

## שושנה אביגאל / הקו והמעגל — על תמונת הקיום ב'משחק' לסמואל בקט

בשיחה עם עיתונאי הסביר פעם סמואל בקט את סירובו הידוע לפרש את יצירתו באמרו: הכול כבר כתבתי. ואכן, יצירתו של בקט מכילה תמיד את המפתח לצופן שלה עצמה, בהיותה דנה באותה מידה על עצמה כשם שהיא מספרת סיפור כלשהו.

במיוחד נכון הדבר לגבי יצירותיו המאוחרות של בקט, ההולכות ומתקצרות, ואשר מפרשות לא רק את עצמן, אלא גם את היצירות שקדמו להן, באמצעות הגשת דגם מוקטן ודחוס של מיבנים וסמלים האופייניים למחבר.

מחזהו של בקט 'משחק' ('PLAY') מכיל לא רק מפתח להבנת יצירתו הדרא-מאטית של בקט, אלא גם מודל מרוכז של מערכת התיקשורת האופיינית למדיום התיאטרון, כאשר המודעות המודגשת למדיום עצמו היא אחד המישורים הבולטים ביותר של מירקם העלילה במחזה.

המודעות הזאת מצויה בדרך-כלל מעבר לתוכנם הסמנטי של השדרים הנמסרים מפי הדמויות, היא נובעת מן התמונה המרחבית, הנוכחת פיסית, של הבמה. כך נוצר הקשר-משמעות רב-רובדי, שרק ביחס אליו ניתן לנסות ולפענח את רב-משמעותם של השדרים השונים: ההקשר המידי (המרחבי, ברובו) של שחקנים על במה הדוברים אל צופה ונצפים על-ידיו (1), ההקשר המסופר של "סיפור האהבה" שמספרות הדמויות (2) וההקשר המשולב (1+2), המעלה את שניהם למישור מטאפיסי.

הקשר רב-רובדי הוא תכונה אופיינית לכל תיקשורת בתיאטרון; אך בקט מיידע ומבליט תכונה זאת, והופכה גם לאופן וגם לתוכן של דבריו. זוהי חוקיות המשחק של 'משחק'.

### אשלייה אופטית

ב'משחק' — שלוש דמויות: גבר ושתי נשים, שדוברים אל זרקאור המאיר אותם חליפות. בדבריהם, המתקבלים כחלק מחקירה או מווידי, הם טווים את עלילת האה-בים שנרקמה ביניהם בעבר. מיסגרת העלילה של המחזה, היא, אם כך, החקירה ע"י הזרקאור, כשה"עלילה האחרת", היחסים בין הדמויות, נכללת בזאת הראשונה, מותנית בה ונובעת ממנה.

הווה אומר, עלילתו המרכזית של 'משחק' נובעת במישרין מן התמונה המר-חבית שעל הבמה, תמונה הנמסרת בפירוט ובדייקנות בהוראות הבמה של המחזה. הבמה המופשטת, הכמעט-ריקה, מציגה מיבנה קווי קפדני. המיסגרת המלבנית של הבמה מכילה קו אופקי, המורכב מ"שלושה כדי אפר זהים", שמתוך כל אחד

מהם מבצבץ ראש. הראשים אמורים להביט "לחזית ללא כל סטייה לכל אורך ההצגה" והמחזאי מבקש לטשטש ככל האפשר את הייחוד האישי של פני השחקנים. הדמויות "מונעות לדיבור" באמצעות זרקאור יחיד הממוקם באמצע קידמת-הבמה ואשר שובר במיקומו את הרצף הקווי האופקי, ומוסיף לו את הקווים האלכסוניים של קרן-האור הנעה מראש לראש.

התנאים המרחביים הללו מציירים תפיסת-קיום מסוימת, אותה תפיסה שבקט עוסק בה בכל יצירותיו, תוך שהוא מבקר אותה באירוניה רבה, ותוך שהוא מממש אותה בסמלים שונים האופייניים למימצעים (מדיה) השונים בהם הוא מתבטא. התפיסה הזאת תיקרא בהמשך הדברים "התפיסה של הקיום הקווי".

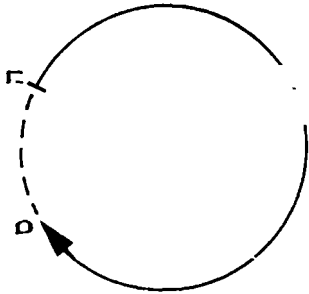
הדימוי של הקיום כקו מעוגן באמונה שלחיי-אדם יש מטרה, שהחיים משוכים בכיוון מסוים ומתקדמים לקראת הגשמה ומימוש סופיים. בקצרה: האמונה שלחיים יש משמעות. "משמעות", במובן זה, מותנית בהנחת גורם טרנסצנדנטי מסוים, חיצוני למערכת, כגון נקודת התחלה או נקודת סיום או מקור לתנועה. "גורם" זה מגולם בדרך-כלל במחזותיו של בקט באמצעות דמות, או הפץ, האחראים לפעילות, להתקדמות, להתחדשות החיים, או במילים אחרות — לזמן; ואילו תמונת החיים כמסלול משמעותי זוכה בדרך-כלל לדימוי מרחבי סטאטי, שהגדתו עם ה"גורם" הזמני מבליטה את חוסר-ההתקדמות על פני המסלול. כך, למשל, מתפקדת ה"דרך" במחזאים לגודו: שני הנוודים הטראגי-קומיים חיים ומצפים על "אם הדרך". הם מאמינים שהדרך מובילה מנקודת-זינוק לנקודת-סיום (הופעתו של גודו). אך מיבנה המחזה כולו מפריך למעשה את ה"משמעותיות" של הדרך ומוכיח את האבסורד שבפעילותם המחזורית של הגיבורים.

