reklam, komiksów, a nawet plakatów, malarstwa czy fotografii. Przydaje się także do opisu problemów etycznych i egzystencjalnych, zbiorowości i instytucji czy fenomenów życia codziennego (Grzegorzczak i Loba, 1998).

W koncepcji Greimasa zatem każdy motyw, temat, historia, ale i koncept, postać, przedmiot, mogą być analitycznie umiejscowione w czwórdzielnej strukturze, powstałej w wyniku zestawienia dwóch opozycji binarnych: S1/S2 i nieS1/nieS2. NieS1 i nieS2 są przy tym logicznymi odwrotnościami S1 i S2, ale w gruncie rzeczy ich zakres znaczeniowy może (choć nie musi) być znacznie szerszy niż prosta negacja. Co prawda czarny (S1) i biały (S2) pozostają we wzajemnej (percepcyjnej i kulturowo skonstruowanej) opozycji, ale nie-czarny (nieS1) obejmuje znacznie więcej barw i odcieni niż tylko biały. Te cztery podstawowe pojęcia połączone są logicznymi operacjami przeciwieństwa, sprzeczności i wynikania.



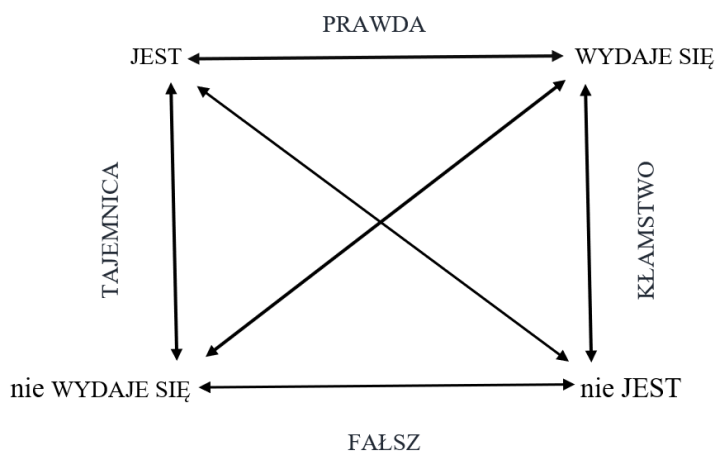
Rys. 1. Kwadrat semiotyczny

Przeciwieństwo to relacja pomiędzy S1 a S2 lub nieS1 a nieS2. Sprzeczność – S1/nieS1 lub S2/ nieS2; obydwie relacje stanowią formę opozycji, dlatego na schemacie wyrażone są przy pomocy strzałki skierowanej w dwóch kierunkach. Implikacja natomiast – relacja między nieS2 i S1 lub nieS1 i S2 – może mieć, logicznie rzecz ujmując, jedynie charakter jednokierunkowy. Prowadzi to (Hébert, 2020, s. 41-42) do powstania sześciu meta-pozycji: złożonej (S1S2),

neutralnej (nieS1nieS2), deiksy pozytywnej (S1 to nie S2) i negatywnej (nieS1 to S2), układu pozytywnego (S1nieS1) i negatywnego (S2nieS2)¹.

Kwadrat to narzędzie do analizy wielu rozmaitych aspektów tekstu. Każdy zatem z jego elementów może się stać elementem nowego, powiązanego kwadratu. Relacje w obrębie nakładających się na siebie kwadratów dają dostęp do wartościowań, ukrytych w tekście oraz pozwalają na odkrycie miejsca, funkcji w systemie, jakim jest tekst, każdego z jego elementów.

Greimas i jego uczeń Joseph Courtés rozwinęli później tę koncepcję (Greimas i Courtés, 1982), wskazując na szczególną wersję kwadratu, która powstaje z rozróżnienia relacji jego wierzchołków do rzeczywistości. W tej wersji wierzchołki kwadratu to stany: S1 – jest, S2 – wydaje się, nieS1 – nie wydaje się, nieS2 – nie jest. Nazwali go kwadratem werydykcyjnym².



Rys 2. Kwadrat werydykcyjny

W kwadracie tym prawda to koniunkcja S1S2 (jest i wydaje się), fałsz – nieS1nieS2 (nie jest i nie wydaje się), kłamstwo – wydaje się, ale nie jest (S2nieS2), tajemnica – jest, ale nie wydaje się (S1nieS1). Jak ciekawie wskazuje Paul Ricoeur, wynikają z tego implikacje dotyczące między innymi fantazji i iluzji w tekście literackim:

Oszustwo to perswazyjna forma robienia czegoś, polegająca na zamianie kłamstwa w prawdę – sprawiania, że coś uchodzi za coś innego; to jest, prezentacji czegoś, co się wydaje, ale naprawdę nie jest, jako czegoś, co się

¹ Powrócimy do tych pozycji w dalszej części tekstu, ale dla uproszczenia naszej analizy, która ma raczej charakter zabawy interpretacyjnej, niż rygorystycznego ćwiczenia logicznego, pominiemy głębsze logiczne implikacje z nich wynikające.

