

**"OYUN İÇİNDE OYUN " KULLANIMI MERKEZİNDE SHAKESPEARE'İN
"HAMLET", BECKETT'İN "GODOT'YU BEKLERKEN" VE
STOPPARD'IN "ROSENCRANTZ VE GULDENSTERN ÖLDÜLER"
METİNLERİ**

Sinem Özlek*

Her üçü de farklı dönemlerde kaleme alınmış ve farklı başlıklar altında değerlendirilmekle birlikte, “oyun içinde oyun” kullanımını da dahil, pek çok açıdan ortak nitelikler barındıran William Shakespeare’in “Hamlet”, Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” ve Tom Stoppard’ın “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” metinleri, gerek kendi dönemlerinin yazın anlayışının belirgin niteliklerini taşımaları, gerekse Stoppard’ın metninin diğer iki metni bir anlamda birbiriyle ilişkilendiren üçüncü bir metin kurgulaması dolayısıyla “oyun içinde oyun” kullanımının incelenmesi açısından ilgi çekicidirler.

Farklı alanların bakışı merkezinde, hakkında pek çok inceleme yapılan, “oyun” kavramıyla ilgili, Huizinga, bu sözcükle ifade edilen her eylemi içinde barındırmaya yakın, şöyle bir tanım yapar: “Oyun”; “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları dahilinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem ya da faaliyet.”¹tir.

“Oynamak” yalnızca insana özgü bir eylem değildir. Ancak insana özgü oyunlarda “oynama içgüdü”nün yanı sıra, “bilinç” kavramının devreye girmesi, “oyun”un kurgusal niteliğini ön plana çıkartır. İnsana özgü “oyun”ların pek çoğu, iyi bir “tasarım” örneğidirler ve kimi kez basit, kimi kez ise oldukça karmaşık olabilirler. “Oyun” tasarımının karmaşıklığı “oyuncu”dan beklenen becerileri de arttırır. İyi bir tasarımda olduğu gibi, genellikle bu tarz oyunlarda da, bir tek kuralın ortadan kaldırılması, “oyun”u bozar ya da onu başka bir “oyun” yapar.

Oyun, bilinçle gerçekleştirilen bir eylem niteliği taşımakla birlikte, psikiyatrik açıdan, insanın, gündelik yaşamdaki “bilinç”liliğine karşı, yarı bilinçli ya da bilinçsiz

* İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü 2002 mezunu.

¹ Huizinga, Johan, **Homoludens**, *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev : M. Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yay., 1995 , sf: 48

olarak geliřtirdiđi bir savunma mekanizması olarak deđerlendirilmiř, aynı zamanda, bilinçaltına atılmıř olayların, bilinç düzeyine çıkartılması için bir yöntem olarak kullanılmıřtır.²

Her ne kadar “oyun” kavramı farklı yaklařımlarca, farklı nitelikleri ön plana çıkartılarak ele alınmıř olsa da, neredeyse bu yaklařımların tümü “oyun”u “gerçekliđin karřıtı” ya da “gerçeđin dıřında”, “kurgulanmıř” bir eylem olarak kabul etmek noktasında birleřmektedir. Gündelik dilde ise, gerçekliđin dıřında kalan tüm kurgusal eylemler ya da stratejiler için, yine “oyun” tanımı kullanılmıřtır.³ Ancak, ritüellerden, “hile” ya da “kumpas”a, gündelik yařamdaki pek çok eylemi de içine alan “oyun” tanımı, aynı zamanda da, “oyun” ve “gerçek” arasındaki sınırları da bir anlamda ortadan kaldırmaktadır.

“Oyun” kavramının çokanlamlılıđı ve “gerçeklik” karřıtı olma niteliđi, “oyun”un farklı dönemlerde, farklı yazarlarca, yalnızca, oyunun dramatik yapısı dahilindeki bir “eylem” olarak deđil, söz konusu çok anlamlılıđı da içeren ve yapısal açıdan da etkin hale gelen bir “kavram” olarak kullanılmasına neden olmuřtur.

Tarihsel geliřim içerisinde oyun metni içinde bir “oyun”un kullanılması, zamanla oyun içinde ikinci bir “oyun düzlemi”, hatta giderek sayısız “oyun düzlemleri” yaratmak amacıyla kullanılmıř, buna paralel olarak da “oyun içinde oyun”un organik yapısı giderek, “oyun” ve “yařam”ın ya da “gerçekliđin” geçirgen bir yapı biçiminde sunulmasına dönüşmüřtür.

“...’Oyun içinde oyun’ kurgusunun çok eskiden beri kullanılan bir yazarlık tekniđi olduđunu, fakat giderek bu tekniđin tiyatral amacı da ařarak, yařam gerçeđini yansıtma aracı olduđunu görüyoruz. Tiyatro hayata ayna mı tutar, yoksa

² Bir çok çağdař psikoterapi yaklařımlarınca kullanılan eylem tekniklerine kaynaklık eden ve anlatıyı deđil, anlatılanın eylem yoluyla dıřavurumunu temel alan Psikodrama yöntemi, “oyun”un psikiyatri alanında kullanımına en belirgin örnektir. Bkz: Altınay, Deniz, **Psikodrama 300 Isınma Oyunu**, Sistem Yay., 1998 - Naar, Ray, **Grup Psikoterapisine İlk Adım**, Çev: N. H. řahin, İmge Kitabevi, 1993

³ Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde, “oyun” sözcüğünün karřısında řu tanım yazmaktadır: 1) Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, 2) Kumar, 3) řaşkınlık uyandırıcı hüner, 4) Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, 5) Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, 6) Sahne veya mikrofonda oynanmak için hazırlanmıř eser, temsil, piyes, 7) Bedence ve kafaca yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma 8) Düzen, hile, entrika, 9) (Güreřte) Hasmını yenmek için yapılan türlü biçimlerde řaşırtıcı hareket 10) (Teniste) Taraflardan birinin dört sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. (2. Cilt (K-Z), 1992)

onu oyuna mı çevirir sorusu yerini, hayatla oyun ne hayatın içinde ne de tiyatroda birbirinden ayrı düşünülebilir mi sorusuna bırakmıştır.”⁴

Bu anlamda, sahne üzerinden gündelik yaşama gönderme yapan, “gerçek yaşamın oyunu”nu yaratan oyun metinlerinin yerini önce “yaşam” ve “oyun” birbirinden ayırarak “yaşamdaki gerçek oyunlar”ı göstermeyi hedefleyen oyunlar almış; sonra bu oyunlar yerlerini kaba hatlarıyla, önce “insanoğlunun yaşamı oyuna dönüştürdüğü”nü, sonra da “yaşam”ın zaten bir “oyun” olduğunu söyleyen metinlere bırakmışlardır. Bu evrim, aynı zamanda determinist bakış açısından beslenen, “kesinlik” ve “değişmezlik”, “tek odaklılık”, “denge” ve “uyum”un yerini, büyük ölçüde atom, kuantum ve görecelik kuramından beslenen “belirsiz” olanın, “parçalanmışlığın”, “mutlak olanın reddi”nin alışıyla koşturur.

20. yy.’da metnin kendisine seçtiği “metinler-arasılık” ve “çok katmanlılık”tır ve “oyun” da bu “çok katmanlı” yapının kurulmasında önemli rollerden birini üstlenmektedir. Oyun metni içinde “oyun” ve “gerçeğin” iç-içe geçmesi, aynı zamanda oyun kişilerini de, bir bakıma şizofrenleştirmiştir.

Bununla birlikte, tanımı gereği pek çok formülasyonu kapsayan “oyun”, aynı zamanda hem etnik, hem evrensel nitelikleri taşıyabilmekte, kendi başına “çokanlamlılığı” yaratabilmekte, bir “tasarım harikası” olma niteliğini başka bir yapı içinde de koruyabilmektedir. Yazarlarca, “oyun”un kurgusal açıdan metne zenginlik kazandıran kimi nitelikleri yanında, insanı kuralları karşısında çaresiz bırakma, tıpkı toplumsal ahlak ya da gelenek gibi anonim olma ve yaratıcısını gizleme, nedensiz olma, ancak isteğe bağlı gerçekleştirilebilme, dinler gibi inanca gereksinim duyma ve bu yolla “gerçeklik” yaratma...vb. gibi nitelikleri de farklı gönderme alanları yaratmak amacıyla kullanılmıştır.⁵

Söz konusu metinler üzerinden “oyun içinde oyun” kullanımının evrimi Aydınlanma düşüncesinin olduğu gibi, varoluşçuluğun da, hesaplaştığı, modernizm ve sonrasını birbirine bağlayan ve bir anlamda farkları da yaratan ve aynı zamanda “oyun”la doğrudan ilişkisi bulunan “inanç”, “gerçeklik”, “rasyonellik-irrasyonellik”, “kurgusallık”, “tasarım”...vb. kavramların değerlendirilişi üzerinden de

⁴ Şener, Sevda, **Oyundan Düşünceye**, Gündoğan Yay., 1993 sf: 102

⁵ Oyunun genel nitelikleri için bkz: Suits, Bernard, **Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya**, Çev: Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı Yay., 1995 - Winnicott, D. W., **Oyun ve Gerçeklik**, Çev: Tuncay Birkan, Metis

gözlemlenebilir.⁶ Rönesans'ın "birey" düşüncesinin izlerini taşıyan "Hamlet" metni ile, varoluş -ya da varol(a)mayış- sorununu konu eden "Godot'yu Beklerken" ve "Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler" metinlerinin ortak noktası olan "varoluş" ile ilgili tüm sorgulamalar "akıl" ve "inanç" ile ilgili sorgulamaları da beraberinde getirmiştir.. "Varoluş" sorgulamasının bir ayağı, tanrının varlığıyla ilgili sorgulamaya dayanır.

Buna paralel olarak, hem Shakespeare'in, hem Beckett'in hem de Stoppard'ın metninde "Tanrı" kavramı, önemli yer tutar. Shakespeare'in metninde Hamlet, cinayet, intihar ve insan varoluşuyla ilgili tüm sorgulamalarında Tanrı'nın adını anar ve dünyadaki eylemlerini, Tanrı katında da onaylatmak istiyor görünür; Beckett'in metninde ise İncil'e yapılan göndermelerle birlikte, God (ing: Tanrı)- Godot sözcüklerinin bağlantısı, metin üzerine yapılan hemen hemen tüm incelemelerde beklenenin Tanrı olma ihtimalinden söz edilmesine yol açmıştır.⁷ Stoppard'ın metninde ise "Tanrı" kavramı çok daha belirsiz bir biçimde kullanılır. Ancak, Stoppard'ın hem Shakespeare tarafından yazgıları kesinleşmiş karakterleri seçmesi, hem de "yaşam", "ölüm" ve "görev"e ilişkin açık göndermeler yapması, Tanrı ile ilgili dolaylı bir sorgulamanın metin içinde varolduğunu düşündürür.

