

Joanna Madej

KABARET JAKO GRA. NA MATERIALE SKECZY „KOPERNIK” KABARETU MORALNEGO NIEPOKOJU

Abstrakt

Niniejszy artykuł stanowi próbę wykazania, iż kategorię gry postrzegać można nie tylko przez pryzmat działań oscylujących między koniecznością a przypadkowością, zabiegów i reguł nią rządzących. Zdaniem autorki gra jest również bardzo istotną kategorią opisową i interpretacyjną, swoistym słowem-kluczem współczesnego świata, kultury i komunikacji, przede wszystkim językowej, które to zdają się niemal na grę zaprogramowane. Dobrego materiału egzemplifikacyjnego na poparcie tej tezy dostarcza autorce współczesny polski kabaret. Kabaret będący swoistym zjawiskiem kulturowo-komunikacyjnym, operujący konkretnymi środkami językowymi oraz podporządkowany grze, w głównej mierze językowej.

Uwagi wstępne

Jedno z podstawowych pojęć opisujących i wyjaśniających dzisiejszą rzeczywistość kulturowo-językową stanowi postmodernizm. Zgodnie z jego założeniami neguje się chęć wypracowania jednolitych sposobów myślenia i działania na gruncie nauki, sztuki czy polityki, przyznając naczelne miejsce wielości ujęć, eklektyzmowi, pluralizmowi metodologicznemu czy interdyscyplinarności. Kategoria całości w oglądzie świata zastąpiona zostaje fragmentaryzmem. Przekreśla się w ten sposób totalitarne działanie rozumu i myślenie dychotomiczne. Paradygmat postmodernistyczny zakłada bowiem, że wszelakie idee, postawy czy wartości nie muszą być względem siebie opozycyjne, lecz w mniejszym lub większym stopniu różne. Coraz większego znaczenia nabiera zasada spontaniczności i wolności do-

prowadzająca do zacierania granic między kulturą wysoką a masową, konsumpcjonizmu, a nawet hedonizmu¹.

Wpływy tej reguły dostrzec można w zaproponowanym przez Paula Ricoeura sposobie postrzegania człowieka jako kogoś, kto sam podejmuje trud czytania „tekstów świata”, a co za tym idzie – także ich interpretacji. Celem lektury i interpretacji nie jest zatem pytanie o intencję nadawcy, lecz o to, „co mówi sam tekst poprzez swoje znaki i struktury oraz do czego odnosi się dla interpretatora”². Nie znaczy to jednak, że przekreśla się całkowicie relację nadawczo-odbiorczą, zwłaszcza rolę autora, który, przynajmniej w pewnych sytuacjach, konstruuje swą wypowiedź z wyraźną intencją, tak, by ułatwić odbiorcy interpretację ukrytych w niej treści³.

Coraz większą liczbę elementów współczesnej kultury, komunikacji czy języka cechuje: intertekstualność i/lub intersemiotyczność (skłaniających do traktowania tekstu jak rezultatu transformacji różnorodnych pre-tekstów i znaczeń), metatekstowość, polisensowność, polistylowość, liberalizm językowy (czyli kreatywna gra/zabawa językiem) oraz wzmocnienie aktywności odbiorcy. Dlatego też traktowane są one jako zjawiska niemal zaprogramowane na grę i zabawę, tzn. preferujące różnorakie gry w planie organizacji, opisu, analizy i interpretacji⁴.

Kabaret jako gra

Niniejszy artykuł stanowi próbę potraktowania języka właśnie jako narzędzia swobodnej kreacji rzeczywistości, tworzonej w duchu postmodernistycznej gry - na przykładzie współczesnego tekstu kabaretowego. Analizie poddana zostanie pewna strategia aranżacyjna w budowaniu komicznego dyskursu „nie wprost”. Rozumienie strategii przyjmujemy za Piotrem Żmigrodzkiem: „pewne sposoby postępowania, obmyślane dla jak najłatwiejszego celu gry”⁵. Interpretując strategię oraz powstały w wyniku jej zastosowania tekst, uwzględnimy tak aspekt językowy, jak i środki niewerbalne.

