

ГРАМАТИКО-СИНТАКСИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДРАМАТУРГІЇ СЕМЮЕЛА БЕККЕТА (НА ПРИКЛАДІ П'ЕСИ "КІНЕЦЬ ГРИ")

Предметом статті є граматичні та синтаксичні особливості діалогічного мовлення в драматургії Семюела Беккета на прикладі п'єси "Кінець гри". Складність та двозначність граматичних та синтаксичних конструкцій якнайширше представлені в п'єсі "Кінець гри", на прикладі якої можливо проаналізувати ідіоми, що притаманні діалогічній комунікації беккетівського театру. Стаття розглядає приклади беккетівської мовної ідіоматики, що є міметичною стосовно ритму та пауз спонтанного дискурсу. Стаття сконцентрована на встановленні наслідків комунікативної дисфункції у діалогічному мовленні, які втілені в сценічному просторі театру Беккета.

Ключові слова: *граматико-синтаксичні особливості, Семюел Беккет, діалогічне мовлення, драматургія.*

Постановка проблеми. Реалії холодної війни та ядерного протистояння перетворили театральний кін на арену об'єктивної кошмарів Кафки та пророцтва абсурду Сартра. Декламація колишньої непохитності та стійкої прогресії світу свідчила про тотальну дисгармонію буття, невідповідність традиційних цінностей, розпад ідеологем пафосу перебудови суспільства. Це, в свою чергу, призвело до оперування новими варіантами відображення дійсності, тісним чином пов'язаних із міфологічним началом. Відходячи від типізації ХІХ ст. мистецтво загалом, й драматургічне зокрема, робить акцент на символи, "новому міфі", понятті екзистенційності буття, на верненні до архетипів. Теоретики абсурдизму (Камю, Сартр) підійшли до абсурду буття як до абсолютної реальності, в якій зникає будь-яке протиставлення людини та світу. Практики ж абсурдизму (Беккет, Іонеско, Аррабаль, Мрожек) зробили абсурд культурним надбанням драматургічного мистецтва, втілюючи найсміливіші задуми у драматургічних маніфестах.

Мета статті – визначити принципи драматургії абсурдистського театру Беккета. Для досягнення цієї мети необхідно виконати такі **завдання**:

- З'ясувати механізм розбудови абсурдистської п'єси.
- Розкрити граматико-синтаксичні особливості драми в беккетівському театрі.

Виклад основного матеріалу. Висловлюючи свою повагу до уславленого попередника, Том Стоппард говорить про Беккета як архітектора, який використовує мінімум мовних та сценічних засобів, впровадив новий підхід до написання та постановки п'єси¹ [1]. Мовна простота, яка межує з канонічною аскезою, сценічний мінімалізм, що викрив штучність та зайвість "піротехнічної" декоративності, зробили неоціненний внесок в розбудову театального мистецтва ХХ-го століття, звільнивши автора від умовностей, наділивши його даром творити. Тиранія драматичного діалогу, умовної "мовності", яка панувала впродовж епох, скінчилася в одну ніч прем'єри "В очікуванні на Годо".

Важко переоцінити справжні мотиви мовної емансипації: звільнення від нормативів класичного театру увінчалася тріумфом реалізму. Беккетівська мовна ідіоматика, що є міметичною стосовно ритму та пауз спонтанного дискурсу, відкрила неприродні діалогічні дискусії та дебати, наприклад п'єс Генріка Ібсена, які вважалися доволі натуралістичними. Анулювавши наставницьку риторичку, Беккет переконає, що саме банальна, повсякденна мова має сенс (як реалістична). Але перш ніж звільнити сучасний театр, Беккет як драматург позбавився обтяжливого тягаря багатослів'я і, як не парадоксально, надмірної залежності від буденності – відкидаючи поверхневий мімесис, він винаходить унікальну власну ідіоматичну мову, граматику якої, попри явну схожість, не базується на мові розмовній (герої Беккета все ж не розмовляють як звичайні люди).