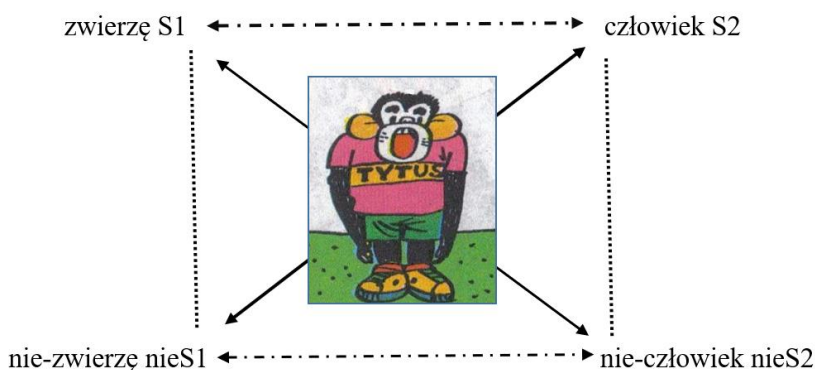
² „Werydykcyjność” to orzeczenie o prawdzie uwarunkowane pozycją orzekającego; prawda nie „obiektywna”, lecz ustanowiona zgodnie z zasadami danego dyskursu (por. Foucault, 2014, s. 27 i dalsze).

wyduje i jest – i doprowadzenie do akceptacji jako takiego. Iluzja to interpretacyjna forma robienia czegoś co koresponduje z kłamstwem, przyjmując to za rodzaj kontraktu z tworzącym kłamstwo. Kłamca, w roli aktanta, to ktoś, kto podaje siebie za kogoś lub coś innego, może być zatem precyzyjnie zdefiniowany na poziomie werydykcyjnym (Ricoeur, 1990, s. 55).³

Kwadrat werydykcyjny jako narzędzie analityczne nadaje się w szczególności do badania tego typu tekstów, których głównym tematem lub podstawą narracji jest niejednoznaczny status rzeczywistości, jego zmiany natomiast są motorem rozwoju opowieści.

5. Tytus w kwadracie

Popatrzmy, jak w tej strukturze odnalazłby się bohater naszego komiksu, Tytus, i dwaj jego koledzy.



Rys. 3. Tytus i jego status w opowieści.

Autor, twórca dowolnego przedmiotu semiotycznego, operuje wewnątrz *episteme*, będącego rezultatem jego indywidualności oraz społeczeństwa, do którego on przynależy. Wewnątrz tego społeczeństwa ma możliwość podjęcia ograniczonej liczby wyborów, co jako początkowy rezultat prowadzi do stworzenia wkładu treści uorganizowanych, czyli wyposażonych w wartościowości (możliwości wchodzenia w relacje) (Greimas, 1976, s. 61).

Analiza relacji Tytusa do świata ludzi i nie-ludzi oraz zwierząt i nie-zwierząt to zatem tylko jeden z możliwych kwadratów. Analizując to, jak konstruowani są bohaterowie narracji, możemy wziąć pod uwagę wiele ich cech, potencjalnie tworzących relacje.

Pierwsze pytanie, o umiejscowienie Tytusa w kwadracie ludzie/nie-ludzie/zwierzęta/nie zwierzęta, narzuca się jednak jako bardzo ważne, ponieważ sam autor od początku ustanawia kwestię statusu Tytusa jako istotny

³ Wszystkie tłumaczenia Autorki.

napęd narracji. Tytus rzadko zajmuje jednoznaczną pozycję. Niemal stale widzimy go w meta-pozycji złożonej. Jest szympansem, ale mówi i zachowuje się jak człowiek, nie przestając jednocześnie mieć szympanziej natury. Chce się „uczłowieczyć” – jego stwórca używa pozytywnej deiksy. W kolejnych księgach obserwujemy dążenie Tytusa i jego otoczenia do ostatecznego pozycjonowania go jako „człowieka/nie zwierzę”. Przechodzi w tym celu rozmaite zabiegi i przygody, poddaje się edukacji szkolnej i życiowej, jednak jego szympansia natura nie daje się opanować: zwykle łąduje jako „nie człowiek/niezwierzę”. Gdybyśmy jednak umieścili w kwadracie któregoś z jego dwóch nastoletnich przyjaciół, dostrzeżemy, że i Romek, i A'Tomek, sami zresztą skonstruowani jako swoje wzajemne przeciwieństwa, już przez sam fakt traktowania Tytusa jako kolegi, porozumiewania się z nim ludzkim językiem, a jednocześnie uznawania jego odmiennej, „małpiej” natury, nie mają jednoznacznie ludzkiego statusu. Chociaż na pierwszy rzut oka są „ludźmi/nie zwierzętami”, jednak zachowują się niejednokrotnie (pod wpływem Tytusa czy też z powodu własnych charakterów?) jak młode szympansy. To sam Tytus musi im niejednokrotnie przypominać, wprost lub pośrednio, że powinni panować nad pragnieniem zabawy i brakiem dyscypliny.