Aynı zamanda dinlerin pek çoğu da, bir açıdan bakıldığında, insan yaşamını, süresi ölüm ya da kıyamet yoluyla, kuralları ise "kader" yoluyla, oyunun "kural koyucular"ı tarafından belirlenmiş bir "oyun" biçiminde kurgulamışlardır. Bununla birlikte, "bahis", bir "oyun" olmanın dışında, mitoslar içinde önemli yer tutan bir kavramdır. Çok tanrılı dinlerde, tanrılar arasındaki çekişmeler, bahisler ya da rekabet sonucunda, hayvana dönüştürülen ya da bir biçimde cezalandırılan insanlar pek çok mitosun konusu olmuşlardır. Ve elbette, Adem'le Havva'nın dünyaya gönderilmesinin nedeninin Tanrı ile Şeytan arasında oynanan bir bahis olduğu da düşünülebilir.

Yay., 1998 - Huizinga, Johan, **Homoludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev : M. Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yay., 1995)

⁶ Bu kavramların da temel alındığı modernizm ve postmodernizm karşılaştırması için bkz: Lyotard, J. F., **Postmodern Durum**, Çev: Ahmet Çiğdem, Vadi Yay., 1994 - Harvey, David, **Postmodernliğin Durumu**, Çev : Sungur Savran, 1996

⁷ "Godot" sözcüğünün anlamı ya da kaynağına ilişkin farklı yorumlar için bkz. Esslin, Martin, **Absürd Tiyatro**, Dost Yay., Çev: Güler Siper, 1999, sf : 45

Tanrı'ya inancın sorgulanması doğal olarak bu dünyayla ya da bu dünyadaki yaşamla ilgili yargıları da etkilemiştir. Bir takım farkları olsa da, tek tanrılı dinlerin hepsinde insan, bu cezasını çekmek ya da sınav da olsa bir “görev”le dünyaya gönderilmişlerdir. “Görev” kavramının irdelenmesi “Hamlet” ve “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” metinleri arasındaki bir başka ortak noktadır. Hamlet, daha oyunun başında babasının öldürüldüğünü öğrenir ve kendisine intikam alma görevi verilir; bu görevlendirmeden sonra “Hamlet” neredeyse, attığı her adımı bu intikam hedefini gerçekleştirmeye yönelik olarak atar. Ros ve Guil için ise, Shakespeare’in metninde varolmalarının yani yaratılmalarının tek nedeni Kral ve Kraliçe tarafından kendilerine verilen görevi gerçekleştirmektir.

Yine, varoluş sorgulamasıyla ilintili olan “yaşam” ve “ölüm (ya da intihar)” her üç metnin de temalarındandır. “Hamlet” yaşamın “hedef eylem” ya da “görev” gerçekleştirilmediği sürece ne kadar anlamsız olduğundan söz ederken, Gogo ve Didi, pasif konumda oldukları bir eylem yoluyla, bir anlamda, yalnızca uyumak ve yemekten ibaret olan yaşamlarına bir de “bekleme”yi ekleyerek, “anlamsız” yaşam(ların)a, anlam kazandırmaya çalışırlar. Ros ve Guil için ise varoluş; yaşam ve ölüm zorunluluktur ve hiçbir adımda müdahale şansları yoktur. Hamlet’i kendini öldürmekten alıkoyan şey, ölümden korkmak, tanrı inancı ve “görev bilinci” iken, ne Ros ve Guil’in, ne Vladimir ve Estragon’un intihar gibi bir şansları yoktur.

Stoppard’ın metni, kendisi Varoluşçu bir yazar olarak nitelendirilmemesine karşın, varoluşçu düşüncenin izlerini açık biçimde taşımakta ve buna paralel olarak “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” oyunu da “absürd” başlığı altında değerlendirilmektedir.

“Varoluşçuluk bireysel seçimi vurgular ve Stoppard’ın “absürd tiyatro”su, Ros ve Guil’in tüm seçimlerini anlamsızlaştırma yoluyla bireysel seçimi de bir anlamda yok eder. İngiltere’ye giderken gemide, bir varile atlamak gibi bir seçim yaparlar, fakat hala ölmek üzere İngiltere’ye gitmektedirler; varoluşçu bireysel bir seçme özgürlüğüne (gemi üzerindeki hareket) ve değiştirilemez olan varoluşçu anlamsız bir hayata sahiptirler (geminin rotası). Varoluşçuluk, seçimin her zaman mümkün olduğunu önerir, Stoppard’ın “absürd tiyatro”su ise, insanın seçimleriyle dalga geçer. Bu da, yine, onların yaşamlarının anlamsız olduğunu ve seçimleri

doğrultusunda hiçbir şey başaramayacaklarını gösterir. Dönen aksiyon gerçekçi, fakat bir yönüyle de absürd'dür. Sartre'in varoluşçuluğu, bize bu absürdlüğü tanımlamamızda yardımcı olur. Rosencrantz ve Guildenstern absürdlük haricinde hiçbir şeyi barındırmazlar. Yanlış mantıksal çıkarımlarla karmaşıklaşan bir takım fikirleri vardır ve böylece absürd'dürler. Basit olarak, Rosencrantz ve Guildenstern çelişkidirler: absürd yapılarından dolayı özlerini açıklayamazlar ve absürdlükleri varoluşlarını sağlar. Bu açıklamadan hareketle, soruya cevap verilebilir; Rosencrantz ve Guildenstern ölüdürler.”⁸

