



GAZIANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



Araştırma Makalesi • Research Article

Tom Stoppard'ın “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” Adlı Eserinde Zaman, Hafıza ve Kimlik Sorunsalı

Problematization of Time, Memory and Identity in Tom Stoppard's “Rosencrantz and Guildenstern are Dead”

Gül KURTULUŞ^{a*}

^a Öğr. Gör. Dr., Bilkent Üniversitesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0001-8743-6736

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 25 Ocak 2021

Kabul tarihi: 19 Mayıs 2021

Anahtar Kelimeler:

Hafıza,
Zaman,
Kimlik,
Rosencrantz,
Guildenstern,
Uyumsuz tiyatro,
Tom Stoppard

ÖZ

Tom Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyununda kaynak eser Shakespeare'in *Hamlet* oyununda da görülen belirsizlik, kuşku ve olanaksızlıklar gibi temalar vurgulanır. Stoppard'ın oyunu uyumsuz tiyatronun en önemli örneklerindedir ve oyunda karakterler arasındaki ilişkilerdeki belirsizlik, değişkenlik ve yaşamlarındaki başedilemez anlamsızlık ele alınmaktadır. Seyirci olarak bizler Rosencrantz'a ve Guildenstern'e çıktıkları belirsizliklerle dolu olan bu yolculukta onlara eşlik ederiz ve karakterler yolculuklarında kimlik belirsizliği ile adeta sınanır. Rosencrantz ve Guildenstern başlarına gelen olayların ve aynı zamanda kaderlerindeki ve kimliklerindeki belirsizliği sorguladıkları olayların içinde betimlenir. Yaşam denilen belirsizlikler batakhanesinde onlar için önceden tayin edilmiş gelecek ve onları bekleyen ölüm karakterlerin kimliklerini şekillendirir. Oyunda ilk söylenen söz Rosencrantz ve Guildenstern arasında oynanan yazı tura oyununa atfen kullanılan “yazı” kelimesidir. Birkaç kez tekrarlanan “yazı” kelimesi bahiste kullanılan ve havaya atılan bozuk paranın sürekli “yazı” olarak yere düşmesinin imkansızlığına gönderme yapar. Her seferinde Rosencrantz “yazı” geldiğini duyurur ve Guildenstern hem kaybedeceği paradan hem de “kader” anlamını da barındıran kelimenin ima ettiklerinden endişelidir. Karakterler için nafileliği ve acizliği temsil eden bu işlem bir kaç kez tekrarlanır. Boşunluk nihayeti olmayan bir yaşam döngüsü oluşturur. Belirsizlik, uyumsuzluk, anlaşılmaçlık, mantıksızlık ve ümitsizlik karakterlerin davranışlarını anlamsızlaştırır. Boşluktan muzdarip karakterler büyük bir ihtirasla belirsiz ve ümitsiz bir hayata anlam vermeye çalışırlar. Ne yazık ki tüm davranışlarının ve çabalarının nafile olduğunu fark ederler. Varoluşlarıyla ilgili yaptıkları sorgulamalar yaşadıkları imkansızlıklar içinde barındırır zira geçmişlerini hatırlayamazlar. Bu çalışma Tom Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyununda iki baş karakter olan Rosencrantz ve Guildenstern'in hafızalarındaki zayıflıktan dolayı geçmişle bağlarının kopmasıyla kimliklerini kaybetmelerini ve oyunun sonunda ölümleriyle birlikte kimlikleriyle ilgili belirsizliğin son bulmasını metin analizi yoluyla incelemeyi amaçlar.

ARTICLE INFO

Article History:

Received January 25, 2021

Accepted May 19, 2021

Keywords:

Memory,
Time,
Identity,
Rosencrantz,
Guildenstern,
The theatre of the absurd,
Tom Stoppard

ABSTRACT

Tom Stoppard's *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*, exposes the theme of uncertainty, doubt, and improbabilities as its source material, Shakespeare's *Hamlet*. As an example of the theatre of absurd, it depicts uncertain interactions between the characters, suspense, and the unbearable meaninglessness in their lives. As the audience we accompany Rosencrantz and Guildenstern on their journey through uncertain events that render them without a concrete sense of identity. The depictions of the characters show that Rosencrantz and Guildenstern question their fates and identity amidst the improbabilities they face. In this cesspool of uncertainty that is their lives, predetermined future and the approaching death shape their identity. The play's opening word is “heads,” repeated several times that refers to the improbable case of betting on the toss of a coin. Each time Rosencrantz announces that it is heads and Guildenstern is worried about the money he is going to lose at the betting game and, also the implications of the term, heads. The process is repeated each time which symbolizes their vanity and helplessness. Nothingness creates an endless cycle of life. When there is uncertainty, lack of unity, clarity, rationality, and hope characters' actions become meaningless. They suffer from emptiness and passionately seek the meaning of an unclear and hopeless life. Unfortunately, they realize that their actions and endeavours are all in vain. Their inquiry about the matter of existence consists of impossibilities as they cannot remember their past accurately. This paper intends to discuss Rosencrantz and Guildenstern's loss of identity due to their weak memory and not being able to recall the past, all of which come to an end with the death of the characters, an event that ironically marks the realization of their identities.

* Sorumlu yazar/Corresponding author.
e-posta: kurtulus@bilkent.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

One of the crucial elements of the theatre of the absurd is meaninglessness. Characters in absurd plays mostly question the meaning of their lives, tangle with uncertainty of time, and because of the intense questioning and lack of time perception, they begin to lose track of their memories. Tom Stoppard's play *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* is a complex play regarding the use of the elements of the absurd that is created by ambiguities in time and weak memory that shape the way characters feel and behave in the play. There is a kind of absurd cycle in the play that result in characters' losing their identity as they lose their perception of time and experience the loss of memory. This cycle puts Rosencrantz and Guildenstern into tragicomic situations in the play. This paper aims to offer an alternative reading of Stoppard's *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*, in attempt to explore the concept of time and memory that reshape psychological aspects of the two main characters, Rosencrantz and Guildenstern.

Rosencrantz and Guildenstern are characters in William Shakespeare's play *Hamlet*, which creates a complexity that sustains the absurdity. Stoppard's *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*, includes characters within it that originate from Shakespeare's tragedy and makes these characters more prone to losing track of time. Although *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* is categorized under the theatre of the absurd, it includes many characters unlike other plays within this group. With characters such as Player, Ophelia, Gertrude, Polonius taken from *Hamlet* who keep entering and leaving the stage, Rosencrantz and Guildenstern are overwhelmed because of the rush around them. It is equally astonishing for the audience to experience a play within a play. Stoppard takes Rosencrantz and Guildenstern from their early modern setting and put them in a void with no specific time set. Two courtiers become two tramps who rarely or never talk about the time concept and may be consider it as an illusion. Rosencrantz and Guildenstern do not realize the passage of time because of their obsession with their game of flipping coins. Since they are excessively involved in offering analytical views about their obsession, they are not aware of the passing time or their surroundings. Finding an obsession or anything to cling to is a way of characters blinding themselves to all aspects of reality and it does not matter indeed because of the unbearable uncertainty that invades life, frustration of the characters and meaninglessness of life.

Guildenstern questions everything that happens to him or around him because of the improbability of events and all the people moving so fast around him. One of these characters around him is Player. Player appears to motivate Guildenstern to stop questioning so much because, he thinks that everyone has an assigned role and if everyone plays their roles loyally, there is no problem. There is a symbolization about the way society is depicted in the play. With people having to play roles, another life exists within the life itself just as it occurs in the play. With this assumption of symbolization, it is possible to see Guildenstern as the questioning type, and Player as the one who committed himself to live life within life without looking into the meaning of existence. He does not feel the need to be curious about reality because of his commitment to his role, hence he never feels the anxiety. This is the way Stoppard makes the audience understand the parallels between real life and society symbolized in the play.