Podsumowując, konstrukcja Tytusa przekracza granice pomiędzy jednoznacznie zdefiniowanymi kategoriami; przełamuje zarówno opozycje zwierzę/człowiek, jak i sprzeczności ludzki/nie-ludzki, zwierzęcy/nie-zwierzęcy. Tytus niekiedy jest „zwierzęciem/nie-człowiekiem”, czasem „człowiekiem/zwierzęciem”, bywa „ludzki/nie zwierzęcy”, czasem zaś i nie-ludzki, i nie-zwierzęcy. W zależności od fazy opowieści, przemieszcza się pomiędzy wierzchołkami kwadratu. Ta migotliwość, niestabilność pozycji decyduje o jego atrakcyjności. W kategoriach lévi-straussowskiego binaryzmu należałoby go zapewne umieścić wśród postaci anomalnych, zacierających lub anulujących granice między kategoriami. Obecność dwóch przyjaciół Tytusa służy wzmocnieniu jego nieprzypisywalności do kategorii ludzkiej lub zwierzęcej, choć oni sami też nie zawsze zajmują jednoznaczne pozycje. Nie są może aż tak, jak Tytus, nieprzewidywalni, lecz atrakcyjność interakcji między trzema bohaterami wynika z tego, iż komunikują się oni w różnych sytuacjach ze zmiennych pozycji na wierzchołkach kwadratu.

6. Tytus figlarz i tajemnica

Analizowany w kategoriach werydykcji, Tytus teoretycznie powinien być umieszczony w miejscu „nie jest/nie wydaje się”, zatem w miejscu zmyślenia; nie kłamstwa jednak, lecz opisywanej przez Ricoeura iluzji, wynikającej z kontraktu pomiędzy odbiorcami a twórcą opowieści. Jednak werydykcja zależy od usytuowania tego, kto ocenia status postaci. Tytus zatem jest dla nas, czytelników, umiejscowiony w pozycji „nie jest/wyduje się” (identyfikowany jako

postać fikcyjna), lecz we wnętrzu uniwersum narracyjnego jego status skonstruowany jest jako „jest/wyduje się”; dla bohaterów opowieści jest prawdziwy. Tak by się przynajmniej wydawało na pierwszy rzut oka, gdyby struktura narracyjna zabawnych obrazków Chmielewskiego była prosta. I tu jednak niestabilizowana natura Tytusa przełamuje czyste binaryzmy, pozwalające na jednoznaczne werydykcje co do jego postaci.

Chmielewski (niezwykle, jak na swoje czasy, nowatorsko), sytuuje bohaterów, wraz z ich własną autoidentyfikacją, na pograniczu ich własnego uniwersum narracyjnego, świata realnego oraz innych przestrzeni narracyjnych.

Pozwala bohaterom na przełamywanie „czwartej ściany” i samoświadome ujawnianie, że są bohaterami komiksu (zob. rys. 4) oraz samoświadome identyfikowanie własnego miejsca jako przestrzeni komiksu, połączonej interfejsem kartki ze światem realnym (zob. rys. 5) - zatem, z wnętrza uniwersum, Tytus niekiedy „jest/nie wydaje się”.



Rys. 4. Bohaterowi wiedzą, że są w komiksie i jaki jest jego cel.



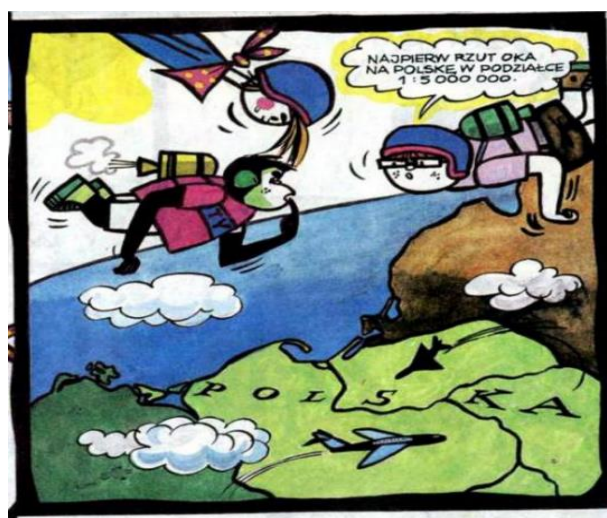
Rys. 5. Bohaterowie odnoszą się do interfejsu.

Umożliwia samoświadome przenoszenie się (zob. rys. 6) pomiędzy światami („nie jest/nie wydaje się”) w obszarze własnego uniwersum narracyjnego.



Rys. 6. Bohaterowie przenoszą się pomiędzy uniwersami narracyjnymi i planami czasowymi.

Bohaterom komiksu przydarza się także przemieszczanie się między światem realnym a abstrakcyjnymi przestrzeniami mapy, schematu, projekcji.



Rys. 7. Przejście do świata o innych modalnościach.

Mamy tu zatem „nie jest/wyduje się” w relacji do świata realnego, „jest/wyduje się” natomiast – na dwa sposoby: na warunkach kontraktu Autor-czytelnicy i w obrębie własnego uniwersum narracyjnego komiksu, pozwalającego na takie zmiany umiejscowienia. Przy tym – wróćmy na moment do wcześniejszego kwadratu – sam Tytus czasem „jest/wyduje się” człowiekiem, czasem zaś szympansem.