Genel yargı olarak “absürd tiyatro”nun başyapıtı olarak kabul edilen “Godot’yu Beklerken”de, Beckett’in yansıttığı temel varoluşçu prensiplerden biri ise, zamanın anlamsızlığıdır. Geçmiş, şimdi ve gelecek hiçbir anlam ifade etmediğinden oyun dairesel bir yapı takip eder. Vladimir ve Estragon her gün Godot’yu beklemek üzere aynı yere dönerler ve her gün aynı temel insanlara rastlarlar. Bir gün Pozzo ve Lucky her ikisi de sağlıklı olarak Vladimir ve Estragon’un yanında geçerler ve ertesi gün biri kör ve biri dilsiz olarak dönerler. Pozzo önceki karşılaşmayı anımsayamaz ve hatta Lucky’nin her zaman dilsiz olduğunu iddia eder. Pozzo ve Lucky’nin durumlarını değiştirerek, Beckett, zamanın anlamsızlığının insan hayatını, eşit şekilde amaçsız olma noktasına indirgediğini göstermektedir. Aynı şekilde, Godot’nun habercisi günden güne Vladimir ve Estragon’u tanımaz.. Stoppard ise, Rosencrantz ve Guildenstern’ün kimliklerini karıştırarak bu düşüncüyü farklı bir biçimde ortaya koyar. Ros ve Guil, hayatın belirsizliği üzerine sürekli kanıtlar öne sürerken, birbirleri arasındaki farkı ortaya koymakta, örneğin isimlerini söylemekte bile güçlük çekerler.

Bu bağlamda, Beckett ve Stoppard’ın ortak noktası, bir yandan “oyun”u yaratan olasılıklardan birini ortadan kaldırarak, oyunu amaçsız ya da sonucu baştan belli hale getirip, bir yandan oyun kişilerini “oyun”u oynamaya zorunlu kılarak, onları “trajik kahraman” haline getirmeleri, bu noktada ölümle bitmesi kesin olan yaşamda, sanki hiç ölmeyecekmiş gibi yaşayan insanın “trajedi”sine de doğrudan atıfta bulunmalarıdır.

⁸ Existentialism (Beckett, Camus, Dostoevsky, Ionesco, Sartre, Stoppard), <http://hometown.aol.com/bphsela/BPHSELA/id326.htm>

Tüm bu ortak kavramlara rağmen, her üç metnin gerek yapısal özellikleri gerekse ortaya koydukları izlekler açısından birbirinden farklı yaklaşımların eseri oldukları açıktır. Stoppard “Hamlet” metnini kullanarak, bir yandan yazar olarak metnini kurgulayış yöntemini seyircisine açık ederken, merkezin bulunduğu, tasarımın yüceltildiği, belirli bir türe ait kabul edilebilen, kahramanlar yaratan “büyük tarih”i konu eden, “bitmiş” bir metinden; “oyun”un ön plana çıktığı, aksiyonların rastlantısal olduğu izleniminin uyandırıldığı, ama bir yandan belirlenmişliğin ve çıkışsızlığın da altının çizildiği, yapı-bozum tekniğinden yararlanan, bir anlamda anti-kahraman bile olamayanların “küçük tarih”lerinin konu edildiği, düzlemlerin iç içe geçtiği zaman ve uzam açısından belirsiz, şizofrenik bir metin yaratır. Tüm bunları kurgularken, başvurduğu en etkin araç ise yine “oyun”dur.

Shakespeare’in de, Beckett’in de oyun kişileri, oyunun kurguladığı “gerçeklik” içinde “gerçek” birer kişidirler. Rosencrantz ve Guildenstern ise, her ne kadar Stoppard’ın kurguladığı “gerçeklik” içinde varolabilseler de aslında Shakespeare’in oyun kişileridir.

Stoppard’ın metninde “Hamlet” ya da “Godot’yu Beklerken”den farklı olarak “oyun”lardan değil, “oyun katmanları”ndan söz etmek daha doğrudur. Bu katmanların başında Stoppard’ın “Hamlet” metnini kullanma yoluyla okuruyla oynadığı “oyun” gelir. Aynı zamanda, Stoppard’ın “Hamlet” metnini farklı bir açıdan yaklaşarak kullanması, oyun içinde de çeşitli biçimlerde vurgulanan “görece” olma durumunu, özelinde “Hamlet” metninin, genelinde ise insanlık tarihine ait bilgilerin, saptama ve yargıların “kesin” olamama durumlarını, ancak buna karşılık, yaşamın doğumla başlayıp ölümle biten bir süreç olmasının kesin oluşunu da vurgulu hale getirir. “Hamlet” metnini içermesi dolayısıyla Shakespeare’in metninde kullandığı oyunlar da Stoppard’ın metninin bir parçasıdır. Stoppard’ın baktığı açıdan “Hamlet” metni ele alındığında, “Hamlet”in oyun kişilerinin de tümünün, özünde, kendilerini içine alan bir oyunun oyuncularını ve aynı zamanda seyircileri olduğu ileri sürülebilir. “Hamlet” metni içinde kendisine oyun oynanmayan kimse yok gibidir. Bununla birlikte, Rosencrantz ve Guildenstern, “Hamlet” metni içindeki oyunlara dahil olan ve kendilerine oyun oynanan görünürdeki en “küçük adam”lardır. Rosencrantz ve Guildenstern, önce Gertrude’un da isteğiyle, Cladius’un oynadığı “oyun”a dahil edilirler ve Hamlet’in eski dostları olarak, onun deliliğinin kaynağını öğrenmeleri