Zjawisko kabaretu ogólnie postrzeć można jak grę, której uczestnicy to: nadawca-gracz i odbiorca-gracz. Nadawcą jest grupa kabaretowa, której „dane osobowe” stanowią dla współczesnego odbiorcy sygnał określonego typu komunikatu ludycznego. Odbiorca to z kolei potencjalnie każdy widz, przede

¹ S. Gajda, *Współczesny polski dyskurs komiczny*, w: J. Mazur, M. Rumińska (red.), *Humor i karnawalizacja we współczesnej komunikacji językowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2007, s. 17; T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energiea, Warszawa 1997, s. 17-39.

² P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1989, s. 341.

³ Ibidem.

⁴ Por. S. Gajda, op. cit., s. 18.

⁵ P. Żmigrodzki, *Gramatyka jako gra*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), op. cit., s. 53.

wszystkim telewidz, gdyż programy kabaretowe znane są szerokiej publiczności głównie za sprawą telewizji. Na przedmiot gry składają się wszelkie kody tworzące tekst skeczu: słowo, ale też współgrający z nim obraz, muzyka, gest, kostium, rekwizyt i inne elementy audiowizualne, które łącznie budują całość, a są istotne dla procesu recepcji i interpretacji. Reguły to przyjęta przez autora strategia tekstotwórcza, natomiast cel stanowi wywołanie określonej reakcji u odbiorcy⁶. Poza tym kabaret jest także grą w sensie scenicznym, pewnego rodzaju wystąpieniem, przedstawieniem.

Powiedzieliśmy, że dziś w odbiorcy nie upatruje się już biernego odtwórcy „jedynego słusznego”, raz na zawsze danego przez autora sensu tekstu, ale też nie przekreśla się całkowicie funkcji nadawcy oraz relacji między nim a odbiorcą. W przypadku sytuacji komunikacyjnej, z którą mamy do czynienia w kabarecie, jest to dobrze widoczne. Z jednej bowiem strony odbiorca sam wyłania sensy z przedstawianego mu programu, wchodzi w grę z nadawcą, bawi się znaczeniami, często nawet, zaproszony na scenę, współtworzy skecz. Z drugiej zaś – komizm wypływający z tekstu to zamierzony efekt satyrycznej strategii nadawcy, rezultat celowego i świadomego naruszenia przezeń zasad komunikacji serio, uchylecia realizmu treści i jej przedstawienia w perspektywie komicznej. To efekt perlokucyjny użycia odpowiednich środków, głównie werbalnych⁷. Śmiech odbiorcy jest zatem wynikiem gry między jego domyślnością a intencją autora⁸. Domyślnością tym lepszą, im większy horyzont „wspólnego świata”⁹ czy „wspólnej wiedzy”¹⁰: zespołu sądów o szeroko rozumianym kontekście, w którym tekst-zart jest tworzony. Należą doń zarówno powszechne doświadczenia codziennego życia, przekonania, stereotypy i uprzedzenia, jak i elementy dorobku kulturowo-językowego.

Gry w tekście kabaretowym

Ciekawym przykładem zastosowania różnego rodzaju gier w szeroko pojętym tekście kabaretowym jest cykl *Historia Polski Kabaretu Moralnego Niepokoju*. Nazwa kabaretu też jest zresztą formą gry, aluzją do Kina Moralnego Niepokoju. Postaci wybitnych Polaków (*Chopin, Mieszko czy Władysław Jagiełło*) oraz doniosłe wydarzenia historyczne (np. *Bitwa pod Grunwaldem*) wykorzystane są w cyklu na zasadzie maski skrywającej pod sobą zgoła aktualną problematykę

⁶ E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, *O pojęciu „gra” i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), op. cit., s. 125.