To delve into this symbolism about life the theatre of absurd offers means of portraying meaningless and purposelessness. However, it is hard for people to keep living without a purpose. Therefore, with people taking on roles, as if they are in a play of theatre, and clinging on to things created by them life is assumed to be a play that distracts humans from the reality of nothingness. People need a distraction to fill the emptiness. In the play, what distracts Guildenstern in the beginning is his obsession with analytics and that way, he loses track of time.

Guildenstern and Rosencrantz, after going back and forth between their own world and the world within it, develop new characteristics through the play and because of the complications around them that distracts them from themselves as individuals, they become more and more anxious. Furthermore, they get in trouble through their interactions with the actors and characters of *Hamlet*. This is another symbol for society and laws of humans. Even though they have not done anything wrong, as far as they know, they were sentenced to death because the actors in the play within the play resolve to put an end to their lives. At this point, it is possible to focus on the issue of memory.

Because Rosencrantz and Guildenstern experience the case of play within the play, symbolically travelling through their individual lives and public lives repeatedly, the two finally lose track of reality and of time, which results in difficulty of remembering their past. Neither past nor future matters because, while the past is unseizable, future is unpredictable. The importance, or simply unimportance, of memory occurs when Rosencrantz and Guildenstern are faced with hard times, trying to deal with the imbalance between their own play, their own world, and the other play. While they were in comfort by themselves, *Hamlet* characters and actors arise to create absurdity that haunts the two main characters with crippling and obsessive questioning, loss of memory and the fear of death. As the play ends a switch in Guildenstern and Rosencrantz's roles is observed. Throughout the play, Guildenstern is mostly the dominant one between the two. As the play draws the end, however, Rosencrantz becomes the talkative one, which is, again, caused by the switches of their roles when they enter the other play.

Guildenstern and Rosencrantz are Dead is an outstanding example of the theatre of absurd in creating the parallels between the individual life of people and the social life they exist in which they are obliged to take on roles to fit in. Furthermore, the play reflects ways in which a person goes back and forth between the above-mentioned two lives and how this continuous movement can prevent the person from the pointlessness of life. The matter with social roles is, in fact, about providing every individual with a purpose while there is no purpose. Any person assigned with roles in society, loses track of time as the years pass and keeps forgetting because of the parallels in real life, as reflected in the play. Nevertheless, absurdity eventually occurs and fills life with emptiness.

Giriş

Richard Hornby uyumsuz tiyatroyu “uyumsuz karakterlerin uyumsuz davranışlar sergilediği uyumsuz bir tiyatro” (Hornby, 2015, s. 640)¹ olarak tanımlar ve aslında uyumsuz tiyatro bu tanımdan daha fazlasıdır. İnsanların duygu ve düşüncelerini sanat eserleri aracılığıyla ifade ettikleri düşünüldüğünde bir olayın neden olduğu özel durumların insanları ifadeye ittiği kolayca görülür. Uyumsuz tiyatro İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan hayal kırıklığı, yokluk ve inanç kaybının sanat yoluyla ifade edilmesi ile önem kazanmıştır. İnsanların savaş sonrası akılcı bir biçimde düzenlenip yönetilen bir evrenin varlığına inançları kalmamıştır. Uyumsuz tiyatro insanın var oluşunu sorgulamasını ve yok oluş sürecinde yaşadığı hayal kırıklığını, kesin hatlarla tanımlanmış inanç ve değerler dizgesinin yitirilmesini inceler. Varoluşçu felsefede vurgulanan amaçsızlık uyumsuz tiyatrodaki karakterlerin yaşadıkları sıradan bir durumdur.

Uyumsuz tiyatronun özelliklerini gösteren Tom Stoppard’ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyununda yazar karakterlerin fiziksel özellikleri ve aynı zamanda kişisel özellikleri ile ilgili kapsamlı bilgi vermiyor çünkü Rosencrantz ve Guildenstern karakterlerinin özelliklerinin hiç bir önemi yoktur. Öte yandan, karakterlerin fiziksel ve kişisel detaylarının oyunda yer almaması iki karakterin davranışlarıyla birbirlerinden farklı özelliklere sahip olduklarını ortaya koymalarına engel değildir. Rosencrantz (Stoppard oyunun başlığı dışında karakterleri oyunda kısa isimleri ile canlandırır) iki karakter karşılaştırıldığında daha konuşkan ve daha iyimser gözüktür. Oyunun başlarında yer alan yazı – tura oyununun rahatsız eden belirsizliği Rosencrantz’ı bedbaht etmez. Rosencrantz’ın kafa karışıklıkları, karşılaştığı olaylara anlam verememesi ve Guildenstern’in tepkilerini anlamaya çalışırken çektiği zorluklar onun gözünü korkutup umutsuzluğa kapılmasına yol açmaz. Rosencrantz’ın bu iyimser tavırları Guildenstern’in olaylar karşısında takındığı aksi ve olumsuz tavırları daha da çok ortaya çıkarır. Guildenstern olaylara karşı daha karamsar ve içinde buldukları rahatsız edici belirsizliklere karşı daha çaresiz bir tavır sergiler. Guildenstern’in her şeyi köklerine kadar anlama ve tüm detayları bulma çabası onu daha duyarlı ve agresif bir karakter yapar. Yaşadıkları hayatın belirsizliklerle dolu olması ve Rosencrantz’ın rahat tavırları Guildenstern’in onu sık sık azarlayıp uyarmasına sebep olur. Oyunun sonlarına doğru ölümle karşı karşıya gelmeleri ve sonlarının kaçınılmaz olduğunu anlaması Guildenstern’i öfkeden çılgına çevirir. Ümitsizlik onu saldırgan biri haline getirir ve Oyuncu (*Player*) adlı karaktere saldırır. William Gruber (1990), oyunun sonunda Rosencrantz ve Guildenstern’in tıpkı kaynak eser “*Hamlet*’de de olduğu gibi satırların arasında bir boşlukta sıkışıp kaldıklarını” söyler (s.89). Stoppard bu sahnede karakterlere kendi sonlarını yazmaları ve kaderlerini kendi istekleri doğrultusunda belirlemeleri için olanak verir ve bu Gruber’e göre sadece bir alternatiftir, kesin bir seçenek değildir (Gruber, 1990, s.89). Rosencrantz bir konuşmasında yaşamla ve ölümle ilgili belirsizlikten şikayet ederken şunları söyler: “Seni şimdi şu kutuya koyup paketleyeceğim, ölü mü diri mi olmayı yeğlersin? Doğal olarak diri olmak istersin. Kutu içinde bir yaşam hiç yaşamamaktan daha iyidir. Öyle tahmin ediyorum. En azından bir şansın olur.” (Stoppard, 1997, s.71).

