

Игра как способ реализации дискурса персонажей в пьесах Гарольда Пинтера

Гарольд Пинтер является одним из ярчайших представителей современной английской драмы. Начав писательскую карьеру в конце 1950-х и почти сразу же добившись признания как у публики, так и у театральных критиков, Г. Пинтер по сей день остается популярным драматургом, чьи пьесы с успехом ставятся во многих странах мира. Сборники его пьес, переведенные более чем на 10 языков, неизменно находят своего читателя и вот уже более четверти века выдерживают множество переизданий. С начала шестидесятых Г. Пинтер пишет кино- и радиосценарии, занимается режиссурой, а также преподавательской деятельностью. Однако всемирную славу писателю, без сомнения, принес театр, верность которому Г. Пинтер сохраняет и по сей день.

К сожалению, несмотря на широкую известность и признание за рубежом, взаимоотношения Г. Пинтера с советскими и постсоветскими издательствами и театром всегда были непростыми. В результате творчество Г. Пинтера в нашем литературоведении мало изучено, число публикаций о нем крайне ограничено. В настоящее время существует лишь один сборник пьес Пинтера на русском языке, включающий в себя пять пьес, в то время как число драматургических произведений, написанных Г. Пинтером, превышает двадцать. Без сомнения, что Г. Пинтер был бы весьма интересен русскоязычной публике и в качестве автора эссе, очерков, публицистических выступлений, которые все еще не переведены на русский язык.

Следует отметить, что ни зарубежным, ни отечественным критикам не удалось прийти к единому мнению относительно принадлежности Г. Пинтера к какому-либо литературному течению или направлению. Советский исследователь В. Ивашева «прикрепляет» к Пинтеру ярлык модерниста, Д. Шестаков же говорит о пьесе «Сторож» как о примере «современной английской психологической драмы» [1]. Сам Г. Пинтер настаивает на своей непринадлежности к какому-то литературному течению. Большинство же исследователей относят произведения Пинтера к театру абсурда. На наш взгляд, данная позиция является излишне обобщенной, где выводы делаются на основе лишь формальных признаков.

Несомненным, однако, является тот факт, что пьесы Пинтера и Беккета имеют ряд общих черт. Их объединяет, в первую очередь, отношение ко времени, которое тянется мучительно долго, а также общность драматических приемов, как-то: наличие не фабулы, а лишь ее элементов, статичность действия, которое нередко вообще отсутствует, а также отчетливое нежелание героев общаться.

Однако, если Беккет и Ионеско «описывают коллизии «голового человека под голым небом», «человека вообще», «человека как такового», не связанного с конкретными общественными отношениями, ... угрожающий хаос мира, по Пинтеру, рожден вполне определенными общественными связями, которые ни на секунду не дают забыть о себе» [2].

Отголоски этого хаоса слышны почти в каждой пьесе драматурга. Именно потому Пинтер и приводит почти всех своих героев в Комнату (так называется

первая пьеса драматурга) или Убежище, за стенами которых они, казалось бы, могут чувствовать себя в относительной безопасности.

«Мои герои, – говорит парадоксалист Пинтер, – общаются для того, чтобы избежать опасности быть понятыми» [3]. На первый взгляд, налицо влияние «апостола молчания» Беккета, тем более, что по количеству молчания и пауз Пинтер лишь немногим уступает отцу театра абсурда. И все же между молчанием Беккета и молчанием Пинтера есть принципиальная разница. Герои Беккета молчат, ибо им нечего сказать друг другу. Персонажи Пинтера зачастую произносят реплики в телеграфном стиле или молчат потому, что боятся раскрыться и стать таким образом уязвимыми при нападении окружающих.

Персонажам Беккета страх неведом – ни на сырой земле, ни в мусорных баках. Постоянно готовые к отражению агрессии герои Пинтера, лишь попав в «зону молчания», чувствуют себя спокойнее и защищеннее. «Общение слишком опасно, – говорит в этой связи Пинтер. – Войти в чужую жизнь слишком страшно, но не менее страшно демонстрировать бедность своей души другому» [3].

Герои находят общение не только затруднительным, но и вселяющим ужас. Они стремятся уклониться от ловушек человеческого общения, пасуя перед необходимостью вступать в прямой контакт. Но рано или поздно встреча с внешним миром все-таки происходит. В такие критические моменты герои начинают *игру*, направленную на то, чтобы сохранить дистанцию между своим внутренним миром и разрушительной действительностью.