Rzecz jasna, umiejscowienie Tytusa w sieci zależności człowiek/zwierzę to tylko jedna z możliwości analizy jego postaci. Nic nie powstrzymuje analitycznego umysłu przed poszukiwaniem rozmaitych „kwadratów”, na różne sposoby ujmujących semantykę tekstu kulturalnego. Zachęca zresztą do tego sam Greimas.

Nic nam każe nam twierdzić, że wyrażenie semiotyczne zależy od pojedynczego systemu. A ponieważ zależy od kilku (systemów), zamknięcie może być przypisane interakcji różnych systemów, które je tworzą (Greimas, 1976, s. 60)

Kuszące wydaje się zwłaszcza wpisanie Tytusa w kwadrat pojęć „wolność/dyscyplina” albo „władza/podporządkowanie”.

To oczywiście każe nam wrócić do pytania o Tytusowe kryteria bycia człowiekiem lub nie-człowiekiem. Pytanie tym bardziej skomplikowane, że w różnych miejscach komiksu pojawiają się „zwierzęta/nie-ludzie”, przy których Tytus jest „mniej zwierzęciem”. Jego cechy nie-ludzkie są mniej nasilone, niż na przykład u ssaka galaktycznego Karbulota (który z kolei usytuowany jest pomiędzy zwierzęciem i maszyną). Założenia fabularne kolejnych ksiąg, konstrukcja pojedynczych przygód, pojedyncze zachowania bohaterów, ich wypowiedzi i wygląd wskazują, że z „człowieczeństwo” i „uczłowieczenie” powiązane jest z wiedzą, edukacją, organizacjami i instytucjami oraz porządkiem i dyscypliną. To ważne. Tytus to „zwierzę/nie-człowiek”, a niekiedy „nie-zwierzę/nie-człowiek”, lecz jednocześnie bywa „ludzki/nie-zwierzęcy” zarówno z powodu swej relacji do wiedzy, jak – a może nawet przede wszystkim – za sprawa ambiwalentnego stosunku do porządku i dyscypliny.

Współczesny wielbiciel komiksu, polski muzyk Borys Dejnarrowicz dostrzega tę ambiwalencję postaci Tytusa.

Napięcie między względnym posłuszeństwem i naiwnym (aczkolwiek szczerym!) zaangażowaniem nominalnie funkcjonującego niejako „poza społeczeństwem” Tytusa w symbolizujące „establishment” projekty organizowane przez harcerstwo, a jego nagłymi, spontanicznymi, nieokrzesanymi buntami przeciw swoim wychowawcom to idealna metafora odwiecznych zmagania „systemu” i „kontrkultury” (Dejnarrowicz, 2021).

To niejednoznaczne ustawienie bohatera (a także innych postaci) to jeden z kluczy do atrakcyjności i swoistego ideologicznego (o czym dalej) anarchizmu komiksu.

7. Tytus w rakiecie z wanny i miksera

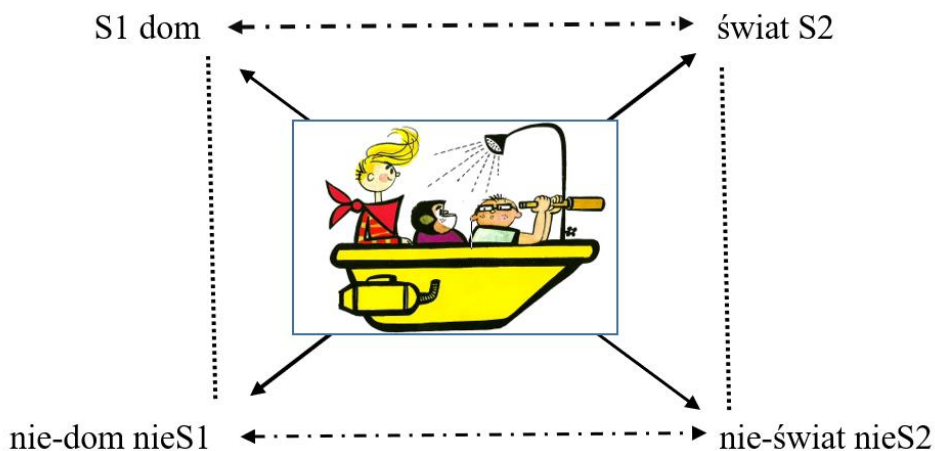
Zatem Tytus jako bohater literacko-komiksowy zawiera liczne wewnętrzne sprzeczności i niejednoznaczności, polegające na zaangażowaniu jednocześnie wielu pozycji w obrębie jednego kwadratu znaczeniowego. Usytuowanie

w sieci werydykcji każe nam, za sprawą świadomych działań jego stwórcy i autora, patrzeć na niego jak na postać świadomie przekraczającą nakazy i ograniczenia. To przekraczanie granic i ambiwalentny stosunek do reguł wyraża się także w tym, jaki jest stosunek komiksów Chmielewskiego do wiedzy i nauki – w relacji do fantazji i wiedzy potocznej. Przyjrzyjmy się zatem jednemu z ciekawszych i zabawniejszych, realizowanych przez cały czas wydawania komiksu konceptów Chmielewskiego: pojazdom i wynalazkom.