תמונת הבמה הקפואה והקווית של 'משחק' היא אשליה אופטית מושלמת. האשליה נשברת בהדרגה, כאשר לוקחים בחשבון את סך-הכול של מרכיבי התמונה, גם אלה שאינם נוכחים באורח מרחבי (כגון גורמים מילוליים), ואז מתגלה המחזה כולו כתהליך של סתירה דיאלקטית של הרושם הראשוני המתקבל מכל אחד ממרכיביו.<sup>1</sup> תהליך זה חל בראש-ובראשונה על המיונסצנה הקפואה והקווית המתגלה כמצב דינאמי ומחזורי, הן מבחינה ויזואלית, והן מבחינת ה"סיפור" שמבטאת התמונה הבלתי-משתנה. התמונה הקפואה מכילה מערכת יחסים פעילה ובלתי-פוסקת וגם סיפור שאין לו סוף ואין לו התחלה. גם הרושם של אין-זמן קפוא וסטאטי מתקבל לבסוף כורימה נצחית של תמיד, של כל-זמן.

למעשה ניווכח לדעת, כי לפנינו יחידת זמן (או יחידות זמן, שהן הייגור-הך במיקרה זה), המיוצגת באמצעות יחידת מרחב (או יחידות-מרחב זהות). התמונה המרחבית, או קטע-העלילה הנתון במיסגרת המחזה, אינם אלא מיקטע מתוך תהליך מחזורי, או קטע על פני מעגל — ומכאן האשליה האופטית של הקו; מכאן גם שבירתה הרטרואקטיבית של האשליה הזאת ברגע שניתן לראות את הקו לאור ההקשר המורחב של הדברים, לאור המחזוריות. תיאור התקדמות של זמן באמצעות יחידות-מרחב מקובל על בני-האדם (כגון באמצעות שעון), ובקט

משכללו והופכו למטאפורה בימתית בעלת עוצמה ולעיקרון המיבני של מרבית יצירותיו הדראמאטיות.

בקט מטפל בקטע ה"חסר" של "מיתוס החיפוש", באותו קטע שבו נקודת-המוצא ונקודת-הסיום מצטרפות ונהפכות לנקודה אחת ובהצטרפותן מבטלות בעצם את הישגיותו של החיפוש. אי-לכך, היצירות במסורת "מיתוס החיפוש" אינן סוגרות מעגל מיתי ממש, ואף אינן מבליטות את מחזוריות התהליך, ומבקשות לשמור על משמעות החיפוש על-ידי ההפרדה בין שתי הנקודות — בין ההתחלה לסיום.



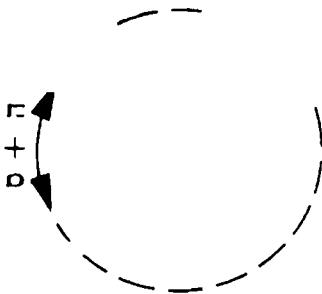
ציור מס. 1

מיתוס החיפוש

ה = התחלה

ס = סוף

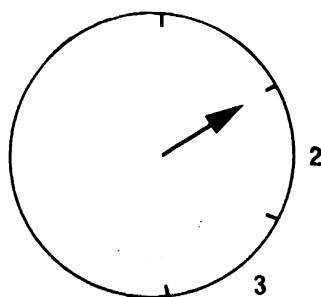
במקום האשליה האופטית הדתית של יצירות נוסח הקומדיה האלוהית, מציע בקט ליידיע את סגירתו ומחזוריותו של המעגל על-ידי הצגת אשליה אופטית אחרת: הוא מממש בתוך היצירה את קטע הסגירה בלבד — כמטונימיה למעגל כולו. הוא עוסק רק באותו קטע שבו נפגשים ההתחלה והסוף ומבטלים זה את זה; לכן דמויותיו נראות תמיד כנתונות "על סף של קיום" — לא חיות ממש, אך גם לא מתות לעולם. הקטע כשלעצמו נראה כיחידה מסוימת עם סוף והתחלה; אך ההקשר שלו הוא מחזורי, והוא תמיד מוצג כך שזנבו נתון בפיו, הווה אומר שברור מן הפתיחה שהדברים התחילו קודם, וברור מן הסיום שהדברים יימשכו ויחזרו על עצמם. הקטע מכיל כבר רמזים לעיקוליותו והנחיות לראיית הקו כחלק מהיקף של מעגל אינסופי:



ציור מס. 2

יחידת זמן מרחבית

התקדמות הזמן נתפסת במבנה כזה כהליך לא-מסקני, מחזורי וחסר-משמעות. חוסר ההישגיות שבהתקדמות כזאת מובע על-ידי קביעותה הסטאטית של יחידת המרחב המדגימה את הזמן (תמיד אותו מקום, אותו עץ, אותה שיגרה, וכו'). כך, למשל, במחזה הפאנטומימה שלו, 'מחזה ללא מילים מספר 2', מצטיירת הבמה הקווית כדימוי של שעון ממש, לאור התנועה המתרחשת עליה: תווזה אופקית של שתי דמויות, בשלושה שלבי-שיגרה שונים, המונעות לתנועה ע"י גורם מופשט הנקרא "זרז" ואשר מגולם בהוראות הבמה באמצעות חץ. למעשה ניתן לראות בכל שלב כזה קטע על פני מעגל, כשהזרז-החץ הוא המחוג והבמה כולה היא קטע על פני מעגל, מחולק לקטעי-מישנה קטנים עוד יותר:



ציור מס. 3

'מחזה ללא מילים מס. 2'

אשליית הקו במשחק נוצרת ומופרכת לא רק בתמונה הבימתית הנראית לעין, אלא גם בדימוי המרחבי המצטייר מיחסי הדמויות. גבר ושתי נשים (המכונים באופן לא-אישי ג — הגבר, ו-א1 ו-א2 — הנשים<sup>2</sup>) מדברים באורך מונוטוני אל תוך חלל התיאטרון, באופן ששום דו-שיח אינו מתאפשר ביניהם. המחזאי אינו מתיר להם להביט זה בזה, ועל כן הם אף לא מודעים לקיומם במשותף.

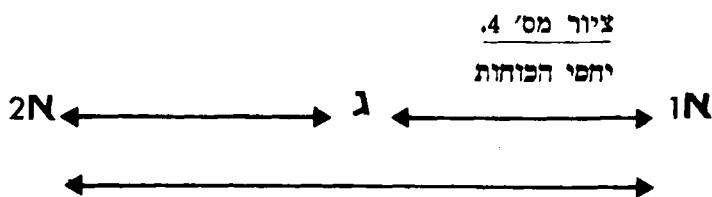
המשתתף הרביעי — הזרקאור, הוא אילם מטבעו.

הסידור האופקי החד-ממדי של שלוש הדמויות על הבמה אמור לייצג את יחסי-העומת של משולש-אהבים קונבנציונאלי (גבר, אשתו והפילגש), שבהיות הדמויות משוללות כל תנועה, לא ניתן לממשו באופן מרחבי על הבמה (אף שקיבוץ משולש הוא אחת המיונסצנות המקובלות ביותר בתיאטרון).

כתוצאה מן הסידור הקווי, נהפכת הסיטואציה הדראמאטית הנדושה כל-כך למשולש שווה-צלעות המיוצג באופן שטוח: אף אחת מן הדמויות איננה גיבור ראשי. כל השלושה מודגשים במידה שווה, כל אחד מקבל אותה הזדמנות להתבטא, להישמע ולהיראות. הגבר אף נותן ביסוס ריגשי לעמדה זאת בתיאור יחסיו אל שתי הנשים: אין הוא מעדיף את האחת על פני רעותה. הוא היה מעדיף להישאר עם שתיהן גם יחד — אך נוטש את שתיהן כאחת למען קיום-הדימדומים הזה שלפנינו, בו הוא ממשיך לטוות אוטופיה רומאנטית בשלושה:

"מעולם לא התעוררנו יחד, בבוקר של אביב, הראשון המתעורר מעיר את שני האחרים. ואז, בדוגית קטנה (...) על הנהר. אני נשען על המשוטים, הן סמוכות על כריות בירכתיים... בסחף המים הזורמים. איזה חלומות". הדימוי המילולי של הדוגית וסידור היושבים בתוכה מרמז על מצב המשולש שאינו נוכח על הבמה. עם זאת, נפסלת גם הגישה הקווית בכל מערכת-היחסים הזאת, גישה הקיימת בדרך-כלל בכל עימות דו-צדדי או תלת-צדדי. הן הגבר והן הנשים מתפקדים בו-זמנית כאובייקט וכסובייקט זה כלפי זה. הם תלויים ומותנים באורח הדדי זה בזה. הגבר מחזיק את שתי הנשים בציפייה לבואן ובתשוקה לאהבתו הבלעדית והן, בתורן, מערערות את ביטחונן העצמי בגבריותן באמצעים גשיים מוכרים כגון סקס-אפיל והיסטריה.

מכאן, שסידורם של השחקנים על הבמה הוא הטעייה והבהרה גם יחד. ניתן לראות את הקו האופקי של שלושת הכדים כמורכב ממערכת של וקטורים סימבוליים המשקפים למעשה במדויק את יחסי הדמויות:



עלילת המחזה כפי שתוארה עד כה — היא חסרת תנועה. מלבד הקשר החד-סיטרי בין הזרקאור לדמויות — אין כל תיקשורת פיסית אחרת על הבמה. אך, למעשה, עצם הכללתם של המשתתפים בתוך מיסגרת הבמה ויידועה של מיסגרת זאת כ"מיסגרת" ("the ideal space" קורא לכך בקט בטכסט האנגלי) על-ידי הכללת הזרקאור, וכן ההתייחסות למיסגרת הרחבה יותר של אולם התיאטרון על-ידי איזכור הצופה — מכניסים את המשתתפים לתוך משחק פעיל של יחסי-גומלין ולתוך שלשלת סמלית של תלויות רב-כיווניות. המיונסצנה הנעדרת היא הסיכום הקפוא של משחק זה.