Rosencrantz ve Guildenstern olanaksızlıklar karşısında hayatı anlamaya çalışırlar. Oyunda varoluşçu sorgulamalar seyirciye karakterlerin ihtimallerle ilgili ya da olanaksızlıklar karşısında çıkış arama çabalarıyla ilişkilendirilerek sunulur. Karakterlerin varoluşlarını ve

¹ Yazıdaki bütün çeviriler yazara aittir.

kaderlerini sorgulamaları zaman içinde onların hafızalarının güçsüzleşmesiyle birleşince karakterlerin karşı karşıya kaldıkları olanaksızlıklara yenilerinin eklenmesine sebep olur. Eskiye anımsayamama ya da yanlış hatırlama gibi sorunlar içinde buldukları durumu onlar için daha da vahim hale getirir. Karakterlerin sorgulamaları ilk olarak birinci sahnede oynadıkları soru-cevap oyununda örneklenir: Oynadıkları iki kişilik oyunda “Tanrı var mı?” “Bir ihtimal var mı?” “Kim olduğunu düşünüyorsun?” gibi sorular sorulur. Hem kendi aralarında hem de diğer karakterlerle olan ilişkilerinde kimlikleriyle ilgili belirsizlik ve daha da önemlisi kimliksiz oluşları vurgulanır. Rosencrantz ve Guildenstern karşılıklı olarak kim olduklarını hiç bilmezler, geçmişleriyle ilgili hiç bir şey hatırlamazlar ve bu durum başkalarının hayatındaki rollerinin yansımasıdır. Marea Mitchell’in (2007) makalesinde tanımladığı “incecik havanın taşıdığı bir ifade gibi içinde buldukları durumu anlatan cümleler” (s.40) diyaloglarında yer alır. Karakterlerin hafızaları ses kaydedici gibidir ve günlük konuşmaları mantık ve duygudan yoksun saçmalıklardan ibarettir. Rosencrantz ve Guildenstern’in oynadığı soru-cevap oyununun kuralı sadece soruların sorulması ve aslında cevapların verilmemesi esasına dayanır. Cevapların olmaması karakterlerin içinde buldukları belirsizliği daha da perçinler. Her ikisi de hayatlarındaki cevapsız soruların farkındadırlar ve aniden gelen ölüme çare ve çözüm bulamazlar. Geçmişle bağlarının çok zayıf olması ve hafızalarının yetersiz oluşu Rosencrantz’ın sözlerinde dile getirilir: “Geçmişte insanlar benim kim olduğumu bilirlerdi ve eğer kim olduğumu bilmiyorlarsa bana sorarlardı ben de onlara kim olduğumu açıklardım” (Stoppard, 1967, s.38). Rosencrantz’ın geçmişte hakim olduğu gerçeklik duygusu kendisi tarafından kolayca harcanmış bir lüks gibi görünür. Karakterlerin kaderlerindeki belirsizlik ve geçmişlerini anımsayamamaları kimliklerini kaybetmelerinde önemli bir dönüm noktasıdır. İsimleri diğer karakterlerlerce hatırlanmaz ve en nihayetinde Rosencrantz ve Guildenstern birbirlerinin isimlerini başka isimlerle karıştırırlar.

Olanaksızlıklar ve Belirsizlik

Stoppard’ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyununda iki baş karakter amaçsızlığı günlük yaşamlarına hakim olan belirsizlikle birlikte deneyimlerler. “Var oluş sebebim ne?” sorusu uyumsuz tiyatrodaki karamsar, olumsuz ve bir sonuca varmayacak şekilde cevaplanır: “Hiç.” Tüm olumsuzlukları içeren bu kelime Hornby’nin bahsettiği tüm insanların hissettiği “tuhaflik” duygusunu tam olarak karşılar. Hornby (2015) “tuhaflik” duygusunu sadece oyundaki karakterlerin hayatta var oluşlarını tüm bildikleri gerçeğin o olması sebebiyle garip bir şekilde kabullenip hissettikleri bir duygu olarak değil “hepimizin hayata karşı ortak tepkimiz” olarak tanımlar (s.642). Dolayısıyla, varoluşçuluk felsefesi ve varoluşçu sorgulamalar seyircinin ortak belleğinde mevcuttur. Martin Esslin (1965) *Absürd Tiyatro* adlı kitapta absürd oyunları insanoğlunun gerçeklik duygusunu, kimliğini, geçmişini, iletişim becerilerini kaybettiği ve trajik sonunun sahnelendiği oyunlar olarak tanımlar (s.363). Rosencrantz ve Guildenstern de oyunda tam olarak tanımlanan durumu yaşarlar. Aziz Çalışlar’ın (1993) tespit ettiği gibi Stoppard’ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyunu kaderin doğasını ve karakterlerin özgürlük isteğini konu olarak alır (s. 249).

Kuralların olasılıklarda yer almaması ve olasılıkların da hayatlarında yer almaması sebebiyle hem seyirci hem de Stoppard’ın oyunundaki iki karakter hayatı endişeler içinde, acı çekerek yaşar. Eserin başlarında oynanan yazı tura oyununda Rosencrantz’ın arka arkaya seksen beş defa yazı tura oyununu kazanması olasılıkların çok değişik durumlar sergileyebileceğini gösterir. Daha eserin başında sergilenen bu durum karakterlerin gerçeğin arayışında olduklarını ve gerçeği bulmakta ne kadar zorluk çektiklerini ve hatta gerçeklerin hiç

bir zaman kolayca, tek şekilde elde edilemeyeceğini belirten önemli bir örnektir. Daha da önemlisi iki karakter arasındaki farkı vurgular şekilde Rosencrantz'ın seksen beş defa aynı şekilde yere düşen madeni parayla ilgili olasılıkları sorgulamadığını ve durumu kabullendiğini oysa Guildenstern'in yaşanan bu istisnai duruma anlam verme çabasında olduğunu görüyoruz. Guildenstern yaşanan duruma anlam verme çabasında şans faktörünü de göz önüne alır.

Kaderlerindeki belirsizlik, iki karakterin gerçeği aradıkları ve hayatı sorguladıkları sembolik yolculuklarında yer alan şans faktörü ile birleşince karakterlerin kimliklerini yitirmeleri durumunu çabuklaştırır. Eserin sonunda belirsizlik en tepe noktaya ulaşır. Seyirci oyunun sonunda iki karakterin belirsizliklerle dolu yolculuklarının ölümle sona erdiğine şahit olur ve yol boyunca yaşanan belirsizliklerin en son noktası olan ölümün belirsizliği ile yüzleşir. Yaşam ve ölüme hiç müdahale edemeyen iki karakter kendi kimlikleriyle ilgili de belirsizlik yaşarlar. Kim olduklarını tanımlayamazlar. Ölüm kararlarını bildiren mektup ellerine geçtiğinde karakterler karara karşı çıkmazlar, bu kararı tersine çevirecek bir girişimde bulunmazlar. Hayatın anlamsızlığı ile karşılaşmış şanssızlıklarına boyun eğerler. Çok önceden kaybettikleri hayatlarına müdahale etme konforunu ölümle karşılaştıklarında tekrar yakaladıklarını düşünürler, çünkü onlar için ölüm kararı kesindir. Rosencrantz konuşmasında bu konuya değinir. Rosencrantz içinde bulunduğu gemiden atlayıp kendi seçtiği yolla ölmeyi hayal eder ve bu şekilde başka insanların onun hayatı üzerindeki etkilerini ortadan kaldıracığını düşünür. Ölüm kararı kesindir ve karakterlerin kaderlerinden kaçma çabalarının boşa çıktığını göstermesi açısından önemlidir. Ne sebeple hayatlarının sona ereceğine ve neden özellikle o zaman olacağına dair hiç bir bilgiye sahip olmayan karakterlerden Guildenstern yaşamlarındaki anlamsızlığa ve belirsizliğe tepki olarak Oyuncu isimli karakteri bıçaklar. Bu eylemine gerekçe olarak da şu cümleyi kurar: “Madem kendimiz için hiç bir açıklama bulamıyoruz o halde onun için de olmasın” (Stoppard, 1967, s.123). Ölümün Rosencrantz ve Guildenstern'e kimlik kazandırdığı söylenebilir. Adeta ölümü kabul ediş şekilleri onlara bir kimlik kazandırmıştır. Ölümleri ile birlikte kimlik arayışları tamamlanmış ve sona ermiştir. Onlar için alınmış olan ölüm kararını koşulsuz ve itirazsız kabul ederler. Yine onlar için tanımlanan tüm toplumsal kimliklere ve üzerlerinde kurulmuş tüm baskılara karşı koyma şekli olan ölümü kendileri belirlemiş olurlar. Bu sebeple kimlik arayışları ve yaşamın anlamsızlığına anlam bulma kaygıları adına en başarılı oldukları zamanın onlar için ölüm anı olması ironiktir. Seyirci oyunun başından beri iki karakterin yaşamlarıyla ilgili kontrollerinin eksikliğinin ya da yaşamları üzerinde kontrollerinin hiç olmadığını farkındadır. Harold Bloom (2003) bu konuyla ilgili şunları söyler: “Karakterlerin hareketsizlikleri ve dingin olma durumları onları bekleyen çöküşle çok uygun bir durum sergiler. Kafa karışıklığı yaşarken ve belirsizliklere bir türlü anlam yükleyemezken karakterler net olmasa da bedenlerinin verdiği yaşamsal işaretlerin tek başına yaşam demek olmadığını bilincindedirler” (s.27). Bu tespitite belirtildiği gibi karakterler o ana kadar nefes alıp yaşamı deneyimliyor olabilirler ama ne için yaşadıklarının farkında oldukları söylenemez. Oyunda ne bir amaç ne de bir kimlik kaygısı gütmeyen kaderlerindeki belirsizlik ve etraflarında dönen olayların imkansızlıkları içinde yaşayıp giden iki karakter resmedilmiştir.