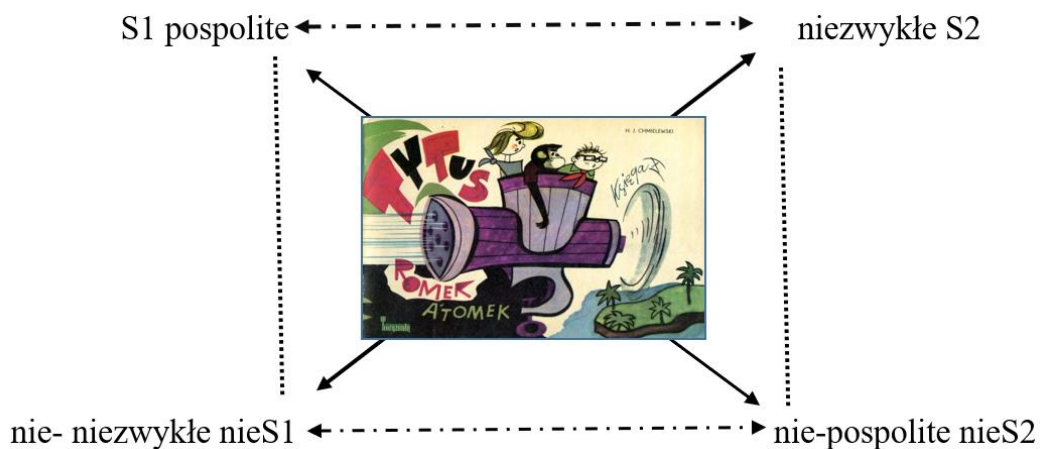
W całej serii występuje co najmniej 31 fantastycznych pojazdów: Haliambambifibioczołkopter Ptyś (1958), Koń mechaniczny Rozalia (1962), Prom kosmiczny (z cedzaka) i trzy rakiety – Amatorska, Wystawowa i Astropolicyjna (1968), Autokonik (1968/2002), Rakietowóz i Transporter Pływający (1969), Wannolot oraz Wannoambiohelipoduszkoczółgoloł- dar pionierów radzieckich z Arteku na Krymie (1970), Trąbolot (1971), Odrzutki – urządzenia do swobodnego lata- nia (1972) Mielolot (1975), Młynkolot (1975), Prasolot/Żelazkolot (1977), Bąkolot (1977), Slajdolot 1 i 2 (1979), Gwizdkolot (1980), Syfonolot (1981), Okarynolot i Łądownik-mandola (1985), Areografolot (1987), Wideoblikolot (1992), Formicikusolot (1994), Gangsterolot (1996), Bzikotykolot/Strzykolot (1997), Sterowiec weselny – zrobiony z butelki i Lovelot z pudełka po czekoladkach (2000), Suszarkolot (2003), Kapustogrocholot/Beczkolot (2006).

Są także wynalazki niezwiązane bezpośrednio z podróżowaniem w przestrzeni: Aparacik Millek (1960/(1973) do podróży w czasie, urządzenia związane z pomiarem i przekazywaniem wiedzy – Sensofalograf, Elektroantycymbałofa- lograf, Elektroabecadłowychogłów, Rhinokukunamuniu (1980), Laseroenig- mokapewusensor (1987), złożony technologicznie mundurek uczniowski i Wy- krywacz ściąg (1980), a także Palec do wysysania wiadomości dziennikarskich i Donotech 305 – redakcyjna maszyna, która „zastępuje maszynistkę, korektorkę, dośmieszaczkę, polonistkę” (1981).