#### מיונסצנה קפואה

'משחק' מכיל את הנוסחה של הצגה בתיאטרון קונבנציונאלי, תוך שימוש בכל מרכיבי התיקשורת בתיאטרון בצורתם המופשטת והמוכללת ביותר. בקט עושה כאן שימוש מתוחכם, ואף קומי, במטאפורה של פירנדלו על התיאטרון. כל אחת מדמויות המשחק רשאית לומר את האמת שלה. אך כאשר משווים את דבריה לדברי שתי הדמויות האחרות, מתגלות סתירות בין הגירסאות, כל מוגולוג מוטל בספק, ערך-האמת שלו נעשה יחסי והוא גם מוצג באור מגוחך בהרבה מן הרצינות שדוברו נתכוון לשוות לו. ההשוואה בין המונולוגים היא תוצאה של פרספקטיבה רחבה מזאת הנתונה

בידיהם של הדמויות/השחקנים עצמם. רק הצופה יכול לתפוש את התמונה ברצף ההגיוני שלה ולהוציא את המסקנות המשתמעות ממנה. הדמויות עצמן, הנתונות בתוך הכורח הרצוף להמשיך ולדבר, אינן יכולות להוציא מסקנות, ולכן ממשיכות לתפקד ללא שינוי, ללא בחירה או החלטה. (הדבר דומה לתפקיד השיכחה אצל גיבורים אחרים של בקט, שבשוכחם את העבר — אינם משתמשים בו כדי להוציא מסקנות הגיוניות ביחס להווה שלהם, ולכן לעולם אינם מתאבדים או מתייאשים). אנו, כצופים, נהפכים למרכיב חיוני במשחק. נכון יותר: התודעה המתבוננת שלנו, המצרפת ובוררת מתוך עמדה של אירוניה דראמאטית, נעשית לעמדת פוח. נראה כאילו תפקידנו שלנו הוא התפקיד הראשי, החזק, השולט. אך עד-מהרה תופרך גם עמדה זאת. המשחק הוא דינמי. הוא מתפתח למערכת מחזורית ובלתי-פוסקת של עמדות-כוח חילופיות. שום עמדה איננה האחרונה ושום מסקנה אינה סופית. המנוע של תנועת-הכבואות הדימייונית הזאת הוא הזרקאור, הגורם ב-התנועה היחיד על הבמה.

בקט מציב על הבמה חפץ דומם, אך אקטיבי, המאחד בתוכו את יתרונותיו של תפקיד הצופה-הסובייקט (התודעה המתבוננת) עם חסרונותיה של עמדת השחקן-אובייקט (מושא הראייה). מלכתחילה נראה שהזרקאור הוא הישות הסמכותית ביותר על הבמה. ה"חצי אור תופת" הופך את האנשים לקורבנותו הישירים: יש לו היכולת, שגשגלת מן הצופה באולם, להפעיל ממש את כוחו על הבמה. ביחס לדמויות — הוא הסובייקט הכל-יכול. עינו הכל-רואה מצמצמת אותן ללא הרף לדרגת אובייקטים בלבד. הוא מעניק להן את האור — ועימו את הזכות לדבר ולהתקיים; הוא נוטש אותן באפלה — ואז הן נידונות לשתיקה ולמוות. הזרקאור הוא העורך השרירותי של המלל האנושי, ובכך הוא מכוון את שיפוטנו שלנו (כצופים) ביחס לדמויות. בקצרה, בעולם זה, שבו להיראות ולהישמע פירושו להתקיים — הדמויות תלויות לחלוטין בזרקאור. במציאות של תיאטרון, שחקן שאינו נראה ואינו נשמע — איננו קיים.

הזרקאור, כמו גודו, כמו המצלמה ביפילום, כמו הזרז במחזה ללא מילים מס. 2, הוא הגורם הנוכח והסמוי כאחת, הנכלל והחיצוני כאחת, הנראה כגורם התנועה, כמפעיל, כמקור חיים (ראה ציור מס. 3). לא בכדי התעקש בקט (במכתביו לבמאי הצרפתי של המחזה) להציג את הזרקאור כפועל באופן עצמאי, ללא הנעה ביד אנוש, ובכך הציב בעיות טכניות מסובכות בפני התאורן. גם תיאור הזרקאור במחזה, תיאור הנשמע כהנחייה טכנית: "אחד המתפצל לשלושה" — אינו תיאור של גוף-תאורה קיים, אלא הנחיה סמלית המציינת את טבעו המיטאפיסי של הזרקאור.

למעשה, עצם צורת הצבתו של הזרקאור על הבמה ותיפקודיו בהצגה הם פאראדוקסאליים בהחלט, ומעידים על סמכות סימבולית, אולי, אך גם על חולשות פיסיות מהותיות. כך, למשל, הזרקאור קובע אמנם את מועד דיבורו של כל שחקן על-ידי הארת פניו, אך הוא איננו יכול להיות אחראי גם על תאורת הכדים ועל תאורת

הבמה כולה, שכן עליו להיות מכוון (מתחילת ההצגה) באופן מדויק ביותר אל ראשי השחקנים. תאורת הבמה הכרחית, שכן בקט מבקש ליצור עולם של דימדומים, שבו ישנן דרגות שונות של אפלה (המשתנות במקביל לעוצמות הקול), והוא אף מבדיל בין האפלה המוחלטת שלפני התחלת ההצגה לבין אפלה שרק נראית כאפלה, המתפקדת כ"מוות זמני", כאשר ראשי-הדמויות מצויים בחשכה ורק הכדים נראים במעורפל. ברור, אם כן, שהשליטה על התאורה הכללית של הבמה מצויה בידי גופי-תאורה אחרים, שאינם נראים על הבמה, ושהורקאור עצמו נתון בידיהם, לשבט או לחסד, כמו שראשי-הדמויות נתונים בידי.