istenir ve yalnızca bunun için saraya çağırılırlar. Daha sonra ise Cladius tarafından Hamlet'i, öldürüleceği ülkeye –bilerek ya da bilmeyerek- götürmekle görevlendirilirler. Deliliğinin nedenini öğrenmek için Hamlet'le konuşmaları sırasında, Hamlet herkes(1)e olduğu gibi onlar(1)a da oynar. Hamlet'in stratejisi, genel anlamda “oyun”a “oyun”la karşılık vermek üzerine kuruludur. Dolayısıyla karşısına “oyun”la çıkan herkes, hem “oyuncu”, hem “oyun oynanan”, hem de “izleyici” olmak durumunda kalırlar. Bununla birlikte Stoppard, Oyuncular yoluyla “Hamlet” oyununun düzlemi ile, bir bakıma Ros ve Guil'in oyunu olan kendi metni arasında geçişi sağlar.

Bu katmanların dışında Stoppard, metin içinde kullandığı; “yazı-tura”, “ikiyle çarpma”, “soru oyunu” vb. gibi bahis oyunları ve yarışmalar yoluyla da öncelikle olasılık ve zorunluluk yasalarına gönderme yapar. Oyun, Ros ve Guil'in oynadığı yazı-tura oyunu ile başlar. Bu, hemen hemen herkesin bildiği basit bir oyundur. Ros ve Guil, havaya atılan paranın iki yüzünden hangisinin geleceğine dair bahse girerler. Ancak buradaki fark, paranın sürekli olarak tura gelmesidir. Ve her ne kadar para sürekli tura geliyor olsa da, yazı gelme olasılığı her daim bulunmaktadır ve zaten yazı-tura oyununun oynanmasını sağlayan da bu olasılıktır. Ros, kazanan olmasından çok, tavrı dolayısıyla tepkisizdir; Guil ise, sürekli tura gelmesine mantıklı, bilimsel, inandırıcı gerekçeler bulmaya çalışır. Oyuncular'la karşılaştıklarında ise, paranın sürekli tura gelmesiyle ilgili deneyimlerini, kazanmalarının kesin olduğunu düşündükleri bir bahis için kullanırlar.

Guil ile Oyuncular arasında oynanan bir başka bahis oyunu ise, bir sayının ikiye çarpımının çift sayı etmesiyle ilgilidir. Bu bilgiye sahip olmayan ya da belki akıl etmeyen Oyuncu, kendi doğum yılının iki ile çarpımının tek sayı olduğuna dair Guil'le iddiaya girer ve kaybeder. Guil'in oynadığı bu oyunda ikinci bir olasılık söz konusu değildir, –dolayısıyla da bu yazı tura benzeri bir oyun değil bir “aldatmaca”dır- ve Guil'in kaybetme şansı da yoktur. Ancak buna rağmen, Guil bahis sonunda hiçbir şey kazanamaz.

Stoppard'ın metninden “Hamlet” metnine ilk geçiş, yani Ros ve Guil'in “Hamlet” metnine girişleri ise paranın ilk kez yazı gelmesiyle olur. İkinci bir olasılığın varlığı “oyun”u yaratır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, Stoppard'ın

metninin de Ros ve Guil'in "yaşamaları" için ikinci bir olasılık olduğu düşünülebilir. Ancak bu aynı zamanda bir olasılık değildir, çünkü onlar zaten "öldürler". Dolayısıyla Stoppard, bir bakıma Beckett'ten farklı olarak "olasılıklar"ın gerçekte varolmadığını açıkça dile getirir.

Ros ve Guil'in oynadıkları ikinci oyun "soru oyunu"dur. Soru oyunu sırasında Ros ve Guil'in sayı aldıklarını belirtirken söylediklerinden oyunun kimi kuralları anlaşılır. Soru oyununda soruya soruyla karşılık vermek esastır, dolayısıyla cevapların bir önemi yoktur. Oysa Ros ve Guil'in birbirlerine sordukları sorular gerçekten cevabını bilmedikleri ve belki de öğrenmek istedikleri sorulardır ve her ikisi de aslında yanıtların önemli olduğunu bilmekte, ama yanıtları bilmemektedirler.

Soru oyunu, daha sonra Hamlet'in deliliğinin nedenini öğrenebilmek için bir alıştırmaya da dönüşür. Bu kez ise Ros ve Guil'in "doğru" ya da "yanlış" verecek yanıtları vardır, ama bu kez de oyunun amacı Hamlet'ten doğru yanıtı almaktır. "Oyun oynamak", tıpkı gerçek yaşamdaki kimi örneklerde olduğu gibi, Ros ve Guil için de deneyim kazanmak için bir araçtır. Ancak oyun yoluyla kazanılan deneyim kimi kez, Hamlet'le konuşmalarında olduğu gibi hiçbir işe yaramaz ve Ros ve Guil, deliliğinin nedenini öğrenmek için Hamlet'le oynadıkları oyunu kaybederler ve cevap almak yerine Hamlet'e kendileri cevap vermek durumunda kalırlar. Onlar, Hamlet'e karşı da, yaşamlarında olduğu gibi "oyun yoluyla öğrenme"yi kullanırlar, ama aslında herkesin bildiği şeyler dışında hiçbir şey öğrenemezler ve bu herkesin bildiği şeylerin bir işe yaramamasından ötürü çağırılmışlardır.