⁷ S. Gajda, op. cit., s. 14-15.

⁸ K. Głombik, *Gra w science-fiction. O językowych środkach komicznych i ich funkcji w Cyberiadzie Stanisława Lema*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), op. cit., s. 78.

⁹ T. Szczerbowski, *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Wydawnictwo Instytutu Języka Polskiego PAN, Kraków 1994.

¹⁰ Zob. np. J. Cieślowski, *Wielka zabawa*, Ossolenum, Wrocław 1985.

społeczno-obyczajową. Stanowi on zatem przykład zastosowania przez nadawcę strategii satyrycznej, bazującej na żonglowaniu elementami polskiej tradycji kulturowo-językowej i formami współczesnej cywilizacji. Celem strategii jest wywołanie wśród widzów efektu komicznego, śmiechu, którego konsekwencją winna być refleksja nad obecnym stanem rzeczy.

Nas interesować będzie szczególnie skecz „Kopernik”. Repertuar wykorzystanych w nim środków formalnych jest spory. W warstwie językowej są to: leksyka i frazeologia współczesnej polszczyzny w jej różnych odmianach oraz gramatyka odmiany mówionej. W warstwie wizualnej: scenografia (kostiumy, rekwizyty, gesty sceniczne), a w warstwie dźwiękowej: muzyka, intonacja, efekty akustyczne. Scena ma miejsce w pracowni geniusza. Towarzyszy jej ledwo słyszalna, spokojna melodia zaczerpnięta z muzyki poważnej. Na horyzoncie rozpościera się (nieprzypadkowo) gwieździste niebo, natomiast warstwę ikonizną tworzą atrybuty astronoma (globus, sekstans, luneta, pergaminy, biurko) oraz kostiumy postaci stylizowane na piętnastowieczne stroje. Bohaterami świata przedstawionego są: Mikołaj Kopernik, jego gospodyni Hiacynta oraz dwoje młodych mężczyzn, kompanów wielkiego astronoma.

Kopernik siedzi na krześle w bardzo wzniosłej pozie: z głową zwróconą ku górze (czyli niebu, gwiazdom, sferze *sacrum*), patetyczną miną i uniesioną ręką. Ta poza klócić się będzie ze zdarzeniem, które nastąpi za moment. Otóż na scenę wchodzi gospodyni Hiacynta, krząta się, sprząta, nagle upuszcza pergaminy i schyla się po nie. Astronom wykorzystuje zaistniałą sytuację i frywolnie wymierza jej klapsa. Dochodzi więc do pewnego rodzaju nieprzystawalności czy sprzeczności w zachowaniu tej postaci. Następnie, bez odrobiny zażenowania swym popełnionym przed chwilą czynem, Kopernik pyta kobietę o pergaminy, na co ona odpowiada:

Hiacynta: Czy pan oszalał? Przecież tu jest taki bałagan, tak nabałaganione, przecież ja chodzę, wszystko zbieram, wszystko porozwalane, to wzięłam i wywaliłam do kosza, no ... o, o, o... (gospodyni wyrzuca do kosza kolejne pergaminy).

Chwilę później, gdy gospodyni schodzi ze sceny, wkraczają na nią dwaj młodzi mężczyźni. Ich postaci również zbudowane są na zasadzie kontrastu. Młodzieńców przyodziano w stylizowane kostiumy, ale podobnie jak Hiacynta posługują się oni współczesną polszczyzną i wyznają jak najbardziej współczesny, konsumpcyjny styl życia. Wszystko to razem tworzy zabawną mieszaninę historii i współczesności. „Słowo, rekwizyt, gest, postać nieustannie jakby klóć się z sytuacją, tworząc jakąś na wpół realną, rzeczywistość – chaotyczną i groteskową”¹¹.

Mężczyzna 1: Cześć Koper.