Теоретическое обоснование данного способа общения пинтеровских героев мы находим в работе Эрика Берна «Люди, которые играют в игры», где выдвигается идея о том, что люди используют игры, чтобы избежать ужасов истинной близости. «Близость требует строгой осмотрительности и зачастую не приветствуется... Следовательно, чтобы [избежать] опасностей близости, большинство людей играет в игры, когда это возможно» [4].

Об игре, но уже сугубо языковой, говорит Л. Витгенштейн в «Философских исследованиях». Он определяет языковую игру как «определяющую модель коммуникации или конституции текста, в которой слова употребляются в строго определенном смысле, что позволяет строить непротиворечивый контекст» [5]. Целью языковой игры является устранение ловушек естественного языка путем терапии языковых заблуждений, перевод непонятных предложений в более совершенные, ясные, отчетливые.

Г. Пинтер, воспользовавшись формой языковой игры, качественно изменяет ее содержание. Языковые заблуждения не только не искореняются, но, напротив, активно культивируются героями, неохотно и неумело вступающими в процесс социализации.

Герои Г. Пинтера играют в болтовню на улице, используя ее как способ изоляции; игра в беседу помогает избежать проявлений враждебности; игра в вежливость стирает налет варварства; игра в любовь защищает от ненависти или безразличия; и, наконец, игра в искренность рассеивает ужасное чувство, что слова вообще не имеют значения.

Необходимо отметить, что игра как принцип организации и способ реализации дискурса может принимать различные частные формы. Один и тот же вариант игры, в свою очередь, может переходить из одной пьесы в другую, сохраняя неизменными основные признаки.

Одной из форм игры, реализуемой в пьесах Пинтера, является игра в вопросы, которая будет рассмотрена ниже.

Задавать вопросы, требовать ответы на них – одна из форм игры в пьесах Пинтера. Обычно она реализуется следующим образом:

1. Герой задает ряд несущественных вопросов, исключительно с целью поддержания языковой игры.

2. Герой задает каверзный вопрос, на который другой герой не в состоянии ответить.

В большинстве случаев оба персонажа уже знают все вопросы и ответы, и последовательность этих вопросов и ответов становится ритуализированной формой социализации героев. Подобное явление можно встретить в первом акте пьесы Тома Стоппарда «Розенкранц и Гильденстерн мертвы». Здесь целью игры становится ответ на вопрос вопросом, и проигравшим является тот, кто произносит фразу, делающую невозможным очередной вопрос.

Розенкранц. Может, поиграем в вопросы?

Гильденстерн. А что это даст?

Розенкранц. Практику!

Гильденстерн. Не вопрос! Один – ноль.

Розенкранц. А это считается?

Гильденстерн. Что?

Розенкранц. Это считается?

Гильденстерн. Очко. За повторение. Три – ноль. Кон.

Розенкранц. Раз так, я не играю.

Гильденстерн. Чья очередь?

Розенкранц. А?

Гильденстерн. Очко. Не акай. Ноль – один.

Розенкранц. Кто теперь?

Гильденстерн. Почему?

Розенкранц. Почему нет?

Гильденстерн. Зачем?

Розенкранц. Очко. Без синонимов! Один – один.

Гильденстерн. Что, во имя неба, происходит?

Розенкранц. Очко. Без риторики! Два – один. [...]

Гильденстерн. А Бог есть?

Розенкранц. Очко. Не трепли все. Три – два. Кон. [...]

Розенкранц (голосом вопиющего в пустыне). ...Что это за игра?

Гильденстерн. И какие у нее правила? [6]

В случае с Пинтером, прежде всего в его ранних произведениях, особого внимания заслуживают два вида вопросительных игр – *объединяющая* людей и *разъединяющая* собеседников. Первая из игр направлена на установление контакта и, используя терминологию Романа Якобсона, может быть названа *фатической* (направленной на установление лингвистического контакта, нежели на передачу информации) [7]. Фатическая игра традиционна для начала многих ранних пьес Пинтера, где она принимает форму ритуализированной беседы за завтраком. Еда, подаваемая за завтраком, обычно не представляет интереса, но ритуал, стоящий за ней (кричащая в пустоту женщина и прячущийся за газетой мужчина), стал своего рода клише у Пинтера. Газета или комикс играют важную роль в ритуале утренней трапезы, особенно в ранних пьесах. Это – источник ежедневных сплетен, той пустой информации, которой наполняется речь героев: «У кого-то родился ребенок», «Восьмилетний мальчик убил кота!» и т.д. Современные авторы уделяют большое внимание газете из-за того эффекта отчуждения, который она производит на собеседников; как было замечено, газета является «одним из наиболее эффективных барьеров для коммуникации, когда-либо изобретенных человеком».