Oyunda karakterlerin ölümlerinin olayları nereye vardiacağı bile belirsizdir. Son anlarda kimlik kazandıkları söylenebilir ancak deyim yerindeyse zaferlerini kutlamak için zaman bulamazlar. Oyunun bütününe bakıldığında şans, kader, kesinlik ve olasılık gibi etkenlerin oyunun ana karakterlerinin yanında olduğundan bahsedilemeyeceği gibi onlara fayda sağladığı da söylenemez. Rosencrantz ve Guildenstern söylemleriyle ve eylemleriyle seyirciye mütemadiyen kimliklerinin olmayışı ve amaçlarının olmayışı gibi eksiklikleri hatırlatırlar.

Kimlik ve Hafıza Sorunsalı

Hafızalarının onları doğru yönlendirememesi ve bir süre sonra geçmişle ilgili hiç bir konuda emin olamamaları karakterlerin kimlikle ilgili belirsizlik yaşamalarına ve hatta kimliklerini kaybetmelerine sebep olmuştur. Rosencrantz ve Guildenstern sıklıkla kim olduklarını unuturlar. Karakterlerin kendi isimlerini unutmaları kimliklerini kaybettiklerini gösteren en önemli işarettir. Birbirlerine hitap ederken doğru isimleri hatırlayamazlar, buna ek olarak en temel amaçlarını unuturlar. Tüm bunlarla bağlantılı olarak da içinde buldukları duruma anlam veremezler ve belirsizliği en derin şekilde yaşarlar. Oyunun başında her iki karakter de aktif bir görüntü çizmezler. İkisi de durağandır ama bir tehlike anında birbirlerine yardım etmekten geri kalmazlar. Oyunun gelişen bölümlerinde bedenlerini ve akıllarını kullanmak söz konusu olduğunda birbirlerini tamamlarlar. Karakterler arasında farklılıklar şöyle gözlemlenebilir: Guildenstern karamsar, düşünceli, felsefi sorulara cevaplar arayan bir karakter olarak tanımlanabilir. Rosencrantz ise iyimser, işgüzar, hayatla ilgili güncel fayda sağlayacak pratik sorulara cevaplar arayan bir karakter olarak tanımlanabilir. Oyunun sonunda farklı özelliklere sahip bu iki karakterin birbirlerini tamamlayarak tek bir varlık gibi yeni bir oluşum meydana getirdikleri gözlemlenebilir. Guildenstern'in olağanüstü karamsarlığı ve Rosencrantz'ın gündelik hayatta fayda sağlamaya yönelik iyimserliği birbirini adeta sıfırlar ve Guildenstern beyin gibi davranırken Rosencrantz beden gibi davranarak bir bütün oluştururlar. Bu birliktelik iki karakterin eksikliğini yaşadıkları felsefi ve psikolojik alanlardaki parçaların bir araya gelip tamamlanmasıyla ortaya çıkar. Bahsedilen birliktelik oluşurken karakterlerin muzdarip oldukları hafızalarının onları yanıltması ve içinde buldukları durumun belirsizliği daha da önem kazanır çünkü hafızaları zayıflayan iki karakter varoluş amaçlarını yitirirler ve tek başlarına varlık gösteremezler.

Hafızanın geçmiş zamanda olan olayları depolaması ve ihtiyaç duyulduğunda kişinin hizmetine sunması kimliğin güçlü bir şekilde var olması durumunu destekler ve kişiye karşılaştığı yeni durumlarda nasıl tepki vermesi gerektiğiyle ilgili önemli ipuçları verir. Oysa, oyunda Rosencrantz ve Guildenstern geçmişlerini hatırlayamazlar. Bununla da kalmayıp hafızaları onları içinde buldukları durumu değerlendirecek kadar bile desteklemez ve güçsüz bırakır. Danimarka'ya neden ve nasıl geldiklerini hatırlamazlar:

Guildenstern: Bugün başımıza gelen ilk olayı hatırlıyor musun?

Rosencrantz: Sanırım uyandım. Ah – şimdi buldum – şu adam, yabancı olan, bizi o uyandırdı.

Guildenstern: O halde burada ne işimiz var diye kendi kendime soruyorum. (Stoppard, 1967, s.19)

Karakterlerin ne geçmişi ne de yakın zamanda olanları anımsayamamaları kimliklerini sağlam bir şekilde ortaya koymalarına engel olur. Zaman kavramıyla ilgili yanılsamalar yaşamaları kaçınılmaz olur. Dolayısıyla, kralın ve kraliçenin gücünden ve onların üstündeki etkiden bağımsız kendilerine yeni bir benlik oluştururlar. Bu durumdan önce sahip oldukları kimlikleri “baktıkları her yerde sorularına cevaplar” bulacak ipuçları görmelerini sağlar. “Bu konuda hiç bir şüphe yoktur” (Stoppard, 1967, s.38). İçinde buldukları yeni durum onlara şunu gösterir: Eskiden sahip oldukları özgür irade gücü onların sorularına cevap bulmalarına ve buldukları cevapları gerçek sanmalarına yardımcı olur. Oysa ki tüm bunlar hiç bir kesinliği olmayan varsayımlardan başka bir şey değildir. Daha önceki kimlikleri özgür iradeye sahip oldukları ve eylemlerini tayin edebildikleri dönemi simgeler ve bu dönem çevrelerinde olanlara anlam vermeye çalışırken belirsiz varsayımlardan yola çıkmadıkları dönemdir. Yeni oluşumda karakterler için sadece belirsizlik ve hafıza zayıflığı durumu söz konusudur.

Rosencrantz ve Guildenstern'in davranışları Trajedi Oyuncuları isimli karakterin davranışlarına bağlı olarak değerlendirilebilir. Oyunun başındaki yazı tura oyunu sonuç itibariyle olasılık kurallarını ihlal eder çünkü bir seferde seksen beş defa Guildenstern'in kazanması ve ondan daha iyimser olan Rosencrantz'ın kazanamaması yaşanabilecek olasılıkların hiç biriyle açıklanamaz. Yazı tura oyunu karakterlerin baş etmekte zorlandıkları belirsizlik durumunu örnekleyen bir oyundur. Rosencrantz'ın insanların başlarına gelen olaylarda kaderin değil şansın etkili olduğuna inanması onun çoğu zaman hareketsiz olmasını açıklar. Özgür iradelerinin olmadığı durumda ise her iki karakterin de dirençsiz ve hareketsiz kalmaları anlaşılabilir bir durumdur ve felsefi sorularla vakit geçirmelerine sebep olur:

Rosencrantz: Ben ölü müyüm?

Guildenstern: Evet mi hayır mı?

Rosencrantz: Bir seçeneğim var mı?