יתר על כן. אין בכוחו של הורקאור לשלוט בכוחו. הוא חייב להיות מופעל, ולו רק מרחוק. "סמכותו" אינה בחירה רצונית ומודעת שלו, שכן אין לו תודעה. עמדת-הכוח שלו נקבעת מראש על-ידי הסידור המרחבי של הבמה, על-ידי היותו ממוקם בחזית, מול הכדים ועל-ידי הכללתו בתוך אותה מיסגרת כמו השחקנים. שהרי למעשה, כדי שהורקאור ייחשב אף הוא לשחקן פועל על במה, יש להאיר אף אותו, באמצעות מכשיר תאורה אחר! במקור כוחו של הורקאור טמונה גם חולשתו. כשלעצמו, אין הוא אלא ישות נצפית, מושא של ראייה. תמיד כל-רואה, אך בכל זאת רק חפץ, כפי ש-א1 מכנה אותו כאשר היא מדברת אל החוקר שלה: "וכל הדבר ההוא שם, כולו שם, מביט לך ישר בפרצוף. אתה תראה אותו. תרפה ממני. או תתעייף".

א1 מזהירה את הורקאור שצפוי לו אותו גורל כמו לכל ישות נצפית. "הדבר ההוא שם", כמו "הביצה" ב'מחכים לגודו', הוא הקהל, אותו מקום מפחיד ומאיים, שביחס אליו גם הורקאור הכל-יכול אינו אלא אובייקט. בעינו של צופה, הורקאור אינו אלא גיבוב של זכוכית ומתכת. הוא קיים רק ביחס לדמויות שהוא מאיר. כמו כל שליט, שלטונו מותנה במצב נתון מלכתחילה — שיהיו לו נתינים. זוהי עמדת-כוח יחסית ורעועה, ממש כמו עמדתו של גודו, שקיומו מותנה בכך שמצפים לו.<sup>3</sup> הורקאור אינו מסוגל להאיר את עצמו (אין לו יכולת רפלקסיבית משום סוג — לא פיסית וגם לא מילולית). המכשיר עצמו נתון בחשכה, רק האור שהוא מקרין נראה לעין. הורקאור גם אינו יכול לדעת את כוחו, שכן הוא "רק עין, בלי שכל", כדברי ג.

אילו היה הורקאור במקומו הרגיל, מאחורי הקהל, מאחורי הבמה או מלמעלה, היתה משתנה כל תמונת הכוחות בהצגה. אך בהיותו כמות שהוא, חזק וחלש בעת ובעונה אחת, הורקאור הוא ייצוג בימתי מוחלש של תפקיד הצופה בתיאטרון.

#### אינוונציה בשלושה קולות

אלא שגם תפקיד הצופה אינו כל-יכול כפי שהוא עשוי להיראות בתחילה, ולו רק אם נשפוט לפי תחושותיו של צופה ממוצע בהצגת 'מחכים'. צופים כנים בהצגה זו, הרואים אותה לראשונה מבלי שקראו את המחזה תחילה, ייקלעו עד מהרה למבוכה עמוקה, יתקשו להבין את משמעות ההצגה ועשויים אף

להניח שאין לה משמעות כלל. הקהל ב'משחק' מוטעה בכוונה. חוויית העיקוב אחר רצף הדברים הופכת כמעט בלתי-אפשרית. המעברים הרבים והמהירים מאור לחושך מכאיבים לעיניים. השחקנים שומרים על קצב מהיר כל הזמן (הגחיית המחבר) ודבריהם נקטעים בשרירות. כל זה הוא חלק מן המשחק. נראה כאילו יד סמויה משחקת בהצגה והופכת את הדברים בכוונה לקשים לקליטה, קוטמת את השורות, עוקרת את הפעלים מן המשפטים, משמיטה את הנושאים ומערבלת את הסיפור.

יד סמויה זו מגולמת על-ידי הזרקאור, אשר כמנהל המשחק (או כמעין במאי) עליון על הצופה המבולבל, אך גם רומז לנו על הדמות-הדראמאטית החסרה, השישית במערכת — דמותו של המחזאי או של ה"מחבר הסמוי" (implied "author")<sup>4</sup>. במחזה קונבנציונאלי, שבו אין ספק בערך-האמת של דברי הדמויות — אין צורך במספר כזה. במחזה המשתמש בעקרון האמת היחסית בדברי הדמויות, נוצר הצורך בסמכות עליונה, "אובייקטיבית". (מכאן השימוש הרב בדמות הפרשן-הבדול במחזותיו של פיראנדלו, ומכאן גם התחושה העמומה של נוכחות המחבר במחזהו של בקט).

אם נקבל את עמדת הזרקאור ביחס לצופה כייצוג של עמדת הצופה מחד גיסא ושל המספר-מחבר מאידך גיסא, נראה כיצד עמדת כוח חד-סיטרית נהפכת למעגל-משולב של תלויות כוח וחולשה.