Артур Міллер правомірно зауважував, що рівень глядацької допитливості та оцінки його п'єс повністю залежить від суто формальних речей, які важливі на сцені, – а саме, на скільки реалістичними є місце та час дії, вбрання та мова персонажів [2]. Зважаючи на це, цілком природним є здивування глядачів Беккета, які губляться щодо можливих міллерівських критеріїв, цілком органічних для останнього, але абсолютно релевантних у драматургії Беккета. Справді, які питання можуть виникнути до героїв, які занурені у пісок, час від часу виглядають із смітникових урн чи сховані від глядача п'єткою, які втратили відчуття простору, часу та позбавлені певної дії? Вони (питання), щонайменше, абсурдно риторичні. І все ж таки, відповідь на них є. Беккетівське цілком свідоме самообмеження в театральних засобах має на меті досягнення певного драматичного ефекту. Наслідком тотальної

¹At the time when *Godot* was first done, it liberated something for anybody writing plays. It redefined the minima of theatrical validity. It was simple as that. He got away. He won by twenty-eight lengths, and he'd done it with so little – and I mean that as an enormous compliment. There we all were, busting a gut with great monologues and pyrotechnics, and this extraordinary genius just put this play together with enormous refinement, and then with two completely unprecedented and uncategorisable bursts of architecture in the middle – terrible metaphor – and there it was, theatre.

мінімізації дії (руху) в таких п'єсах, як "Щасливі дні", "Кінець гри", "Гра" є саме диспропорціональна важливість миттєвого руху, найменшої зміни сценічної диспозиції. Наслідком комунікативної дисфункції, натомість, є несвідомо підвищена зосередженість на діалогічному мовленні, – лінгвістична техніка, що блискуче втілена в сценічному просторі театру Беккета. І саме своєрідність граматичної складової додає його діалогам шару винятковості, глибини та "реальної" сили.

Складність та, зонайменше, двозначність граматичних конструкцій найширше представлені в п'єсі "Кінець гри", на прикладі якої можливо проаналізувати ідіоми, що притаманні діалогічній комунікації беккетівського театру.

Клов: Ти не маєш права так зі мною розмовляти.

Хамм: (прохолодно) Пробач. *(Пауза. Голосніше.)* Я сказав, пробач.² [3] *(тут і надалі пер. мій – О. К.)*

У цьому обміні декількома репліками герої Беккета надають слову "пробачати" нової конотації. Спершу воно звучить нейтрально, але наступної миті, завдяки ремарці, – майже як імператив у вокативній функції. Тон, яким герой просить пробачення, не тільки не ввічливий, навпаки, він – погрозливий: "пробач мене, інакше пошкодуєш". Таким чином, словесний вираз "пробач мене" асимілюється із категорією команд, наказів на кшталт "закрий двері", – категорією, що передбачає певну дію, безальтернативну вказівку до негайного виконання. Парадокс ситуації у тому, що за сценарієм Хамм, сліпий та фізично паралізований, сидить в інвалідному візку, його єдиним фактичним надбанням є манія величчя, яка розповсюджується на Клова, названого сина. Незважаючи на усвідомлення повної залежності від "поводиря", Хамм поводить, тим не менш, зухвало, бо переймає на себе божественний імператив (людина непростенна потрапляє в пекло), духовну авторитарність та винятковість ритуалу прощення як акту, на який людина може лише сподіватися від Бога. Така безпідставна гра в Бога має свій кінець ("кінець гри").

Клов: Якщо я не вб'ю цього пацюка, він помре³ [3].

Граматику цієї репліки оманлива, неочікувана для глядача. За формою це, на перший погляд, диз'юнктивна конструкція: "якщо не X, то – Y", проте, як виявляється, зазначеної альтернативи в ній немає, бракує співставлення рівноцінних опцій. Навіть синтаксис цього обороту грає словесний жарт, надаючи в уяві Клова пасивному дієслову "померти" активну функцію. В п'єсі смерть для героя виявляється актом найвищої свободи. Проте спосіб, в який він будує речення, перетворює смерть на занадто болісний, зловісний для нього акт волі з боку саме пацюка, позбавляючи подібної дії ("вбити") його самого. Граматико-синтаксична зв'язка цього звичайного речення несподівано втілює в собі екзистенціальний статут – імпліцитно воно є рухом, простором, дією по відношенню до себе або когось іншого в антисвіті, в якому "бути вбитим" чи "померти" виявляються винятковою альтернативою.