Beckett'in oyunlarının, iki oyun metninin dönemi arasındaki geçiş sürecinin izlerini taşıdığı, pek çok eleştirmen tarafından vurgulanmıştır. Bu bağlamda, Shakespeare'in metninde "oyun"; işleyen sistemin kendisi ve aynı zamanda araçlarından biri, Beckett'in metninde yaşamı anlamlı kılma çabasının sonucu olarak ortaya çıkan bir "savunma mekanizması", Stoppard'da ise yaşamın kendisidir.

"Hamlet"te temel olarak "oyun içinde oyun", Oyuncular'ın "Gonzago'nun Öldürülüşü"nü oynamalarında net biçimde kendini gösterir. Bunun dışında oyun kişilerinin "iktidar" ve "intikam" merkezinde birbirlerine oynadıkları oyunlarda da mevcuttur.

Hamlet” metninin, aslında basit bir dedektiflik ya da kan davası öyküsünden ibaret olduğu ileri sürülebilir. Oyuna gerçek değerini veren ise, Hamlet’in oyunu oynama yöntemidir. Ancak Hamlet her ne kadar bir hileye başvurmasa da oyunun kuralları dışına çıkar ve tek hedefi amcasını öldürmekken ve bu eylemin gerekçesi kendisine bildirilmişken, oyunun işleyişi için gerekli olmayan başka bir sürecin içine girer.

Hamlet’e oynanan oyunlar, tahta geçme hakkının kendisinde olmasına karşılık, amcasının annesiyle evlenerek kral olmasıyla başlamıştır. Oyunun amacı, katil kral amcaı öldürüp, babanın intikamını almaktır. Bunun için, rakibin silahlarını (ki bunlar Ophelia, Rosencrantz ve Guildenstern, Polonius, Gertrude ve Laertes, yani neredeyse herkeştir) etkisiz hale getirmek ve planlarını bozmak gerekmektedir. Cladius’un oynadığı oyunlar, Polonius’un kendi konumunu korumak amacıyla Hamlet’e oynadığı oyunlar, Polonius’un baskısıyla Ophelia’nın ve Cladius ile Gertrude’un isteği üzerine Rosencrantz ve Guildenstern’ün Hamlet’in deliliğinin nedenini öğrenmek için oynadıkları oyunlar, Laertes’in alet olduğu kılıç dövüşü, dolaylı olarak Cladius’un oynadığı “intikam oyunu”nun bir parçasıdır. Bu kalabalık oyuncu kadrosuna karşılık, Hamlet tüm oyunlarını kendi başına kurgularken, bir yandan da kendisine oynanan oyunların amacına ulaşmasını engeller. Hamlet’in oynadığı “delilik oyunu” ve Oyuncular’a oynattığı oyun ise “intikam oyunu”nun bir parçasıdır.

Hamlet’le Cladius arasındaki oyun genel olarak ele alındığında, aslında konumu gereği defansta olanın Cladius olduğu söylenebilir. Buna karşılık, Cladius, oyunu kazanabilmek için art arda eylemler gerçekleştirirken, Hamlet tek bir eylem hedeflemesine karşın, bu süreci strateji yaratmakla geçirir.

Elbette ki, Hamlet’in konumundan ve içinde bulunduğu toplumsal yapıdan kaynaklanan kurallar mevcuttur. Buna rağmen, annesine dokunmaması dışında Hamlet’in eylemini nasıl gerçekleştireceğine ilişkin bir kural konmamıştır. Her ne kadar oyunu oluşturan Hamlet’in toplumsal rollerini, ilişkilerini de kapsayan bu kurallar olsa da Hamlet, kendisine oyunu kazanmasını güçleştirecek engelleri kendi eliyle çoğaltır ve bu bağlamda oyuna yeni kurallar ekler.

Hamlet'in oyunu için belirlenmiş bir süre yoktur. Ancak oyunun kurallarına uygun biçimde sonlanması için, hedef eylemin bir an önce gerçekleşmesi gerekmektedir. Dolayısıyla "Hamlet" kendisine verilmiş sınırlı bir zaman olmamasına karşın zamanla yarışır. Kesin bir yaptırım olmaması dolayısıyla süreyi uzatması, oyunu kaybetmesinin bir başka nedenidir

"Hamlet" metninde, Hamlet'e oyunu kazanması için gerçekleştirmesi gereken eylem olarak verilen "amcayı öldürme", her ne kadar oyunun sonunda gerçekleşse de, Hamlet, bir kazanan olarak oyunu bitirmez. "Hamlet" metninin sonunda tek kazanan Fortinbras'tır ve o aslında doğrudan Hamlet ve Cladius arasındaki oyunun değil, onu da kapsayan daha büyük bir oyunun oyuncusudur. Bununla birlikte, Hamlet'in de, Gogo ve Didi ya da Ros ve Guil gibi, kendisi dışında kurgulanmış bir "oyun"un zorunlu oyuncusu olduğu ve hatta tüm çelişkisinin bundan ileri geldiği öne sürülebilir.