פונקציית ה"מחבר הסמוי" צצה מתוך הטכניקה הרתורית של המחזה. מיבנה צ'ש'ק' נראה ספק שרירותי (בחיתוכי הרפליקות) וספק מתוכנן בצורה מתימא-טית (במיבנה המחזה השלם).

המחזה נפתח בקטע מקהלה (א) המורכב משלושה קטעי מונולוגים, ה"שייכים" מבחינת הרצף לסיומו של המחזה, שכן הם מהווים מעין סיכום לתחושתן של שלוש הדמויות במצב ההווה-הנוכח, מצב התלות בורקאור. לאחר מכן, באה סידרה של מונולוגים קטועים ומשולבים של השלושה, בהם הם מספרים על חייהם בעבר (ב), והחלק השלישי מורכב מסידרת מגעים קטועים ומהירים בין הדמויות לבין מקור האור (ג), כאשר הם מנסים למצוא משמעות כלשהי במצב המוזר הזה אליו נקלעו ותוהים בנוסטאלגיה על גורלם של שני האחרים. לבסוף, מבקש בקט לחזור על כל המחזה שנית, במדויק, ועל חלק מן הפתיחה יש לחזור פעם שלישית, כך שברור כי קטע (א) הוא ההתחלה והסוף כאחת.

העיקוב אחר הרצף הסמאנטי של דברי כל דמות בנפרד בשעת ההצגה מצריך מאמץ דומה לזה של האזנה לאינונציה בשלושה קולות לבאך. מצד אחד, אנו נמשכים לעקוב אחר הרצף הפרטי של כל אחת משלוש המנגינות בנפרד, ומצד שני אנו שומעים בו-זמנית את הצירוף, את היצירה השלמה.

מאמץ כזה אפשרי אולי במוסיקה, אך הוא כמעט בלתי-אפשרי ברצף של הצגת-תיאטרון שוטפת, כאשר כל ערוץ מבוסס על ערכים סאמנטיים: הפסדת מלה או משפט ולפתע אינך יודע מי הוא מי, על מי מדובר, מה בעצם התרחש.



לפיכך מבקש אמנם בקט לחזור שנית על המחזה כולו, כשהוא גם מרמז בכך על המיבנה המחזורי של היצירה (ממש כמו המערכה השלישית הנעדרת והגרמזות ב'מחכים לגודו' או במחזות רבים אחרים של בקט). אך החזרה איננה רק מבהירה — היא גם מערפלת. ראשית, היא מפנה את תשומת ליבנו למספר נקודות-תצפית אפשריות השונות זו מזו, ובכך רומזת על יחסיותה של כל מסקנה סופית (האם הדמויות צועדות לקראת מוות וחידלון? או כבר מתות?). אבל החזרה גם מעשירה את האיפיון, משלימה פרטים שאולי החסרנו במהלך הראשון, ומאפשרת תיקשורת עקיפה בין הדמויות, הנוצרת על-ידי הצופה שמקבל בפעם השנייה פרספקטיבה רחבה יותר ויכול לראות את הדיאלוג העקיף המשולב בתוך המונולוגים הקטועים. אך מעבר לכול, החזרה חותרת תחת הבאנאליות המכוונת של הסיפור. היא מפנה את תשומת הלב מסיפור האהבה המלודרמאטי-נוסטאלגי (שאינו מצדיק השמעה חוזרת) אל עלילתו הראשית של 'משחק', אל סיפור החקירה הקיומית, הנוכח והמבוצע לעינינו עכשיו, אל העלילה שאנו לוקחים בה חלק פעיל, אל משחק עמדות-הכוח המתחלפות.

משחק זה טרם הושלם. כדי לראות את התפתחות התלויות ההדדיות בשלמותן, אין להתעלם גם מעמדת העליונות הרעועה של המחזאי עצמו. למעשה, אין במשחק זה וגם לא יכול להיות כל סובייקט-עליון-אבסולוטי, אלא רק יחסי סובייקט-אובייקט חזירים. כפי שאמר בקט עצמו במסתו על פרוסט: "הסובייקט מת — שוב ושוב לאורך הדרך"<sup>5</sup>.

המחבר אף "חלש" ופגיע יותר מן הצופה: הוא עצמו איננו נוכח באורח מרחבי בתיאטרון. אין הוא אלא בבואה המשתקפת באמצעות יציריו שעל הבמה והודות לקהל הרואה אותם ומאזין להם. המחזאי הוא המוען-בכוח של התיאטרון; אך בתפקידו זה הוא תלוי בכך שהשדר שלו יועבר באמצעות דמויות/שחקנים אל הנמען.

#### אליגוריה פוליטית?

בנוסחה המגולמת ב'משחק' משתמש בקט במרכיבים הבסיסיים של מדיום התיאטרון כמות שהם, ללא כל אליגוריזציה (שלא כמו במחזות אחרים שלו). איכותם המופשטת של המרכיבים הללו מניחה להם להתפרש פירושים קונקרטיים שונים, שבהם ייעשה שימוש ישיר במערכת הכוחות המוצגת במחזה — כשיטת-מימשל כלשהי, למשל.

ניסוי קצר באינטרפרטציה של המחזה יראה, כי ניתן בהחלט לראות בו מחזה פוליטי למהדרין.