У світі, де християнські концепції есхатології зведені до сумного фарсу, час перетворюється із лінійного руху на зіяючий вакуум. Структуру часу мають встановлювати самі герої. У п'єсі "Кінець гри" це відчуття хитке, невловиме, його (час) підтримують Хамм та Клов завдяки "грі в ігри" – марні та безглузді, проте важливі, бо вони – єдине, що беккетівським героям лишається робити. Драматичну напругу такої гри підтримують постійні погрози Клова припинити грати, перекинути дошку. Як і в будь-якій грі ініціатива переходить від одного гравця до іншого; іноді успішність певного ходу залежить від вправної мовної маніпуляції:

Клов: Я покину тебе.

Хамм: Ні!

Клов: Що мене тут тримає?

Хамм: Діалог. *(Пауза.)* Я потроху завершую свою історію. *(Пауза.)* Зараз краще виходить. *(Пауза. Роздратовано.)* Запитай мене, де я там зупинився.

Клов: До речі, як там твоя історія?

Хамм: (здивовано). Яка?

Клов: Ну, та, що ти розказуєш собі...цілими днями.

Хамм: А, ти маєш на увазі хроніку?

Клов: Певно.

Пауза.

Хамм: (розсерджено). Далі, ну, питай далі!

Клов: Зараз краще виходить, сподіваюся.

Хамм: (скромно). Ну, не так, щоб набагато. *(Він позіхає.)* Бувають дні, як-от сьогодні, бракує натхнення. *(Пауза.)* А змушувати себе щось робити – марно. *(Пауза.)* Проте, трохи є. *(Пауза.)* Техніка, сам розумієш. *(Пауза. Роздратовано.)* Я сказав, проте, трохи є.

Клов: (захоплено). Це ж треба! Попри все, ти зміг щось трохи придумати!

² *Clow:* You shouldn't speak to me like that.

Hamm: (coldly) Forgive me. *(Pause. Louder.)* I said, Forgive me.

³ *Clow:* If I don't kill that rat, he'll die.

Хамм: (скромно). Ну, не так багато, не так багато, але, все ж таки краще, ніж нічого.

Клов: Краще, ніж нічого! То можливе?⁴ [3].

Розмова в цій п'єсі відбувається за ustalеними правилами, які, немов ритуал, виконують герої. У відповідь на альтернативу Клова ("Я покину тебе") Хамм, захищаючись ідеєю якоїсь розповіді, переходить в контрнатуп. Запропонувати певну "історію" видається прийнятним ходом, але одразу перейти до суті справи (розповісти та вислухати) герої не здатні. Роздратування Хамма цілком правомірне – Клов відмовляється задавати відомі питання, слідувати мовному етикету. Немов новий одяг, герої приміряють ті чи інші слова, дивляться, як ті будуть звучати, "носитися", і подібна словесна гра не безглузда – з-поміж безлічі відібраних найточніші слова, які здатні найбільше вразити. Коли Клов навмисно робить паузу, шукаючи закінчення речення ("Ну, та, що ти розкажеш собі... цілими днями"), він насправді свідомо замінює приховану фразу "все життя" на банальне "цілими днями", – літературний прийом заміни стилю високого комічним. Проте подібна імплікація лише сповіщає глибинний зміст усій екзистенційній ситуації: герої не розуміють, що таке реальність, життя, а тому й згадувати про нього зайвий раз не варто. Коли Хамм раптово віднаходить синонім до слова "історія" ("А, ти маєш на увазі хроніку?"), він свідомо акцентує увагу на грецькому еквіваленті, бо "хроніка", на відміну від "історії" не обов'язково має мати закінчення – вона лише корпус подій, що відбулися. Цим він підкреслює, що їхнє спілкування-існування у формі "хроніки" було й буде продовжуватися в майбутньому – хід, який надає гравцеві відому перевагу в непевному світі шахової дошки, на якій лишаються дві фігури. Для опонента, натомість, нічого кращого за "нічого" немає, і саме тому здивування та сум Клова є природною реакцією на усвідомлення безальтернативної пропозиції Хамма. Іншим важливим прикладом лінгвістичної та логічної структури п'єси є немов би наївний інцидент із триногою іграшкою:

Заходить Клов із чорним іграшковим собакою; тримає собаку за одну з його трьох лап.

Клов: Ось твої собаки.

Передає собаку Хамму, який нестить його.

Хамм: Він білий, мій цуцик?

Клов: Майже.

Хамм: Що ти маєш на увазі "майже"? Білий чи ні?

Клов: Ні.

Пауза⁵ [3].

Питання "Він білий, мій цуцик?" дає можливість Клову втаємничити реальність, говорити багатозначно, використовувати безліч альтернатив, тим самим змушуючи Хамма ставити нові питання задля отримання необхідної інформації. "Білий чи ні?" сприймається як прохання, а пауза після усвідомлення кольору – як капітуляція. В цьому обміні репліками глядач стає свідком зловісного потенціалу зрячого Клова по відношенню до сліпого Хамма, бо перший може вибудовувати реальність за власним бажанням задля власного задоволення та тортур Хамма. Останній, врешті-решт, має визнати свою поразку, бо, за великим

⁴ Clov: I'll leave you.

Hamm: No!

Clov: What is there to keep me here?

Hamm: The dialogue. (Pause.) I've got on with my story. (Pause.) I've got on with it well. (Pause. Irritably.) Ask me where I've got to.

Clov: Oh, by the way, your story?

Hamm: (surprised). What story?

Clov: The one you've been telling yourself all your . . . days.

Hamm: Ah you mean my chronicle?

Clov: That's the one.

Pause.

Hamm: (angrily). Keep going, can't you, keep going!

Clov: You've got on with it, I hope.

Hamm: (modestly). Oh not very far, not very far. (He sighs.) There are days like that, one isn't inspired. (Pause). No forcing, no forcing, it's fatal. (Pause.) I've got on with it a little all the same. (Pause.) Technique, you know. (Pause. Irritably) I say I've got on with it a little all the same.

Clov: (admiringly). Well I never! In spite of everything you were able to get on with it!

Hamm: (modestly). Oh not very far, you know, not very far, but nevertheless, better than nothing.

Clov: Better than nothing! Is it possible.

⁵Enter Clov holding by one of its three legs a black toy dog.

Clov: Your dogs are here.

He hands the dog to Hamm who feels it, fondles it.

Hamm: He's white, isn't he?

Clov: Nearly.

Hamm: What do you mean, nearly? Is he white or isn't he?

Clov: He isn't. Pause.

рахунком, він позбавлений засобів дізнатися про щось, – його єдиним поводитирем лишаються фантазми уяви Клова, який притримує, а, згодом, фальсифікує інформацію на власний розсуд.

Мова Беккета вимагає від глядача надмірної уваги. Щоб зрозуміти п'єси на кшталт "Кінець гри" треба прискіпливо вслухатися в ці дивні обороти, як-от опис триногого собаки: "Клов: Йому бракує однієї ноги" (*Clov: He lacks a leg*) [3]. Подібна мова видається глядачеві тому такою дивною, бо в ній відсутня референція до самого героя, характеру, особистості – лінгвістична особливість беккетівського парадоксу, який за власною театральною конвенцією тяжіє до протейвської поліфонії.