Ancak yine de Hamlet'in durumu Vladimir'le Estragon'dan ve Ros ve Guil'den farklıdır. O her ne kadar sırrını Horatio ve arkadaşlarıyla paylaşma ihtiyacı hissetse de oyun boyunca hiçbirinden yardım almaz ve hiçbir şekilde onlara bağımlı değildir; aksine tek başına hareket eder ve tek başına direnir, ölürken bile teke tek bir dövüştedir.

İnsan aklını yücelten ve "birey"i merkeze alan Rönesans düşüncesinin izlerini taşıyan "Hamlet"te, babasından gerçeği öğrenen Hamlet, yine de akıl yoluyla bunun "gerçek" olup olmadığını kendine kanıtlamaya çalışır. Babasından öğrendiği cinayetle aydınlanan Hamlet, belki de en temelde Shakespeare'in bu "gerçek"i bir hayaletle söyletmesi dolayısıyla, kuşkuya düşer. Çünkü "hayalet görme" durumunda, kesin olarak "bilinç"ten söz etmek mümkün değildir ki, bu da pek çok yorumda, bunun Hamlet'in bilinçaltının kendisine oynadığı bir oyun olarak değerlendirilmesine neden olmuştur. Kısacası, her ne kadar, daha oyunun başında bir bilgi aktarımı yapılmış olsa da, Cladius'un, Kral Hamlet'i öldürmüş olma olasılığı kadar, öldürmemiş olma olasılığı da vardır. Tıpkı Godot'nun gelmeme olasılığı kadar, gelme olasılığının da olması ya da bir oyunu kaybetmek kadar kazanma olasılığının olması gibi.

Hamlet'in yaşadığı dünyada da aslında ölüm dışında hiçbir şey gerçek görünmez. Hamlet, babasının eceliyle öldüğünü düşünmektedir, ama babası öldürülmüştür. Büyük olasılıkla annesinin babasına aşık olduğunu ve mutlu bir evlilikleri olduğunu düşünmektedir, ama annesi babasının ölümünün hemen ardından amcasıyla evlenir, Ophelia'nın yalnızca kendisiyle konuşmak için geldiğini düşünmektedir, ama bu aslında Polonius ve Cladius'un hazırladığı bir oyundur. Hamlet ise tüm bu oyunlara yine oyunla karşılık verir ve "delilik oyunu" oynar. Bu, Cladius'un oynadığı "iktidar oyunu"na karşı geliştirilen "intikam oyunu"nun bir parçasıdır.

Hamlet ve Cladius'un karşılıklı bu oyunları dışında, oyun kişilerinden hemen hemen hepsi birbirlerine oyun oynamaktadırlar ve aynı zamanda kimi "oyun"larda "oyuncu" olarak da rol almaktadırlar. Polonius, iktidarın yanında yer almak için sürekli "iktidar oyunu"nun içindedir. Bununla birlikte, oğlunun arkasından adam göndererek onun hakkında bilgi toplar, kızı Ophelia'yı "iktidar oyunu"nun oyuncusu yapar; Laertes, Hamlet için hazırlanmış bir "cinayet oyunu"nun oyuncusu olmayı kabul eder. Rosencrantz ve Guildenstern, Kral ve Kraliçe tarafından Hamlet'in deliliğinin nedenini öğrenmek için baştan itibaren bir "oyuncu" olarak kullanılır, daha sonra Cladius'un Hamlet için hazırladığı "öldürtme oyunu"nun ve sonra da Hamlet'in "oyun"unun kurbanı olurlar. Ve tıpkı diğerleri gibi, oynadıkları "oyun"un sonunda "gerçekten" ölürlər.

Hamlet'in oynadığı "intikam oyunu", aynı zamanda "gerçeği öğrenme oyunu"dur ki, bu tek başına çelişkidir. "Oyun"u reddeden ve gerçeğin peşinden koşan "Hamlet", gerçeği öğrenmek için yine "oyun"u kullanır ve oyunculara babasının öldürülüşünün hikayesini oynatarak, amcasının vereceği tepkiden onun gerçekten katil olup olmadığını anlamaya çalışır.

Bu bağlamda, "Hamlet" metninde "gerçek" ve "oyun", Stoppard'dakinden farklı olsa da yine bir biçimde iç içe geçer. Hamlet'in oyunculara oynattığı oyun, babasının gerçekten işlenmiş cinayetini konu almaktadır; Laertes'le yaptıkları kılıç dövüşünün sonunda her ikisi de gerçekten ölür ve Hamlet'in delilik oyunu oynarken gerçekten delirip delirmediği yorumcular tarafından pek çok kez tartışılmıştır.

“Oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir.”⁹

Nitekim Hamlet de bunu yapar ve temel eylemi olan “öldürme”yi gerçekleştirmeye en çok yaklaştığı anlarda bile sürekli kendine kurallar ya da engeller koyarak eylemini erteler ve neredeyse “ideal” bir öldürme eylemini gerçekleştirmek için çabalıyor görünür.

Hamlet’in “oyuncu” olma durumu, Beckett ve Stoppard’ın oyun kişilerinden farklıdır. Hamlet, özellikle “delilik oyunu” yoluyla gerçek kimliğiyle oyuncu kimliğini birbirinden ayırırken, Vladimir ve Estragon, kıyafetleri, tavırlarıyla sirk soytarılarını anımsatır ve dolayısıyla oyuncu kimliklerini de kendi kimliklerinin bir parçası olarak taşırlar. Ros ve Guil için ise “oyuncu” olma durumu yaşamdan ayırt edilemez; onların yaşamlarını sürdürmelerinin koşulu “oyuncu” olmalarıdır.