כבר בפתיחת ההצגה, עולה מאליה אסוציאציה מוכרת: הזרקאור המכוון לעיני אסיר נחקר, במטרה "לשבור" אותו ולסחוט מפיו וידוי. אסוציאציה זאת, כשהיא מושלכת על המודל של ארבעה (או שישה) משתתפים הנתונים במערכת של תלויות ויחסי-כוח חילופיים, יכולה בנקל להתקבל כאליגוריה אירונית

על כל מימשל של דיכוי (מדיני, דתי, כלכלי או אחר). זהו לעג לכל סדר המבוסס על ההנחה של "סובייקט אבסולוטי" הממוקם מחוץ לסדר זה ומעליו. אופיה המהפכני, ואף האנארכיסטי, של אליגוריה זו מובלט על-ידי הכללת המדכא והמדוכא בתוך אותה מיסגרת עצמה. מצב זה מאיין את עצם רעיון הכוח. אלא שהאליגוריה היא פאראדוקסאלית. מאידך, גמצא כאן גם ביקורת מרה על כל גתין של מערכת כזאת, שגלכד בה בעיקר בשל בחירתו שלו לשלול את חירותו. חירות, לפי 'מ ש ח ק', היא מצב שהוא גיהינום וגן-עדן כאחת לשוכניו. מצב שבו האדם יהיה מוכן לוותר על החיפוש אחר המשמעות, אחר החסד או העונש הסופי. שוכני 'מ ש ח ק' אינם מוכנים לוותר על התקווה הזאת, הם מעדיפים לוותר על חירותם. הם מעדיפים את השיטה המדכאת אותם, אך גם מעניקה להם מנוחה ותקווה, ולו גם קלושה, לכפרה ולחסד.

החשיכה כאן, פירושה שקט, מנוחה, שלוה, בעוד שלהתקיים, לדבר, להישמע ולהיראות מתוארים כעבודת פרך. האור מכתוב "עבודה" בלתי-פוסקת, מאמץ מתמיד להתבטא, להיות מובן ומודע ("איך שהשכל עוד פועל!" — מתפעלת 1א), צורך להתחיל תמיד שוב מהתחלה, כפי שמתארת זאת 2א ברגע מפתיע של צלילות בהשתמשה במונחים של המיתוס של סיוזפוס: "כמו לגרור גליל ענק, ביום שרב לוהט. מאמץ עליון... להזיזו ממקומו, תנופה באה — עצור. ושוב מהתחלה".

שלוש הדמויות במשחק לעולם לא תנסינה להיחלץ מעול השיעבוד, כשם שדידי וגונו לא יפסיקו לחכות לגודו. ממלכת הדימדומים הזאת היא הפיתרון הנוח לצמאונם למשמעות. היא מספקת להם ללא-הרף את התקווה החיונית כל-כך שפעם יהיה סוף לכל זה, שפעם, באופן רטרואקטיבי, אפשר יהיה לקרוא לכך בשם: כפרה, עונש, גיהינום. הם משתוקקים לדעת אם רואים אותם, שומעים אותם, אם הם נשאלים שאלות:

"2א: האם אתה מאזין לי? האם מישהו מאזין לי? האם מישהו מביט בי? האם מישהו שם לב אליי בכלל?"

הם זקוקים לגורם חיצוני שישפוט אותם, שירחם עליהם, שיעניש אותם, שיסלח להם, כדי להמשיך להתקיים וכדי להעניק בכך משמעות לקיומם האבסורדי והמת-חדש ללא הרף. לכן אינם חדלים לדבר, אינם חדלים לציית לזרקאור, משום שהסיוט, העינוי, העונש — הם גם החסד.

2א מתארת את חוסר התוחלת שבחיפוש האינסופי הזה מבלי להסיק מכך את המסקנות, מבלי לחדול:

"אין ספק, אני עושה אותה שגיאה כמו בעת שהשמש האירה. מחפשת משמעות

במקום הלא-נכון"

1א מתאמצת להמציא לה צידוק למצב, שיאפשר לה לראותו כעונש: "חזרה בתשובה, כן, כפרה, אפשר היה לקבל את הדין, בלי-ברירה. גם זה לא נשמע נכון. חושך ודומיה היו כל תחנוני. וכך, אני מקבלת קצת מזה וקצת מזה. אולי לעוון נוסף יחשב לי אם עוד אבקש".

לשלוש הדמויות צורך חיוני להשקיף על חייהן באופן קווי, כמסע שניתן להשלימו, כעלייה לרגל:

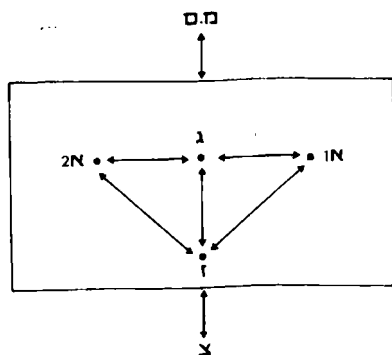
"יום אחד תתעייף ממני, ותכבה... לנצח".