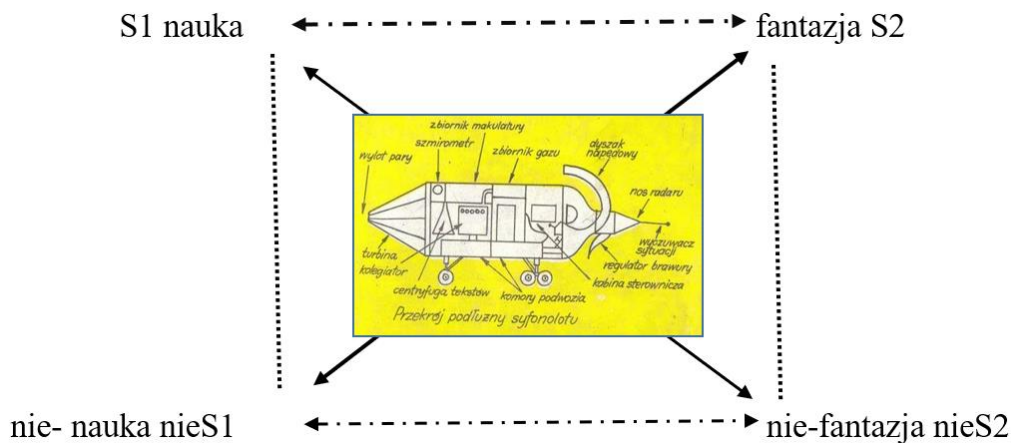
Podstawowa zasada konstrukcyjna zwykle jest taka sama: urządzenia zrobione są z przedmiotów codziennego użytku (wanna, strzykawka, syfon, młynek, gwizdek itp.), narzędzi i urządzeń technicznych (suszarka, żelazko, rzutnik itp.), instrumentów muzycznych (trąbka, okaryna, mandolina); sposób działania tych urządzeń zostaje przełożony na napęd. Niekiedy, zwłaszcza we wcześniejszych wydaniach komiksu, pokrewieństwo wynalazków z przed- miotami z życia codziennego jest mniej wyraźne (wczesne rakiety na przykład wyglądają jak schematyczne rysunki podręcznikowe). Zasadniczy model przewiduje jednak umiejscowienie wynalazków pomiędzy domem a światem; zatem, pomiędzy domeną życia codziennego i fantazji; wreszcie, pomiędzy nauką a wyobraźnią.



Rys. 8. Wannolot w układzie dom/świat



Rys. 9. Mielolot: pospolite, codzienne, rzeczywistość / niezwykle, niespotykane, wyobraźnia



Rys. 10. Schemat „naukowy” syfonolotu: nauka/fantazja

To tylko przykłady; każdy z wynalazków i pojazdów z komiksów o Tytusie da się umiejscowić w relacjach: dom/świat (kosmos, film, baśń, historia); nauka/wyobraźnia; pospolitość/niezwykłość; rutyna/przygoda. Jest to możliwe nie dlatego, że przynależą one do jednej kategorii, lecz dlatego, że są układami złożonymi, łączącymi w sobie kategorie w różnych proporcjach. Jednocześnie zaś unaocznione w nich główne ideologiczne wartościowości kojarzą się z tymi treściami, które w nowoczesnym społeczeństwie wiążą się z władzą, jak na przykład wiedza, nauka, pieniądze, racjonalność, efektywność. Ciekawe przy tym, że wynalazki profesora T'Alenta, trochę *porte-parole* autora, a trochę zwornika pomiędzy światem nauki i wyobraźni (spróbujmy sobie wyobrazić umieszczenie jego postaci w zależnościach pomiędzy wspomnianymi wartościami), przekraczają też niejednokrotnie granice natura/technologia. Koń Mechaniczny Rozalia jest jednocześnie mechanizmem (uczynionym z dostępnych przedmiotów codziennego użytku), ma własności końskie oraz ani mechaniczne, ani końskie; na przykład porozumiewa się ludzkim językiem.



Rys. 11. Rozalia – koń/maszyna/istota rozumna

Wkrętacz jest jednocześnie zrobiony ze świdra – i wyposażony we właściwości kreta.



Rys. 12. Wkrętacz: narzędzie/pojazd/kret

Z drugiej zaś strony zwierzę fantastyczne Karbulot - ssak międzygwiazdny (1968) wyobrażony jest jako coś pośredniego pomiędzy stworzeniem żywym i maszyną.



Rys. 13. Karbulot – zwierzę/maszyna

Wszystkie te koncepty Chmielewskiego charakteryzują się tym, że niezwykle trudno raz na zawsze przyspilić je w jednym punkcie kwadratu semiotycznego. Podobnie jak bohaterowie, także i wynalazki przemieszczają się w miarę rozwoju narracji pomiędzy nauką a wyobraźnią, domem a kosmosem, codziennością a przygodą. W kategoriach semiologicznych opozycje (Courtés, 1991, s. 70-71), które zarządzają ich budową, rzadko mają charakter kategorialny (niepozwalający na stan pośredni) lub wykluczający (niepozwalający na współwystępowanie przeciwieństwa). Są inkrementalne: poziom fantastyczności czy naukowości, zwierzęcości czy antropomorficzności bywa zróżnicowany i ani przez chwilę nie pozostaje ustalony raz na zawsze.

8. Od kwadratu do płynności

Kwadrat semiotyczny to koncepcja dosyć dawna i niejednokrotnie krytykowana za swoistą poznawczą sztywność. Zarzuty krytyków dotyczą tego, że

(...) transformacje znaczeniowe przedstawione w kwadracie prowadzą w efekcie do zniesienia antynomii. „Twarda” opozycyjność pojęć – poprzez negacje i wzajemne implikacje – zostaje poddana w wątpliwość. (...) Tego zjawiska kwadrat semiotyczny w ogóle mnie uwzględnia (Wysłouch, 1997, s. 92).

Jest to prawda tylko wtedy, gdy zażądamy, by dowolny byt umieszczony w strukturze kwadratu semiotycznego miał niezmienną naturę i dał się unieruchomić w strukturze opowieści. Właśnie pozorna sztywność i postulowane w modelu wyraźne logiczne odgraniczenie pojęć sprawiają, że kwadrat doskonale się nadaje do ujawniania sprzeczności, dwuznaczności, anomalności. Test kwadratu zaaplikowany do Tytusa i jego przyjaciół, jego przygód, wynalazków i pojazdów ujawnia wewnętrzną anarchię, która jest w sercu ideologii komiksu.