Висновки. У статті з'ясований механізм розбудови абсурдистської п'єси та розкриті граматико-синтаксичні особливості драми в беккетівському театрі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Interview with Ronald Hayman reported in *The New Review*. – Vol. 1, no. 9. – December 1974. – P. 18–19.
2. Arthur Miller. *Introduction to Collected Plays / Arthur Miller*. – London : Cresset Press, 1961. – P. 4–5.
3. Samuel Beckett. *Endgame* [Електронний ресурс] / Samuel Beckett. – Режим доступу : <http://samuel-beckett.net/endgame.html>.
4. *Journal of Beckett Studies*. B. S. Hammond. English Department at Florida State Univ., 1979. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.english.fsu.edu/jobs/num04/Num4Hammond.htm>.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Interview with Ronald Hayman reported in *The New Review*. – Vol. 1, no. 9. – December 1974. – P. 18–19.
2. Arthur Miller. *Introduction to Collected Plays / Arthur Miller*. – London : Cresset Press, 1961. – P. 4–5.
3. Samuel Beckett. *Endgame* [Elektronnyy resurs] / Samuel Beckett. – Rezhym dostupu : <http://samuel-beckett.net/endgame.html>.
4. *Journal of Beckett Studies*. B. S. Hammond. English Department at Florida State Univ., 1979 [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu : <http://www.english.fsu.edu/jobs/num04/Num4Hammond.htm>.

Матеріал надійшов до редакції 11.05. 2015 р.

Коляда О. В. Грамматико-синтаксические особенности драматургии С. Беккета (на примере пьесы "Конец игры").

В статье исследуются грамматические и синтаксические особенности диалогической речи в драматургии Сэмюэла Беккета на примере пьесы "Конец игры". Сложность и амбивалентность грамматических и синтаксических конструкций представлены в пьесе "Конец игры", на примере которой можно проанализировать идиомы, свойственные диалогу беккетовского театра. Статья рассматривает примеры идиоматики, которая миметична ритму и паузам спонтанного дискурса.

Ключевые слова: грамматико-синтаксические особенности, Сэмюэл Беккет, диалогическая речь, драматургия.

Kolyada O. V. Grammatical & Syntactical Peculiarities of Samuel Beckett's Playwriting in "Endgame".

The article offers the short review of a few examples of grammatical and syntactical peculiarities of the dialogical discourse in Samuel Beckett's "Endgame" play. The grammatical and syntactical peculiarities are viewed as complex and ambivalent clusters that are typical in the Beckettian idiomatic dialogue which is mimetic to the rhythm and pauses of the colloquial speech. Beckettian linguistic idiomology showed unnatural dialogical discussions and would-be spontaneous speech patterns of such a playwright as Henrik Ibsen, whose plays used to be considered naturalistic. Nullifying authoritative rhetoric Beckett clearly persuades that particularly everyday routine speech has sense and in fact is only realistic. Before liberating the contemporary theatre Beckett as a dramatist had got rid of a burden of verbosity as well as paradoxically: rejecting superficial mimesis the dramatist discovers and utilizes his own artistic idiomatic speech, which grammar, despite obvious similarity, does not associate with the colloquial speech since the characters of Beckett's plays do now talk like common people too. It is a typical feature of the Beckettian drama that simple grammatical and syntactical constructions are in fact deceptive and offer the suggestive implication. An exemplary disjunctive patten "if it is not X then Y" seems to be devoid of the rational alternative because it lacks an integral part: juxtaposition and comparative matching of the equal options. The very syntax of many patterns plays havoc and joke with the public, giving passive verbs the particular active connotation and the active function. Projecting such original approach unto Beckett's favourite metaphysical concept of death the latter turns out to represent an act of the absolute freedom. The absurd of the narrative reveals itself in the very means of its construction: a sentence is being built in such a way that the public literally perceives death as an extremely painful act of will. The grammatical and syntactical conjunction of the typical Beckettian sentences reveals an existential principle: implicitly those turn out to be active and offer the space for options in the anti-world, hence crucial to Beckett "to be killed" or simply "to die" is a unique alternative most of the characters ponder on.

Key words: grammatical and syntactical peculiarities, Samuel Beckett, dialogical discourse, playwriting.