Guildenstern: Tanrı var mı?

Rosencrantz: Budala! Yersiz söze ne hacet, üç-iki oyun tamam. (Stoppard, 1967, s.43)

Umutsuzlukları ve kendilerini kaderin elinde hapsolmuş gibi hissetmeleri karakterleri hayatı felsefi sorularla anlamaya yönlendirir. Kişinin şansının Tanrı tarafından tayin edilmediğini sorguladıkları bir diyalogda Rosencrantz “yersiz söze ne hacet” cümlesiyle söz konusu sorunun alakasız olduğunu ve bu gibi soruların karşılığının olamayacağını vurgular. Bu konuda vardıkları son nokta şans tarafından kontrol altına alınan hayatın zor olduğu ve belirsiz olduğudur. Guildenstern'in karamsar yönü şu sözlerde daha iyi anlaşılabilir: “Tanrı aşkına ne yapabiliriz? Neler olduğu ile ilgili hiç bir fikrimiz yok ya da kendi kendimize neler yapabileceğimizle ilgili... Nasıl davranmamız gerektiğini bilmiyoruz. Sadece bize söylenenleri biliyoruz ve bu da yetersiz bir bilgi. Ve tüm bildiklerimizin de doğru olmadığını biliyoruz” (Stoppard, 1967, s.66).

Guildenstern yeryüzünde var olma amacını mantıkla açıklamaya çalışırken her şeyin şans ile şekillendiğine olan inancını vurgular. Sürekli sorulara verilen cevapların yetersiz olduğundan yakını ve gergin bir yapısı vardır. Ne zaman Guildenstern'in gerginliği artsa Rosencrantz onu sakinleştirmeye çalışır. Oyunun başlarında birbirlerini sakinleştiren bu iki karakter, oyun sona ererken aralarındaki ilişki Rosencrantz'ın Guildenstern'i takip ettiği ve onu lider olarak gördüğü hiyerarşik bir yapıya dönüşür. Rosencrantz ve Guildenstern'in ilişkisi uyumsuz tiyatronun en önemli eserlerinden biri olan Samuel Beckett'in *Godo'yu Beklerken* oyunundaki Vladimir ve Estragon arasındaki ilişkiye benzer bir ilişki örneği sergiler. Axel Kruse (1975) makalesinde “Vladimir'in felsefi konularla ilgili anlam karmaşaları ve Estragon'un botlarıyla giriştiği mücadele, Rosencrantz'ın bozuk paralarla ilgili olağanüstü talihi ve Guildenstern'in felsefi konulardaki açık seçik ortaya koyduğu altı maymunun havaya atılması saçmalığına dönüşür,” der (s.88). Aralarında geçen konuşmalar karşılıklı bilgi alış veriş gibi gözükürken aslında anlamsız cümleler topluluğundan ibarettir.

Guildenstern tıpkı Vladimir gibi oyunda akli sembolize eden karakterdir. Guildenstern felsefi konuların oluşturduğu boşlukta sorularına cevap ararken kaybolur ve Rosencrantz'a “kurallara uyması” ve “rahatlaması” gerektiğini söyler. Rosencrantz günlük çözülmesi gereken problemlerle uğraşırken pratik zekasını kullanır, Guildenstern gibi felsefi yaklaşımlarda bulunmaktan kaçınır. Oyunun sonunda yukarıda bahsedilen farklılıklar Rosencrantz ve Guildenstern'in bir bütün olmasını sağlayan bir yapıya dönüşür. Guildenstern karar alan organ Rosencrantz ise kararlara uyan taraf olur. Joseph Duncan (1981) makalesinde *Godo'yu Beklerken* oyununa gönderme yaparak “Gogo vücutla ilgili özellikler taşır, Didi ise akıldır, düşünme merkezidir,” der (s.58). Bu benzetme üçüncü perdede Rosencrantz ve Guildenstern gemiyle seyahat ederken Rosencrantz'ın Guildenstern'e ayaklarını uzatıp esnetmesini tavsiye

ettiği bölümde sadece bedenle ilgilendiği diyaloglarında örneklenebilir. Oyunun sonundaki birleşmeden sonra ise tüm zihinle ilgili görüşleri Guildenstern'in yapması için kendini tamamen onun ellerine bırakır:

Guildenstern: Neden şöyle orijinal, otantik bir şey söylemiyorsun? Tüm başımıza gelenler artık kabak tadı vermeye başladı, buna şüphe yok da! Söylediklerimi adam akıllı dinleyip ona göre davranmıyorsun. Kendine göre yorumlayıp taklit ediyorsun adeta.

Rosencrantz: Yepyeni bir şey düşünemiyorum. Sadece senin görüşlerine destek verebiliyorum. (Stoppard, 1967, s.104)

Karakterlerin aralarında geçen konuşmadan da anlaşılacağı gibi Rosencrantz, Guildenstern'in söylediklerini kabul edip, ona destek vermekten başka bir işe yaramaz ve etki alanı tamamen vücutla ilgili eylemlerle sınırlı kalır. O kadar birbirleriyle ilgilenip içiçe yaşarlar ki gelen mektubu kimin teslim aldığını bile hatırlamazlar. Biri mektubun kendisine ait olduğunu savunurken diğeri aynı şekilde mektubun kendisi için gönderildiğini ileri sürer. İronik olan şudur: Oyunun sonunda her ikisi de ölür ve sahip olmak istedikleri o mektupta ölüm kararları yazılıdır. Biri akıl diğeri de bedeni sembolize eder şekilde tek vücut olarak ölümler ama ölümleri belirsizlikleri sonlandıracak yere daha başka belirsizliklerin eklenmesine ve mevcut durumun daha da karmaşık hale gelmesine neden olur.

Kişi geçmişle bağı hafızada biriken hatıralar ile kurar ve kimlik konusunda en sağlam temel geçmişle hafıza yoluyla kurulan köprü ile mümkündür. Rosencrantz ve Guildenstern hayatın akışının kişinin özgür iradesiyle değil daha çok şans faktörüyle gerçekleştiğini fark etmeleriyle ve geçmişle olan bağlarının hafızalarının onlara iyi hizmet etmemesi sonucu kimliklerini kaybetmeleri her ikisinin de hayata anlam verememe durumlarını perçinler. Onlar için artık eylemleri için karar vermek ve karar verirken gayret etmek çok anlamsızdır. Oyunun başında Guildenstern'in karamsar bir filozof, Rosencrantz'ın ise iyimser ve fayda peşinde koşan pratik bir kişi olarak görülmeleri oyunun sonunda karakterlerin farklı özelliklerini birbirlerinin eksikliklerini kapatarak ve oyunun sonunda geçmişle ilgilerini tamamen kopararak bir bütün olup birlikte ölmeleri durumuna evrilir.

Parodi, Komedi Unsurları ve Varoluşçu Sorgulamalar

Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyunu parodi komedi türünün öğelerini içerir ve yaşam gerçeğini ve uyumsuz tiyatronun amaçsızlık, hiçlik gibi temalarını eleştirir. Uyumsuz tiyatro Shakespeare'in bir çok oyununda görülen soytarılık ve delilik örneklerini yeni bir biçim altında birleştirir. Stoppard, Shakespeare'in *Hamlet* eserinde yer alan iki karakteri, Rosencrantz ve Guildenstern'i zaman kavramının netleşmediği, kişilerin birbirleriyle anlamlı ilişkiler kuramadığı ve olaylar karşısında tepkilerini nasıl vermelerini bilemedikleri bir oyun içinde sergiler. Susan Rusinko (1989), Stoppard'ı "parodik tasarımcı" olarak tanımlar (s.66) ve 1966 yılında tiyatro dünyasına profesyonel adımını atan Stoppard'ın ilk oyunu *Rosencrantz ve Guldenstern Öldüler* adlı eserinde oyunun iki baş karakterini mübalağalı bir şekilde saçma olaylar içinde, ardı ardına gelen abuk sabuk komiklikler zincirinde resmettiğini söyler (Rusinko, 1989, s.73). Yabancılaşma ve bellek kaybı gibi konuları ele alan oyunda Stoppard karakterleri çaresizlikleri içinde gülünç, zaman zaman sevimli ve insani duyguları ilk başta tamamen kaybolmamış amaçsız kişiler olarak betimler. Oyunun sonunda bilinçlerini kaybeden iki karakter hayatın belirsizliklerinden çok çekmiş ve bu zorlukları yenememiş iki kişi olarak görülürler.