9. Tytus był za wolnością!

Powierzchnia bowiem, poprzez dobór i układ znaczących elementów, „sygnalizuje uniwersalia ukryte w strukturze głębokiej” (Wysłouch, 1997, s. 91). W znakomitym wstępie do pism zebranych Greimasa Fredric Jameson (Jameson, 1987) proponuje, by stosować kwadrat jako narzędzie analityczne także do rozbioru treści ideologicznych. Jameson poszukuje w tekstach kulturalnych dominujących ideologicznych interpelacji i sprzeczności.

Sam Greimas twierdził, że kwadrat jest przedaksjologiczny, że aksjologia powstaje dopiero poprzez nałożenie nań zewnętrznych w stosunku do niego wartościowań oraz – ewentualnie – zastosowania kwadratu werydykcyjnego. Nie rozstrzygając, czy to prawda (jest na ten temat spór), warto zaobserwować, że wartościowania pojęć konstytuujących teksty o Tytusie są jednoznaczne

i dobitnie wyartykułowane. Wartościowanie pozytywne dotyczy pojęć związanych ze światem, fantazją, kreatywnością; to, co domowe, pospolite i oswojone, nie jest wartościowane negatywnie, lecz w skali inkrementalnej jest mniej atrakcyjne, pociągające i ciekawe. Jedynym pojęciem wartościowanym mniej jednoznacznie jest nauka, która nie pozostaje tu w aksjologicznej opozycji do fantazji – ale to zapewne dlatego, że najczęściej jej usytuowanie w kwadracie „nauka/fantazja/nie-nauka/nie-fantazja” konstruuje ją jako złożone pojęcie S1S2. Logiczne skonstruowanie czegoś jako obiektu wyobrażonego (pojazd kosmiczny z maszynki do mięsa albo trąbki) jest jednocześnie sygnalizowane poprzez użycie kodów wizualnych nauki (schematy, terminologia itp.). To „nauka/fantazja” (nie zaś „nauka/nie-fantazja”, ani też „fantazja/nie-nauka”) umożliwi bohaterom ich kosmiczne, podróżnicze czy społeczne przygody.

Z perspektywy powierzchni komiks Chmielewskiego w żaden sposób nie jest tekstem politycznie buntowniczym i wywrotowym. Autor poddawał się grzecznie cenzurze, okresowo pozwalał się użyć do promowania tak zwanych wartości socjalistycznych. Jeśli nie wspierał ustroju entuzjastycznie, to w każdym razie nie uchylał się od perswazyjności (Szwajkowska, 2017). Pod koniec życia starał się usuwać z nowych wydań niektóre świadczące o tym szczegóły, nowe komiksy nasycał wartościami patriotycznymi i historią, zamieniając jeden perswazyjny projekt wychowawczy na inny... Jeśli jednak poszukamy głębokiej struktury komiksu, okaże się, iż jego ideologiczny wymiar przejawia się w stosunku do władzy, norm, przepisów i ograniczeń. Władza w tych opowieściach zostaje oddana w ręce poszukiwaczy przygód i posiadaczy fantazji, my zaś – czytelnicy – jesteśmy zwykle po stronie Tytusa, którego system i wierzący weń ludzie usiłują ucłowieczyć, czyli podporządkować normom i ograniczeniom oraz pozbawić wrodzonej buntowniczności. Nigdy się to nie udaje, a w najatrakcyjniejszych momentach to właśnie anarchizm Tytusa zmienia jego otoczenie lub ratuje wszystkich z opresji. To pewnie dlatego mógł sobie Papcio Chmiel uczyć mimochodem geografii i historii, promować postawy socjalistyczne i popierać milicję. W sercu jego opowieści mimo wszystko tkwiła anarchia, zbawiennie i niezwykle atrakcyjna, jeśli było się młodszym nastolatkiem w epoce tak zwanego peerelu.

Bibliografia

- Becker, T. (2010). Formalizm to pułapka. Scota McClouda poglądy na komiks. *Zeszyty Komiksowe*, 10, 40-42.
- Courtés, J. (1991). *Analyse sémiotique du discours. De l'énoncé à l'énonciation*. Paris: Hachette.
- Dejnarowicz, B. (2021). Tytus, Romek i A'Tomek. Substance only (blog). Pobrano z: <https://www.substanceonly.net/tytus-romek-i-atomek> (05.07.2021).
- Dunin, J. (1974). *Papierowy bandyta. Książka kramarska i brukowa w Polsce*. Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.

- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: Poorhouse Press.
- Eisner, W. (2001). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: Poor-house Press.
- Gąsowski, P. (2016). *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*. Poznań: Instytut Kultury Popularnej.
- Grzegorzczak, A. i Loba, M. (red.). (1998). *Idąc za Greimasem*. Warszawa: Wydawnictwo Fundacja Humaniora.
- Greimas, A. J. (1983). *Structural semantics: an attempt at method*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Greimas A. J. (1987). *On Meaning. Selected Writings in Semiotic Theory*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Greimas, A. J. i Courtés J. (1982). *Semiotics and language: An analytical dictionary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jameson, F. (1987). Foreword. W: A. J. Greimas, *On Meaning. Selected Writings in Semiotic Theory* (s. I-XLV). Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Felluga, D. F. (2011). Modules on Greimas: On the Semiotic Square. W: *Introductory Guide to Critical Theory*. Purdue University. Pobrano z: <http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/modules/greimassquare.html> (05.07.2021).
- McCloud, D. (2015). *Zrozumieć komiks*. Warszawa: Wydawnictwo Kultura Gniewu.
- McCloud, D. (2021). *Stworzyć komiks*. Warszawa: Wydawnictwo Kultura Gniewu.
- Przybylski, R. (1978). Świat komiksu. *Sztuka*, 2, 19-27.
- Szwajkowska, A. (2017). Tytus, Romek i A'Tomek z perspektywy komunikatywizmu. *Acta Universitatis Lodzianis – Folia Litteraria Polonica*, 3(41), 181-197. Pobrane z: <https://czasopisma.uni.lodz.pl/polonica/article/view/3312/2904> (05.07.2021). <https://doi.org/10.18778/1505-9057.41.12>
- Szyłak, J. (1999). *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*. Gdańsk: słowo/obraz/terytoria.
- Szyłak, J. (2000). *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*. Gdańsk: słowo/obraz/terytoria.
- Toeplitz, K. T. (1985). *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik.
- Tytus, Romek i A'Tomek. Oficjalna strona Papcia Chmiela. Pobrane z: <https://tytusromekiatomek.pl/> (05.07.2021).
- Wysłouch, S. (1997). Magiczny kwadrat Greimasa. W: A. Grzegorzczak. (red.), *Semiotyczne olśnienia. Szkice o teorii A.J. Greimasa* (s. 85-94). Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.

Źródła ilustracji

Rys. 3. <http://www.tytusdezoo.com.pl/xhtml/komiks/tytus/tytus-tytus-koszulki.html>

Rys. 4. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga V.*

Rys. 5. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga XI*

Rys. 6. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga IX*

Rys. 7. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga VII*

Rys. 8. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga V*

Rys. 9. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga XVI.*

Rys. 10. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga XVI.*

Rys. 11. Rys. 4. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga II.*

Rys. 12. *Tytus, Romek i A'Tomek, Księga XV*

Rys. 13. *Album pojazdów TRiA*, <https://tytusromekiatomek.pl/>

If Greimas read “Titus“

Abstract

The article contains an attempt at the analysis of chosen elements of Henryk Chmielewski's comic strip about the adventures of Tytus, Romek and A'Tomek, carried out with the means of Algirdas Greimas's semiotic and veridictory squares. The squares, used as the analytical devices of big and easily accessible explicatory potential, serve to reveal the internally ambiguous, transgressive nature of Chmielewski's work.

Keywords: comic strip; ideology; narrative; semiology; semiotic square; veridiction

Małgorzata Lisowska-Magdziarz: dr hab., prof. UJ, pracuje na Uniwersytecie Jagiellońskim. Prowadzi badania nad semiotyką mediów oraz kulturowymi praktykami ludzi w społeczeństwie konsumpcyjnym. Autorka książek: *Covid, media i lęk (we współpracy, 2022)*, *Znaki na uwięzi. Od semiologii do semiotyki mediów (2019)*, *Nienawiść w mediach. Diagnoza i badanie (we współpracy; 2019)*; *Fandom dla początkujących. Tożsamość i twórczość (2018)*, *Fandom dla początkujących. Społeczność i wiedza (2017)*, *Feniksy, łabędzie, motyle. Media i kultura transformacji (2012)*, *Pasażer z tylnego siedzenia. Media, reklama i wychowanie w społeczeństwie konsumpcyjnym (Warszawa 2010)*; *Media powszednie. Środki komunikowania masowego i szerokie paradygmaty medialne w życiu codziennym Polaków u progu XXI wieku (Kraków 2008)*; *Analiza tekstu w dyskursie medialnym (Kraków 2006)*; *Analiza zawartości mediów (Kraków 2004)*; *Bunt na sprzedaż. Przemysł muzyczny - reklama - semiotyka (Kraków 2000)*, oraz kilkudziesięciu artykułów i rozdziałów

w pracach zbiorowych. Są one poświęcone różnym formom analizy wizualnych i wielomodalnych przekazów w komunikowaniu masowym, użytkowaniu mediów, a także metodologii badań medioznawczych oraz edukacji medialnej. Wykładowczyni Uniwersytetu Dzieci i Uniwersytetu Trzeciego Wieku. W wolnym czasie jeździ na nartach i czyta pamiętniki polskich pisarzy. Adres do korespondencji: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej UJ, 30 – 348 Kraków, ul. Łojasiewicza 4, tel. (12) 664 55 33.