¹¹ E. Jędrzejko, *W chaosie różnych „światów” (Gry intertekstualne a znaczenie wypowiedzi satyrycznej)*, „Język artystyczny”, t. 10, Katowice 1996, s. 120.

Kopernik: Cześć.

Mężczyzna 1: Idziesz w miacho? Do Jelenia?

Kopernik: Nie, nie mogę.

Mężczyzna 2: No daj spokój, wyrwiemy parę dziewczek, pójdziemy nad Wisłę, pokarmimy łabędzie, póki jeszcze nie mają grypy.

Kopernik: Bardzo, bardzo was przepraszam, ale pracuję.

Mężczyzna 1: No rusz się, toruński pierniku, rusz się.

Te dwa krótkie fragmenty dobrze pokazują charakterystyczne cechy poetyki i języka skeczu, jak również całego cyklu, który utkany jest przede wszystkim ze słów charakterystycznych dla współczesnego języka polskiego, okraszonego jedynie gdzieś tam archaizmami (np. *dziewka*). Archaizmy wplecione są, na zasadzie kontrastu, w wypowiedzi postaci przynależne zarówno do odmiany ogólnej, jak i „niskich” rejestrów współczesnej polszczyzny: stylu kolokwialnego-potoczego z jego powtórzeniami (*Przecież tu jest taki bałagan, tak nabałaganione, przecież ja chodzę, wszystko zbieram, wszystko porozwalane...*) i leksemami (*fajny, super, szmalec, narąbać się, wałnąć gorzałkę, natrzaskać się*) czy żargonu młodzieżowego z typowymi dlań określeniami i neologizmami (*lachon* – atrakcyjna dziewczyna, *miacho* – miasto, *Koper* – kolokwialne zdrobnienie od nazwiska Kopernik).

Poza tym wykorzystane są współczesne związki frazeologiczne na zasadzie zabawy ich utartym, standardowym znaczeniem¹². Sens określenia *toruński piernik* wynika w tym kontekście z połączenia znaczenia zwrotu *stary piernik* (astronom nie ma ochoty na zabawę ze znajomymi, wybiera dom i pracę) oraz stereotypowych konotacji Torunia, czyli właśnie osoby Kopernika i pierników. W wypowiedziach postaci pojawiają się również tematy ze świata współczesnego: groźba ataku Talibów czy ptasia grypa. Takie zderzenia elementów różnotypowych, z odmiennych rejestrów funkcjonalnych języka, to świadomie wykorzystywany w tekście kabaretowym mechanizm komizmu i dowcipu¹³.

Można by zatem rzec, że werbalna zawartość skeczu utkana jest z dwóch różnych tekstów. W obręb jednego z nich wchodzi wszystko to, co związane z postacią Mikołaja Kopernika (stylizowane stroje, rekwizyty), drugi zaś stworzony jest z elementów świata nam współczesnego (język czy np. pewne fakty przytaczane przez postaci). W intertekstualnej przestrzeni semantycznej, jaka tworzy się wskutek ożywienia tych dwu tak różnych tekstów i niesionych przez nie idei,

¹² I. Loewe, *Reklama zaprasza do gry, czyli czym, jak i o co gra się w tekście reklamowym*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), op. cit., s. 99-108.

¹³ E. Jędrzejko, op. cit., s. 120.

wskutek przywołania różnych „światów” i sposobów mówienia, powstanie, jak się przekonamy, całościowe znaczenie i funkcja pragmatyczna tekstu nowego¹⁴:

Kopernik: *Piszę moje dzieło „O obrotach ciał niebieskich”.*

Mężczyzna 2: *No tak, ale może byśmy najpierw obrócili parę zwykłych ciał.*

Kopernik: *Słuchajcie. Czy wy wiecie, że to Ziemia krąży na około Słońca, a nie odwrotnie?*

