

Łukasz Berger

## PRAGMATYKA DIALOGU W KOMEDIACH PLAUTA

Cechą języka komediowego jest naśladowanie żywej mowy codziennej. Nierzadko już sam ten zabieg stanowi o humorystycznym potencjale dzieła. W niniejszym projekcie zbadałem, w jaki sposób rzymski komediopisarz Plaut (III/II w. p. n. e.) budował swój dialog sceniczny. Wykorzystując współczesne teorie językoznawcze, starałem się wyodrębnić z wypowiedzi komediowych postaci elementy, dzięki którym nie tylko przekazywany jest sens poszczególnych słów, ale także komunikuje się intencję mówiącego oraz buduje się relację z odbiorcą.

Badacze pragmatycznych aspektów języka często opisują jego użycie jako rodzaj gry, której uczestnicy muszą przestrzegać określonych reguł oraz współpracować dla osiągnięcia wytyczonych celów. Przyjmując tę perspektywę, uznałem, że dialog potoczny naśladowany przez Plauta opiera się – podobnie jak w grze – na serii ruchów, realizowanych przez poszczególnego uczestnika w trakcie przysługującej mu tury wypowiedzi. Za każdym działaniem mówiących stoi natomiast szereg zasad, ustalonych konwencją społeczną, które pozwalają rozmowie przebiegać szybciej i sprawniej. W ten oto sposób wyróżniłem nowe jednostki opisu dialogu scenicznego, nie odwołujące się do takich tradycyjnych kategorii jak pojedyncze słowo czy zdanie.



W ramach projektu wykorzystałem te ustalenia teoretyczne do zbadania otwarcia dialogowego czyli początkowego etap każdej gry językowej. Po przeanalizowaniu wszystkich 20 komedii Plauta (oraz jednej zachowanej fragmentarycznie) wskazałem, jaki rodzaj ruchów muszą wykonać mówiący, by zapoczątkować bardziej lub mniej udaną wymianę konwersacyjną z inną postacią. Zebrane wyniki pozwoliły mi stworzyć inwentarz

konwencjonalnych formuł oraz działań przez nie realizowanych, za pośrednictwem których mówiący zwraca uwagę swego rozmówcy, nazywa go, pozdrawia oraz zapewnia o swoich przyjacielskich zamiarach, tworząc lub wzmacniając więź społeczną między nimi. W przypadku takiego otwarcia dialogowego, występującego w analizowanych utworach w bardzo różnych wariantach, opisywana wyżej gra językowa przybiera często formę swoistego rytuału.

W niniejszym projekcie udało mi się powiązać różne aspekty tych konwencji komunikacyjnych ze sztuką dramaturgiczną Plauta, jego kontrolą nad tempem akcji, komizmem oraz charakterystyką poszczególnych postaci (zwłaszcza w relacji z innymi). Celem moich badań było stworzenie możliwie uniwersalnego narzędzia do opisu każdego etapu dialogu. Powiązanie różnych typów ruchów konwersacyjnych i reguł rządzących ich użyciem pozwoliło mi skonstruować swoistą gramatykę interakcji słownej. Dzięki jej modelowi choć w niewielkim stopniu możemy zrozumieć zasady rządzące Plautyńskimi gramami słownymi oraz docenić, jak wspinałym graczem był ten rzymski autor.

### **Główne publikacje:**

- „Językowa gra władzy. Transgresje hierarchii społecznej w komediach Plauta”, [w:] K. Biały, M. Cieśluk, D. Okoń (red.), *Elity w świecie starożytnym*, Szczecin 2015, ss. 121-138.
- “(Meta)discursive uses of Latin heus”, *Studia Romanica Posnaniensia*, XLII/5 (2015), ss. 3-22.
- "Okrutne żarty w komediach Plauta jako mechanizm budowania więzi społecznej", [w:] J. Szturc, E. Wesołowska, Ł. Berger (red.), *Okrucieństwo w kulturze i literaturze europejskiej*, Poznań 2016 (w druku).
- "Escenas de bienvenida en las comedias de Plauto", *Scripta Classica* (w druku).