C.J. Gianakaris (1984) makalesinde Stoppard'ın uyumsuz tiyatro yazarları arasında parodi türünü eserlerinde başarıyla kullanan bir yazar olarak tanımlar (s.222). Gianakaris (1984) parodi türünün kullanıldığı oyunlara Stoppard'ın *Cahoot's Macbeth*, *Doog's Hamlet* oyununu da örnek gösterir (s.228). Mizah ve gülmece unsurlarını oyunlarına dahil ederken Stoppard yukarıda listelenen oyunlarında görülebileceği gibi Shakespeare'in trajedilerinden

yola çıkar. Bu oyunlar Stoppard'ın kalemiyle modern çağın anlamsızlık, amaçsızlık, iletişim bozukluğu, bellek kaybı gibi hastalıklarını eleştiri yoluyla ele alınan ve izleyicinin dikkatine sunulan yeni oyunlar haline dönüşür. John Freeman (1996) makalesinde Stoppard'ın "bir kültürün gerçeğe anlam verme" misyonunu yüklenmiş bir yazar olduğunu vurgular (s.25). *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyununda belirsizlik ve anlamsızlık gülünç olaylara sebebiyet verirken yabancılaşma ve kayıp duygusu yaşayan karakterlerin çaresizliğini de etkili bir şekilde ortaya koyar:

Guildenstern: (Onu kolundan sıkıca yakalayarak) Sen kim olduğunu sanıyorsun?

Rosencrantz: Kelime oyunu! Maç yapmak mı oyun oynamak mı? (Duraklar.) Nerede son bulacak bu?

Guildenstern: İşte asıl soru bu.

Rosencrantz: Tüm soruların anası bu. (Stoppard, 1967, s.44)

Seyirci iki karakterin zaman geçirmek için oyun oynadıklarını bildiği halde oyunda geçen varoluşçu sorgulamaların keyif esasına göre tasarlanan oyunda ciddi bir sorgulamaya yaradığını anlar. Her iki karakter de yitip gitmiş, amaçlarını kaybetmiş, kimliklerini bilemez halde bir hiç olma durumuna adım adım yaklaşmaktadır. Rosencrantz'ın yukarıda verilen konuşması hem oynadıkları oyunla ilgilidir hem de yalnızlıkları ve düşünceleri içinde kaybolmuşlukları ile ilgilidir. Nerede, nasıl, ne zaman sonlanacağını bilemedikleri bir oyunun içindedirler. Guildenstern bu konuyla ilgili "Ne yapacağını biliyor musun?" diye sorar (Stoppard, 1967, s.47). İlgisiz ve anlamsız soru ve cevaplarla devam eden diyalogları komik durumlara da sebebiyet verir. Bu oyun vakit geçirmek için buldukları bir yoldur. C. J. Gianakaris (1984) makalesinde Stoppard'ın oyununun "metafizik koşullar içindeki modern insanın durumunu yansıtan uyumsuz tiyatro sonrası paradigmlar içerdiğini" anlatır (s.222). Gülmeyi ve güldürmeyi amaç olarak kullanan parodi türü Stoppard tarafından insanlığın varoluşçu ve zihinsel krizlerini ele alan bir tür olarak kullanılır. Üçüncü sahnenin başında bu durumu yansıtan bir konuşma geçer:

Guildenstern: Orada mıydım?

Rosencrantz: Nerede?

Guildenstern: (Keskin bir şekilde) Havalı bir başlangıç...

Sessizlik

Rosencrantz: O sen miydin?

Guildenstern: Evet.

Rosencrantz: Nereden biliyorsun?

Guildenstern: (Birden parlar) Tanrı aşkına, yeter artık! (Stoppard, 1967, s.97)

Ardı ardına gelen bu soru ve cevaplar metafizik koşullar içinde kişinin kendine ve çevresine yabancılaşmasını göz önüne serer. Karakterler karşılaştıkları ve yarattıkları zıtlıkları değerlendirerek hayata anlam vermeye çalışırlar. Guildenstern Rosencrantz'ın bir şeyler hissedip hissetmediğini sorar Rosencrantz ise cevap olarak hala içinde yaşamın izlerinin olduğunu söyler. Bu cevaptan çok kısa bir süre sonra Rosencrantz ölü gibi hissettiğini söyler. "Ölüm" (Stoppard, 1967, s.108) kelimesini tekrar tekrar söyleyerek panik içinde hiç bir şey hissetmediklerinin farkına varırlar. Bu his kaybolmuşluklarını hatırlatır onlara ama seyirci için manasız tekrar edilen kelimeler ve karakterlerin ilgisiz soru ve cevapları gülünçtür. Paul Delaney (1990) Guildenstern ve Rosencrantz'ın "kimlik, bellek, eylem, ölüm gibi birbirine çok yakın kavramları küçük kümeler haline" getirdiklerini savunur (s.22). Bu kavramlar içinde "bellek" Rosencrantz ve Guildenstern'in ne söyleyeceklerini ya da daha önce ne söylediklerini tamamen unutmaları ve iletişimlerinin kopuk, anlamsız, düzensiz olması gibi durumlarda kendini gösterir. İki karakter ayrılmaz ikili olup ölmeye önce beden ve akıl olarak bir bütün haline gelirler. Rosencrantz kendini tanıtırken isimleri karıştırıp Guildenstern ismini söylediğinde Guildenstern de onun arkasından bu durumu onaylar. Yaptıkları hatayı fark edip düzeltmeye çalışırken kendi isimlerini unutup diğer karakterin ismiyle karıştırdıklarında bu durumdan rahatsız olup utanç duymazlar. Claudius da tıpkı seyirci gibi hangisi Guildenstern

hangisi Rosencrantz tanımlayamaz. Rosencrantz ve Guildenstern kendilerine Kral'dan gelen parayla ilgili şu konuşmayı yaparlar:

Guildenstern: Önce ben sordum.
 Rosencrantz: Ben de senin kadar aldım.
 Guildenstern: İkimizi birbirimizden ayıramamıştır.
 Rosencrantz: Sen ne kadar aldın?
 Guildenstern: Aynısını.
 Rosencrantz: Miktarın ne olduğunu nereden biliyorsun?
 Guildenstern: Söyledin ya – sen nereden biliyorsun?
 Rosencrantz: İkimizi birbirimizden ayıramamıştır.
 Guildenstern: Keşke ayırabilseydi.
 Rosencrantz: Ki asla da ayıramaz.
 Guildenstern: Bizi birbirimizle karıştırıp karıştırmadığından bile emin değildir.
 Rosencrantz: Bizi karıştırmadan bile bundan emin değildir. (Stoppard, 1967, s.103-104)