И у Беккета, и у Ионеско есть сцены, напоминающие фатические игры у Пинтера, где женщина, пытаясь достучаться до своего мужа, наталкивается на «барьер», созданный с помощью газеты. Похоже, всех троих искренне забавляет то ту-

пое усердие, с которым их герои пробираются сквозь бесконечные ряды пустой, ничего не значащей статистики.

Мистер Смит (глядя в газету): Вот чего я никак не могу понять. Почему в этом разделе, где пишут о рождениях, свадьбах и похоронах, всегда указывается возраст умерших, но никогда не говорится о возрасте новорожденных. Бессмыслица какая-то.

(Ионеско «Лысая певичка»).

Вилли (читает): Его Светлость Высокопреосвященство Отец Карлос Хантер умер в ванной.

(Беккет «Счастливые времена»).

Бен: Эй! (Берет газету) Как насчет этого? Послушай только! (*Смотрит в газету*). Мужчина восьмидесяти лет хотел перейти дорогу. Но движение было очень сильным, понимаешь. Он не представлял, как он проскользнет. И он заполз под грузовик <...> От этого хочется блевать, правда?

(Пинтер «Глухой официант»).

Прослеживая эволюцию «пустых» разговоров в современном театре, начиная с Чехова, можно отметить, что Пинтер пошел дальше своих коллег. Он – мастер сплетен и избитого словоблудия. Основная трудность, возникающая при чтении подобных примеров фатического взаимодействия, состоит в сложности осознания читателем подобных диалогов, таких уныло банальных и душераздирающе тривиальных, собственно и являющихся ядром общения в каждой семье.

Второй вид вопросительной игры, подобно фатической, основанной на антиномии разговорчивого и немногословного партнеров, включает в свою схему активного и пассивного партнеров. Однако здесь молчание спровоцировано враждебностью активной стороны, включающей как одного, так и несколько героев. Цель этой игры – занять доминирующее положение. Вопросы, используемые здесь, могут быть охарактеризованы как *риторические*.

Если фатическая игра обычно находится в начале пьесы, то место *риторической* игры – кульминация действия. Собственно, наличие этой игры и определяет кульминацию. Непосредственному началу риторической игры предшествует борьба за физическое доминирование, в ходе которой явно обозначается конфронтация между героями.

Наиболее ярко риторическая игра реализована в пьесе «Теплица».

Хотя Пинтер изначально считал эту пьесу непригодной для публикации, центральная сцена допроса была настолько яркой, что послужила основой для отдельного очерка «Претендент» (1959).

В полном варианте пьесы мисс Каттс и Гиббс подвергают «жертвенного» Лэмба (lamb по-английски – агнец, ягненок) ужасающему испытанию, в ходе которого пытаются дезориентировать его с помощью огромного количества риторических вопросов (каждый из которых Стоппард классифицировал бы как запрещенный).

Допрос начинается с серии туманных вопросов, основанных на неопределенных психологических типологиях: «Могли бы Вы определить себя как легко возбудимого человека?... легко поддающегося переменам настроения?... социальную личность?» [3, с. 166].

То, что Лэмб затрудняется с ответом, кажется абсолютно естественным: «Ну, это зависит от того, что вы подразумеваете под ...»

Сбив его с толку таким образом, они продолжают атаку вопросами, не отставая даже, чтобы послушать ответы:

Каттс: Вас часто беспокоят женщины?

Лэмб: Женщины?

Каттс: Мужчины.

Лэмб: Мужчины? Но я только собирался ответить на вопрос о женщинах...

Далее следуют вопросы, где необходим выбор между большим количеством понятий: «После рабочего дня чувствуете ли Вы себя уставшим, нервным? ... изрядно? ... раздражительным? ... на пределе? ... угрюмым?» и т.д.

После паузы Лэмб смиренно отвечает: «Ну, трудно ответить, действительно ...», за что подвергается наказанию душераздирающим звуком. На этом этапе вопросы становятся все более абсурдными: «Вы девственник? Вы всегда были девственником? От слова вена?» и т.п.

Завершается допрос еще одной серией альтернативных вопросов: «Женщины пугают вас? ...их одежда? ...их обувь?» и тому подобные 22 альтернативы, последние из которых заглушаются звуком оркестра.