Mężczyzna 1: *Super. To co? Idziemy?*

Kopernik: *Super? Super to wszystko, co macie do powiedzenia na temat tego odkrycia, które inaczej sytuuje człowieka wobec Boga i Wszechświata? Super? To wszystko?*

Mężczyzna 2: *Dzisiaj jest piątek, może być kłopot z miejscami.*

Mężczyzna 1: *W razie czego usiądziemy przy barze.*

Czas akcji to piątkowy wieczór, który oznacza dziś dla wielu ludzi przede wszystkim zabawę i rozrywkę. Dla towarzyszy Kopernika sprawą najwyższej wagi jest znalezienie miejsca w lokalu i partnerek do zabawy. O wiele istotniejsze wydaje się im *obracanie zwykłych ciał*, niżli *obroty ciał niebieskich*. „Klubowicze”, karykaturalnie przedstawieni reprezentanci współczesnego młodego polskiego pokolenia, prowadzą niezwykle rozrywkowy, pełen uciech cielesnych tryb życia:

Kopernik: *Co wy mówicie? Chodźcie tutaj. Zobaczcie. To jest Ziemia. Ziemię wyobrażano sobie w ten sposób, że jest płaska, natomiast to powinno wyglądać zupełnie inaczej, w ten sposób (Kopernik wskazuje na globus).*

Mężczyzna 2: *Hmmmm... O fajny wiatrak (śmiejąc się kręci globusem). Ty, co to jest?*

Kopernik: *Co?*

Mężczyzna 1 i 2: *To (wskazują palcem jeden z przedmiotów w pracowni).*

Kopernik: *Sekstans.*

Mężczyzna 1 i 2: *Ooo... Sekstans?*

Mężczyzna 2: *Coś do świntuszenia? Jak to się zakłada? Ty czy partnerka? (podnosi przedmiot i próbuje go na siebie „włożyć”).*

Analizowany tekst stanowi satyrę społeczną, będącą wyrazem krytycznego stosunku autora do pewnych zjawisk i postaw, wyrastającego z subiektywnego poczucia ich niestosowności, szkodliwości czy wręcz absurdalności. Pod ostrzem krytyki znalazła się kondycja współczesnej kultury i człowieka, cywilizacja zabawy. Satyra nie proponuje żadnych rozwiązań ani wzorców pozytywnych, jej istotą jest bowiem tylko ośmieszająca negacja danego stanu rzeczy. W związku z jednostronnością przedstawiania świata satyrę określa się często jako „krzywe zwierciadło” rzeczywistości zdeformowanej przez komiczne wyolbrzymienie lub pomniejszenie¹⁵.

¹⁴ Ibidem, s. 123.

¹⁵ M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Słownik terminów literackich*,

Mężczyzn w ogóle nie interesuje przełomowe odkrycie Kopernika, a przedmioty w jego pracowni kojarzą się im tylko i wyłącznie seksualnie (*Ooo... Sekstans? Coś do świntuszenia?*). Kopernik również nie jest postacią bez skazy. Początkowo stara się wyłożyć kompanom teorię heliocentryczną, jednak dość szybko rezygnuje z tego i przyjmuje postawę konformisty. Rozpoczyna pracę nad zupełnie innym dziełem:

Kopernik: *Słuchajcie, a ile „Pod Jeleniem” kosztuje szklanica piwa?*

Mężczyzna 2: *Szklanica piwa kosztuje trzy dukaty.*

Kopernik: *Trzy dukaty? Ależ to jest astronomiczna suma (...) Mam! Słuchajcie, zrobimy tak. Kupimy gorzałkę w sklepie, walniemy ją w parku i wstępnie natrzaskani, pójdziemy do „Jelenia” na piwo i dziewczki.*

Mężczyzna 1: *Super! W ten sposób zaoszczędzimy co najmniej dwadzieścia dukatów.*