אך המיבנה המחזורי של קיומם מונע מהם כל הישגיות. הם מדברים ומדברים לשווא, ויודעים זאת — אך אינם חדלים ("אף אחד לא שואל אותי כלום"). פעולת הדיבור כשלעצמה איננה יכולה להוביל לשום מקום, איננה יכולה לשנות את פני המציאות. זוהי במהותה פעולה משחקית, לא מסקנית. הם לכודים בתוך כלוב של זמן, שום דבר אינו מתקדם, שום דבר מהותי אינו משתנה, אף שתהליך של התנוונות והתדרדרות (הן בגופם חסר-היכולת והן בעולמם שאורו הולך ודועך) מזכיר שהזמן בכל-זאת מתקדם. "חייהם" של השלושה הם רגרסיה בתוך זמן לא-ברור (כנראה אחרי המוות), שקועים בחזרה אינסופית אל עבר נוסטלגי שאותו, כמובן, כבר אי-אפשר לשנות בהיותו עבר. בקט משתמש בחזרה על המחזה גם כדי להבליט את חוסר ההתקדמות וחוסר המסקניות שבצורת קיום כזאת.

שלוש הדמויות נראות כנתונות לנצח בנקודה שבה נפגשים ההתחלה והסיום, בסף של קיום, כאשר פעולת התודעה טרם נפסקה, ופעולה זאת וביטויה — הדיבור — הם הדבר היחיד שבאמצעותו ממשיך האדם לממש את היותו חי. מצב זה של זמן-נצח מגולם בתמונה המרחבית הבלתי-משתנה של הבמה ובמימד הקיום המיוחד של התיאטרון (התניית הקיום בכך שישמעו ויראו אותך).

ניסיון קצר מעין זה של פרשנות מעלה, כמובן, אפשרויות שבקט עצמו אינו מבקש לפרש במחזהו. הן קיימות בכוח, בשימוש הדחוס והמועצם בסיטואציה התיאטרונית כשלעצמה. מחזהו הוא שירת-תיאטרון בתמציתה. הכול מקופל בתמונה המרחבית-הסטאטית של הבמה, אשר אם נמלא אותה במרכיבים האחרים של המחזה (מרכיבים קונבנציונאליים של מחזה: עלילה, דמויות, זמן) — תיהפך לפרפטואום-מובילה של תהליכי גומלין.

ניתן לתאר את התנועה המחזורית של שלילה-עצמית, של עמדות-כוח חזירות, המפריכה את המיסגרת הלוגית-קווית של תמונת-הקיום המשורטטת על הבמה, באמצעות תרשים שינסה לשלב את הגורם המרחבי של הבמה — עם התקדמות העלילה בתוך רצף הזמן והתגלות מערכת היחסים בין המשתתפים:



ציור מ.ס. 5

משחק הכוחות המתכבדים

הקו — מיסגרת הבמה

מ.ס. — מחבר סמוי

ז — זרקאור

צ — צופה

ללא כל פעילות של ממש על הבמה, נהפך כל משתתף לסובייקט ואובייקט בעת ובעונה אחת, פשוט בשל ניצול התכונות-בכוח של תיאטרון. ג תופש זאת באומרו:

"עכשיו אני מבין, כל זה היה רק... משחק. וכל זה? מתי יחדל כל זה להיות... רק משחק?"<sup>6</sup>

התשובה ברורה מאליה: תוך כדי שהמשחק מוצג ונצפה על-ידינו.<sup>7</sup>

#### הערות

1. תוך כדי העבודה על ההצגה, התגלתה לנו מערכת שלמה של הטעיות בתחומים שונים. כך, למשל, הסתבר שחוסר-הקשר בין הדמויות, שחייב תחילה עבודה נפרדת עם כל שחקן והתרכזות של כל שחקן בדבריו שלו תוך ניסיון מאומץ שלא להאזין לחבריו, חייב לאחראי-מכן תיאום מירבי של השחקנים בינם לבין עצמם, תיזמור קולי וקצבי עדין. הקשר, החסר בין הדמויות במישור האחד, הזר ונוצר, ואף נתהדק, במישור של שחקנים המשתפים פעולה על הבמה. גם התאורה, הנראית כנובעת ממקור-אור אחד ויחיד, היא אשליה אופטית. אך על כך — בהמשך הרשימה.
2. מבקרים הירכו לדון במשמעות השמות שנותן בקט לגיבוריו. בחרתי בהסבר הנראה לי מתאים ביותר למחזה זה. נוסחאות אחרות לפירוש א' ו-ג' (M ו- W) כגון: "moi", "myself", ו- "we" ראה ב- Ludovic Janvier, *Pour Samuel Beckett*, (Paris 1966), 271.
3. ראה הוכחת קיומו של גודו בדרך השלילה במאמרו של: Günther Anders, "Being Without Time: On Beckett's *Waiting for Godot*", *Samuel Beckett*, Martin Esslin, ed. (New-Jersey, 1965), 145.
4. Wayne C. Booth, *The Rhetoric of Fiction* (Chicago, 1961), 71—76.
5. *Proust* (New-York, 1931), 3.
6. בטכסט האנגלי, ובמיוחד בצרפתי, בולט שימוש זהיר בזמנים במשפט זה. בצרפתית נוקט בקט בלשון Futur Antérieur. (עבר בתוך עתיד). באופן שברור כי הוא שואל על סיומו ההיפותטי של מצב בעתיד — מתי ייהפך העתיד לעבר: "Quand est-ce que tout ceci n'aura été que comédie". בגירסתו המוקדמת בשם: "Que Comédie".
7. מאמר זה הוא עידכון והרחבה של מאמרי שנתפרסם ב- *Modern Drama*, 3, September 1975, 251—258 תחת הכותרת: "Beckett's *Play* — The Circular Line of Existence".