Как и положено в таких играх, наиболее вероятным эффектом от подобной словесной атаки является состояние кататонии, в которое впадает атакуемый. В заключительной сцене «Теплицы» мы видим Лэмба с прикрепленными к телу электродами и наушниками, тихо сидящим, будто в кататоническом трансе. Чего он ждет? Кульминационной точкой самой сцены допроса является тот момент, когда Лэмб беспокойно ожидает следующего финального вопроса, готовый на любое сотрудничество; но вопроса более не последует, его ждет только безжалостная тишина.

Подытоживая вышесказанное, следует отметить, что риторический и фатический способы ведения вопросительной игры служат для достижения диаметрально противоположных целей. В более поздних пьесах эти две игры смешиваются, перерастая одна в другую.

Комбинация этих двух игр зачастую производит сильнейший эффект на читателя. Пугающими являются те моменты, где герои ошибочно принимают риторическую игру за фатическую. Обратная же путаница служит для создания комического эффекта.

Примером подобной несообразности может служить начало пьесы «Любовник». Ричард спрашивает свою жену: «Твой любовник придет сегодня?» [8]. Такой вопрос явно попадает в категорию провокационных. Но он задан «дружелюбно», и ответом служит мягкое соглашающееся «У-гу» Сары («У-гу» и его разнообразные варианты – очень популярный ответ пинтеровских героев: он помогает избежать определенных «да» и «нет»).

Возникающая в данной ситуации путаница не приводит к обнажению конфликта. Напряжение возникает в тех ситуациях, когда герой сознательно варьирует дискурс с фатического уровня до риторического. Такую ситуацию мы наблюдаем в пьесе «Сторож»:

Мик: [...] Что ты мне посоветуешь?

Дэвис: М-да ... веселое дело с таким братцем...

Мик: Как?

Дэвис: Я говорю, он ...он вроде бы смешной тип, твой брат.

Мик: (уставился на Дэвиса) Смешной? Он?

Дэвис: Ну... смешной...

Мик: Чем же он смешной? (Пауза).

Дэвис: Что работы не любит.

Мик: Что ж здесь смешного?

Дэвис: Ничего. (Пауза).

Мик: По-моему, это не смешно.

Дэвис: Не смешно [2, с. 45].

Мик перескакивает с одной игры на другую, причем делает это в самый неожиданный момент, чем дезориентирует оппонента и одерживает победу.

На основе проведенного исследования можно сделать вывод, что герои активно используют игру как форму речевого взаимодействия. Подобная форма «облегчает» процесс общения, маскируя истинные смыслы и намерения героев.

Игра в вопросы, рассмотренная выше, присутствует практически во всех пьесах Пинтера разных этапов его творчества. Форма игры в вопросы неоднородна, но включает два направления, имеющие противоположные задачи.

С помощью *фатической игры* герои вступают в процесс общения. Данная игра представляет собой набор клише, используемых для установления контакта. Ритуализированность как формы, так и содержания, а также прогнозируемость результата подобного взаимодействия объясняют широкое употребление фатической игры на начальном этапе беседы. Примечательным является тот факт, что эта беседа, как правило, происходит между близкими родственниками либо супругами, а отнюдь не незнакомыми людьми.

Риторическая игра реализуется в процессе «битвы за позиции» между двумя и более враждебно настроенными героями и представляет собой набор стандартных речевых способов установления доминирующего положения. Это обуславливает использование риторической игры в моментах наивысшего напряжения в пьесе: в то же время, риторическая игра – уже сама по себе «индикатор» кульминации.

Указанные выше типы игр могут встречаться в пьесах Гарольда Пинтера как в чистом виде, так и накладываться друг на друга, образуя более сложные игровые схемы.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Денисов В.** Хорек под домашним баром // Современная драматургия, 1996, № 4. – С. 133.
2. **Пинтер Г.** «Сторож» и другие драмы. – М., 1988. – С. 6.
3. **Pinter H.** Plays. – London, 1985. – С. 28.
4. **Verne E.** Games People Play. – Harmondsworth, 1968. – S. 151.
5. **Витгенштейн Л.** Философские работы. – М., 1994. – С. 96.
6. **Стоппард Т.** Розенкранц и Гильденстерн мертвы. – СПб., 2000. – С. 16.
7. **Лингвистический энциклопедический словарь** / Гл. ред. **В.Н. Ярцева**, – М., 1990. – С. 357.
8. **Пинтер Г.** Возвращение домой. Любовник // Современная драматургия, 1996, № 4. – С. 137.

S U M M A R Y

The article deals with discourse as one of the aspects of poetics of the contemporary English playwright Harold Pinter. His plays and discourse strategies in particular are analyzed from the point of view of the theory of games.

Поступила в редакцию 15.12.2003