Mężczyzna 2: *Kopernik, jesteś genialny.*

Przewrotna puenta historii opowiedzianej przez Kabaret Moralnego Niepokoju brzmi: dziś wielkim odkrywcą i geniuszem jest w oczach innych nie ten, kto zgłębi tajemnice Wszechświata, lecz człowiek, który potrafi znaleźć sposób na osiągnięcie stanu upojenia alkoholowego tanim kosztem. Można tu zatem mówić także o ironii, figurze retorycznej niezwykle często wykorzystywanej w twórczości postmodernistycznej, w której dostrzega się dystans do tradycji i współczesności. Szczególnie trafne dla naszych rozważań wydaje się przekonanie, że efekt parodyjny powstaje w wyniku nakładania się różnych treści, jako pewna „modalność przestrzeni intertekstualnej”¹⁶. W omawianym tekście właśnie z nakładania na siebie i przenikania się różnych przestrzeni semantycznych, uruchamianych przez intersemiotyczne sygnały widoczne w warstwie językowej, rodzi się nadrzędna modalność oceniająca, ironiczny osąd współczesnych postaw.

Wnioski końcowe

Różne „światy” – współczesna rzeczywistość oraz „świat” Kopernika – zostały tu osobliwie przemieszane, przetworzone i na nowo ukształtowane w tekście dzięki różnym zabiegom szyfrującym. Zaktualizowane w ten sposób zostały sensory presuponowane i wtórnie konotowane – na mocy znajomości konwencji kabaretowej, a także dzięki wiedzy o aktualnej sytuacji społecznej i jej anomaliami. Stanowią one istotny czynnik umożliwiający interpretację tekstu, ale równocześnie pozwalają na pewną swobodę interpretacyjną. Semantyka znaków użytych w tekście jest bowiem wypadkową ich znaczenia kodowego oraz znaczeń

Wydawnictwo Ossolineum, Wrocław 1988, s. 456-457.

¹⁶ L. Hutcheon, *Ironia, satyra, parodia – o ironii w ujęciu pragmatycznym*, „Pamiętnik Literacki”, LXXVII, z. 1, Warszawa 1986, s. 335.

konotowanych kontekstualnie i/lub intertekstualnie. Odbiorca powinien je rozpoznać, jeśli chce uczestniczyć w tej swoistej, proponowanej przez autora, grze.

Literatura

- Cieślakowski J., 1985, *Wielka zabawa*, Ossolenium, Wrocław.
- Gajda S., 2007, *Współczesny polski dyskurs komiczny*, w: Mazur J., Rumińska M. (red.), *Humor i karnawalizacja we współczesnej komunikacji językowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, s. 11-19.
- Głowiński M., Kostkiewiczowa T., Okopień-Sławińska A., Sławiński J., 1988, *Słownik terminów literackich*, Ossolenium, Wrocław.
- Głombik K., 1997, *Gra w science-fiction. O językowych środkach komicznych i ich funkcji w Cyberiadzie Stanisława Lema*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa, s. 77-90.
- Hutcheon L., 1986, *Ironia, satyra, parodia – o ironii w ujęciu pragmatycznym*, „Pamiętnik Literacki”, LXXVII, z. 1, Warszawa, s. 331-350.
- Jędrzejko E., 1996, *W chaosie różnych „światów” (Gry intertekstualne a znaczenie wypowiedzi satyrycznej)*, „Język artystyczny”, t. 10, Katowice, s. 118-131.
- Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U., 1997, *O pojęciu „gra” i jego leksykalnych wykładniach w aspekcie składni semantycznej*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa, s. 121-127.
- Loewe I., 1997, *Reklama zaprasza do gry, czyli czym, jak i o co gra się w tekście reklamowym*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa, s. 99-108.
- Miczka T., 1997, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa, s. 17-39.
- Ricoeur P., 1989, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Szczerbowski T., 1984, *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Wydawnictwo Instytutu Języka Polskiego PAN, Kraków.
- Żmigrodzki P., 1997, *Gramatyka jako gra*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa, s. 51-57.