Guildenstern Rosencrantz'a sözlerini tekrar ettiği için sinirlenir, Rosencrantz da “Farklı bir şey düşünemiyorum,” (Stoppard, 1967, s.104) diyerek bu durumu destekler. Paul Delaney (1990) *Tom Stoppard* adlı kitabında “Rosencrantz ve Guildenstern dünyevi varlıklarının nihai sonuca varmasını ümitsizce ve korkular içinde bekleyişlerini başka bir yöne çeviremediler. Korkuları dünyevi varlıklarının, geleneksel yaşamlarının bilinen ve anlaşılabilen bir dünyadan olayları kavrama boyutlarının dışına çıktığı için alt üst olmalarıyla çok yakından ilgilidir,” der (s.25). Birbirlerinin sözlerini tekrar etmeleri de korkularının üstesinden gelemedikleri içindir. John Freeman seyircinin kolektif bilincinin iki karakterin belirsiz geleceklerinin de ana hatlarını kapsadığını savunur. “Seyirci karakterlerin başına gelenleri sahnede izlerken hem kendi anlayışlarıyla karakterleri sınırlar hem de onları tanımlar” (Freeman, 1996, s.34). Oyunun başlığından da anlaşılacağı gibi karakterlerin öleceğini seyirci başından beri bilir. Shakespeare'in *Hamlet* oyunu da seyircilerin belleğinde yer alır ve dolayısıyla iki oyun arasındaki bağlantıyı kurarlar. Rosencrantz ve Guildenstern karakterleri iki farklı oyunda, iki farklı zamanda ve farklı olaylar içinde tanımlanırlar. Zaman kavramını akıllarında netleştiremeyen karakterler için benliklerini geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek bağlamında oluşturmaları ve kimlik bilinciyle yaşamaları neredeyse imkansızdır. Gerçeklik anlayışı ve zaman kavramı yaşamlarında yer almaz. Paul Delaney (1990) Rosencrantz ve Guildenstern için “gerçeklik algılarının olağanüstü, oransız ya da sanıyla ilgili değil, parçalar halinde ve kısa süreli, uçup giden şekilde olduğunu” söyler (s.24). Gerçeklik algısı kişiye göre farklılıklar gösterir ve Stoppard oyununda bu durumu zaman kavramının olmamasıyla ilişkilendirir. Freeman'a (1996) göre Shakespeare de Stoppard da oyunlarını “paradigma değişkenlerinin olduğu zamanlarda yazmışlardır” (s.20). Her iki oyun da gerçeklik kavramının yeniden oluşturulması gereken zamanlarda yazılmıştır. Stoppard oyununu tam da seyircilerin belirsizliklerden rahatsız oldukları, belirsizliklerle baş edemedikleri zamanlarda hayal kırıklıkları, kendileriyle ilgili yetersizlikler ve yabancılaşma yaşadıkları zamanlarda yazmıştır. Guildenstern hayatındaki boşluk hissini dile getirdiği bir konuşma yapar ve Oyuncu da buna karşılık verir:

Oyuncu: Belirsizlik çok normal bir hal. Sen mesela özel biri değilsin, sıradansın.
 Kimildamaz. Guildenstern serin kanlılığını kaybeder.
 Guildenstern: Tanrı aşkına ne yapmalıyız, biri bir şeyler söylesin!
 Oyuncu: Rahatla, gevşe biraz. Tepki ver. İnsanların yaptıkları bu. Her adımda hayatını sorgulayarak ömrünü geçiremezsin.
 Guildenstern: Ama neler olup bitiyor anlamıyoruz ya da kendimizle ilgili ne yapmalıyız bilemiyoruz.
 Nasıl davranmamız gerektiğini bilemiyoruz (Stoppard, 1967, s.66).

Uyumsuz tiyatronun ana temalarından belirsizlik bu oyunda kelime olarak karakterlerin konuşmalarında yer alır. Oyuncu konuşmasında belirsizliğin normal, olağan bir durum olduğunu belirtir oysa ki kendisi de bu durumun anlaşılabilir, kabul edilebilir ve katlanılabilir

olmadığını bilir. Kendine ve diğer insanlara yabancılaşan karakter belirsizliği sürekli yaşayarak başkalarıyla iletişimde başarısız olur.

Zaman Kavramı ve Karakterler Arasındaki İletişimsizlik

Oyundaki karakterler arasındaki iletişimsizlik ve hayatı sorguladıkları boşluk, anlamsızlık, belirsizlik hissi zaman kavramının anlamının yitirilmesi ve karakterlerin belleklerdeki anıların yokolmasıyla tetiklenir. Karakterler kendi yaşamları üzerindeki kontrolü yitirdikçe ve hatıralarında boşluk büyüdükçe onların trajedi-komik durumlar yaşamalarına sebep olur. Shakespeare'in *Hamlet* oyunundan çıkıp Stoppard'ın oyununa gelen iki karakterin zaman kavramını yitirmesi aslında çok da şaşırtıcı değildir. Uyumsuz tiyatronun örneği gösteren az sayıda karaktere sahip oyunlardan farklı olarak Rosencrantz ve Guildenstern karakterlerinin etraflarında sürekli sahneye giren çıkan ve eylemde bulunan çok sayıda karakter vardır. Sanki amaçsız hayatlarının içinde hapsolmuş iki karakterin durumuna tezat amaçları olan diğer karakterlerin bir araya getirilmesi zıtlıkların ve hayal kırıklıklarının sembolik göstergeleridir. İki modern serseri için zaman çok ağır bir kavramdır, iki saraylı için ise geçen zaman illüzyondur, yanılısamadır.

Rosencrantz ve Guildenstern yazı tura oyunu için havaya bozuk para fırlatmayla zaman geçirirken ve bunu saplantılı bir şekilde sürdürürken zaman kavramının onlar için ne anlama geldiğini unuturlar. Zaman geçirmek için bir eylem bulmak ve bunu takıntı haline getirmek kişinin kendini kör etmesi demektir ve bu şekilde gerçeklikten uzaklaşarak hayatla ilgili amacı varsa bile unuttur. Yazı tura oyununda doksanıncı kez bozuk parayı havaya fırlatırken Guildenstern yere düşen paranın yönünü yanlış okuyunca çıkan tartışma esnasında zamanın önemini hatırlar: “Bu varlığın, kudretin yeniden dağıtılmasının yanı sıra bir işaret olmalı. İlk olarak, bunu çok istiyorum. İç dünyamda pek bir şey belli olmasa da, ben iki tarafı olan bozuk paraları fırlatan adamın ta kendisiyim ve hiç hatırlanamayan bir geçmiş için özel bir telafi anında kendi kendisiyle iddiaya giren bir adamım. İkinci olarak, zaman durdu ve bir bozuk parayı fırlatma eylemi doksan kere tekrarlandı” (Stoppard, 1967, s.16).

Bu konuşma aşırı derecede şaşkınlık veren bir durumun yaşanmasının kişinin gerçekliği sorgulamasına sebep olduğuna işaret eder. Guildenstern zamanın önemini ve yaşananların anlamsızlığını bu sözlerle vurgular ve bu noktadan sonra olayları ve kişileri irdelemeye başlar. İncelemeye aldığı karakterlerden biri olan Oyuncu (*Player*) Guildenstern'e olayları ve kişileri sorgulamasının bir sonuca varmayacağını çünkü her insanın bir rolü olduğunu ve bu rolün gereklerini sadakatla yerine getirirse hiç bir sorun olmayacağını açıklar. Toplum insan ilişkisini sembolik bir şekilde açıklayan Oyuncu seyirciye verdiği mesajda toplum yaşamında kaosu engellemek için herkesin üstüne düşen rolü en doğru biçimde sergilemesi gerektiğinin altını çizer. Oyuncu'nun bu söylemi oyun içinde oyun konseptiyle açıklanabilir ve aslında basit bir şekilde sorunları ortadan kaldırmaya yönelik görüş sergilerken daha da karmaşık bir kavramı ortaya koyar. Oyuncu'nun açıklamaları ışığında Guildenstern sorgulayan kişi rolüne sahip bir karakterken Oyuncu'yu yaşamak için anlam ve varoluş sorgulaması yapmayan, kendini hayatı yaşamaya adanmış bir karakter olarak görmek mümkündür. Oyuncu meraklı değildir ve soru sormaz bunu sonucunda da endişelenmez, tasalanmaz. “Görmüyor musun? Bizler oyuncuyuz – diğer insanların tam tersiyiz” (Stoppard, 1967, s.64) der. Oyuncu seyircinin gerçek hayat ile oyunda sembolize edilen toplum arasındaki ilişkiyi ve benzerlikleri görmeleri için önemli bir karakterdir. Hayat ve oyunda tanımlanan toplum gerçekliği arasındaki ilişkiyi anlamak için Guildenstern'in oyunun başından beri saplantılı bir şekilde analitik yorumlara konuşmalarında yer vermesi dikkate alınabilir. Guildenstern'in bu saplantısı zaman kavramının gerçekliğini ve önemini kaybetmesine sebep olur. Rosencrantz ile birlikte yanlış bir şey yapmalarına

rağmen ölüme mahkum edilirler. Hafızalarının zayıflaması ve geçmişi hatırlayamamaları onları güçsüzleştirir:

Rosencrantz: Biz kötü hiç bir şey yapmadık! Kimseye zarar vermedik. Öyle değil mi?
 Guildenstern: Hiç bir şey hatırlamıyorum. (Stoppard, 1967, s.125)

Ne geçmiş ne de gelecek karakterler için anlam taşımaz. Geçmiş hatırlayamazlar geleceğin belirsizliği endişelerini artırır ve kendi sorgulamaları ile birlikte içinde buldukları oyunda (Oyuncu'nun bahsettiği gibi her insanın bir rolü vardır, dolayısıyla Guildenstern ve Rosencrantz'a da roller verilmiştir) *Hamlet* oyununun oyuncularından tarafından anlamsız bir şekilde sorgulanırlar. Guildenstern ve Rosencrantz'ın rolleri değişir. Guildenstern iki karakterden daha baskın olanyken Rosencrantz konuşkan ve dışa dönük bir karakter olur. Anlamsızlık içinde anlam bulmak için ve belki de sadece vakit geçirmek için roller üstlenmeleri, bir süre sonra hafızalarının zayıflaması ve geçmişle bağlantılarının kopması hayatı büyük bir boşluğa çevirir. Oyunun sonunda iki karakterin ölümü bir sondan çok kimliklerini buldukları özgürlüğü ve huzuru içinde barındıran bir başlangıç olur.

Sonuç

Tom Stoppard'n *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı eseri hayal kırıklıkları, belirsizlikler, olasılıksızlıklar ve karamsarlıklarla dolu bir dünyada var olmaya çalışan, geçmişlerini ve kimliklerini yitirmiş iki karakterle ilgili bir oyundur ve uyumsuz tiyatronun çarpıcı bir örneğidir. Bu eserinde Stoppard, yabancı ve pek de dost olmayan bir evrende çaresizlik ve anlamsızlık içinde yaşamaya çalışan karakterlerin onlara hafızanın nasıl bir oyun oynadığını parodi öğelerini de kullanarak sahneler. Oyunda sunulan gerçeklik psikolojik ve içsel bir gerçekliktir. Stoppard oyunda insanın varoluşunu onun dış dünyayla kurmaya çalıştığı yakın ilişkinin imkansızlığı sebebiyle karamsar bir tablo olarak çizer. Bu bağlamda oyun dış görünüşten çok bilinçaltının derinliğini araştırmaya olanak sağlar. Derin bir karamsarlık ve çözülmesi imkansız bir belirsizlik içermesine rağmen karakterlerin olanaksızlıklar içinde ve çaresizlik içinde vermiş oldukları insani tepkiler parodi öğeleri kullanılarak resmedildiği için seyirciyi gülümsetir ve eğlendirir. Oyun varoluş gizemlerini çözenin ve varoluşçu sorgulamalara anlamlı yanıtlar bulmanın hiç de kolay olmadığı ve pek çok defa imkansız olduğu, insanları ve tüm canlıları umursamayan bir dünyada insanlığın bir başına olduğunu gözler önüne serer. Rosencrantz ve Guildenstern insanlığın ve kendilerinin içinde olduğu bu durumu olduğu gibi kabullenmeye giden yolda sergiledikleri davranışlar sebebiyle zaman zaman depresif zaman zaman da gülünç olaylar yaşarlar. Hafızalarının onlara geçmişi hatırlamak için ihtiyaç olan ipuçlarını ve belirtileri sağlamaması sonucu kimliklerini de yitirip oyunun sonunda ölümlerle karşılaştıkları sahnede ironik bir şekilde kayıp kimliklerine kavuşurlar. Ölüm özgürlük ve huzur duygusunu beraberinde getirir ve iki karakterin yolculuğu son bulur. Seyirciler oyunda karakterlere yol arkadaşı olurlar ve şahit oldukları iki karakterin çaresizliğine, amaçsızlığına ve umutsuzluğuna gözyaşları ile değil onların ölümüyle gelen özgürlüğün ve huzurun sebep olduğu gülümseme ile eşlik ederler.

Kaynakça

- Beckett, S. (1956). *Waiting for godot*. London: Faber and Faber.
 Bloom, H. (2003). *Tom Stoppard*. Philadelphia: Chelsea House Publishers.
 Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro adamları sözlüğü*. İstanbul: Mitos Boyut.
 --- (1995). *Tiyatro ansiklopedisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
 Delaney, P. (1990). *Tom Stoppard: The moral vision of the major plays*. Houndmills: Macmillan.
 Duncan, J. E. (1981). Godot comes: Rosencrantz and Guildenstern are dead. *ARIEL: A*

Review of International English Literature, 12(4), 57-70.

Esslin, M. (1965). *Absurd drama*. New York: Penguin Books.

Freeman, J. (1996). Holding up the mirror to mind's nature: Reading

'Rosencrantz' 'beyond absurdity.' *The Modern Language Review*, 91(1), 20–39. Retrieved from

https://www.jstor.org/stable/3733994?refreqid=excelsior%3A621a65f64996215a2c03e164b2b31677&seq=1#metadata_info_tab_contents.

Gianakaris, C. J. (1984). Stoppard's adaptations of Shakespeare: 'Dogg's Hamlet, cahoot's Macbeth.' *Comparative Drama*, 18(3), 222–240.

Retrieved from

https://www.jstor.org/stable/41153130?refreqid=excelsior%3A807bacbf31b02486047c50cd9fc5857d&seq=1#metadata_info_tab_contents.

Gruber, W. E. (1990). A version of justice. In T. Bareham (Ed.), *Case book series, Tom Stoppard: Rosencrantz and Guildenstern are Dead, Jampers, Travesties*, 85-93, Houndmills: Macmillan.

Hornby, R. (2015). Theatre of the absurd. *The Hudson Review*, 67(4), 640-646.

Retrieved from <https://hudsonreview.com/2015/02/theatre-of-the-absurd/#.YFxFK8zbIU>.

Keyssar-Franke, H. (1975). The strategy of 'Rosencrantz and Guildenstern are Dead.' *Educational Theatre Journal*, 27(1), 85–97.

Kruse, A. (1975). Tragicomedy and tragic burlesque: Waiting for Godot and Rosencrantz and Guildenstern are Dead. *Sydney Studies in English*, 1, 76-96.

Retrieved from

<https://openjournals.library.sydney.edu.au/index.php/SSE/article/view/317>.

Mitchell, M. (2007). Hamlet and Rosencrantz and Guildenstern are Dead: Transformations and adaptation. *Sydney Studies in English*, 33, 39-55.

Rusinko, S. (1989). *British drama 1950 to the present: A critical history*. Boston: Twayne Publishers.

Shakespeare. (1998). *Four great tragedies: Hamlet, Othello, king Lear, Macbeth*. USA: Signet Classics.

Stoppard, T. (1967). *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*. New York: Grove Press.