Shakespeare’in metninde, genel ahlaki ya da kültürel doğrularla birlikte, kendi ahlakıyla da hareket eden Hamlet’in yerini Beckett’in metninde kaynağı belirsiz yargılara dayanan ve kendi seçimleriymiş gibi görünen zorunluluklarla hareket eden Gogo ve Didi almıştır. Ros ve Guil açısından ise sahip olunan hiçbir bilgi ya da birikimin bir anlamı olmadığı gibi, kişisel bir tercih de söz konusu değildir.

Hamlet ile Gogo ve Didi arasındaki ortak nokta ise, her üçünün de oyundan kurtulma yolu olarak ölmeyi görmeleri, ancak bunu becerememeleridir. “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” de ise oyun, yaşamın kendisi olduğundan ölüm, aynı zamanda oyunun sonudur.

Oyunun dışına çıkamama durumu ise, her üç metnin oyuncularını için de “trajedi”lerinin temel kaynağıdır. Beckett’in kurduğu yapı içinde de, Gogo ve Didi’nin oyunun dışına çıkmak gibi bir seçenekleri de yoktur. Bu noktada, “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler”deki Ros ve Guil’in durumları da Gogo ve Didi ile aynıdır. Ancak onlar, aynı zamanda çok katmanlı bir oyunun da

⁹ Suits, Bernard, **a. g. e.**, sf: 45

içersindedirler. Onların “oyun”larının amacı, bu “oyun”u da kapsayan başka oyunların araçlarından biridir.

Yine her üç oyunda da “oyun”un “hedef” ya da “amaç”ı, bir biçimde ikinci planda kalır. Tıpkı “oyun”da olduğu gibi, amaç olarak belirlenen eylemin nasıl gerçekleşeceği, yani oyuncuların oyunu nasıl oynayacağı önemlidir. Bu, Beckett ve Stoppard’ın oyunlarına verdikleri isimlerde de kendisini gösterir; “*Waiting for Godot – Godot’yu Beklerken*”de önemli olan Godot’nun gelip gelmemesi değil, onu bekleyiş durumudur. “*Rosencrantz and Guildenstern are Dead – Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler*”¹⁰, ise, “Hamlet” metninin kurgusuna paralel olarak ilerlediğinden Ros ve Guil’in oyunun sonunda ölecekleri belli olmakla birlikte, onların zaten “ölü” olduklarının, yani “oyun”un sonunda ne olacağını bilgisi seyirciye oyunun adı yoluyla izleyiciye verilir. Shakespeare ise oyunun sonunda gerçekleşecek eylemi, daha oyunun başında izleyiciye verir. Ancak elbette Beckett oyuncularına “bekleme” gibi pasif bir eylem vererek, Stoppard da, oyuncularının oyunu “kaybedeceklerini” baştan bildirerek, Shakespeare’den ayrılır.

“Hamlet” oyununda oyunun tasarımcıları, aynı zamanda baş oyuncularıyla, “Godot’yu Beklerken” ve “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler”de durum farklıdır. “Godot’yu Beklerken”de Gogo ve Didi’nin “oyun”unun temel amacı Godot ile görüşmektir. Ancak onların bu amaca erişip “oyun”u kazanabilmeleri için beklemek dışında bir şansları yoktur. Bu da “oyun”un oyuncularının aktifliğini ortadan kaldırırken, kazanıp kaybetmeyi belirleyen temel eylemin gerçekleşmesini dış bir etkene bağımlı kılar. Bu koşul altında Gogo ve Didi’nin oyunu kazanabilmek için beklemekten başka şansları yoktur. “Godot’yu Beklerken”de Vladimir ile Estragon’un dramı, gelmeyecek bir Godot’yu ısrarla beklemelerinde değil, gelmeyeceğini bildikleri bir Godot’yu bekleme oyununu sürdürmelerinde yatar.”¹¹

Hamlet’in babasının hayaletiyle, “Godot’yu Beklerken”de Vladimir ve Estragon’a Godot’dan haber getiren, ama onları ikinci kez gördüğünde hatırlamayan ve söyledikleri birbiriyle çelişen Çocuk ile, Ros ve Guil’e haber getiren, ama net

¹⁰ Stoppard’ın oyunu, Hamit Çalışkan tarafından “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” adıyla çevrilmiş ve çalışma içerisinde oyunun adı da bu biçimde kullanılmıştır. Ancak burada, doğrudan oyunun adına ilişkin bir saptama söz konusu olduğundan ve cümlelerin Türkçeye tam çevirisi bu olduğundan “öldüler” yerine “öldürler” kullanılmıştır.

¹¹ Şener, Sevdâ, **Oyundan Düşünceye**, Gündoğan Yay., 1993 sf: 97

olarak hatırlayamadıkları ve sadece kendilerine görevlerini söyleyerek başka hiçbir bilgi vermeyen Haberci benzer nitelikler taşımaktadır ve Shakespeare, Beckett ve Stoppard, bilgi aktarımı için kullandıkları bu kişileri belirsiz, “gerçek dışı” ya da gerçekte olma olasılıkları düşük figürler olarak gösterirler. Oyun boyunca kullanılan hatırlayamama-tanınamama gibi durumlar, Gogo ve Didi’nin sahip oldukları tüm bilgileri tartışmalı hale getirir. Dolayısıyla Godot’nun onların bekledikleri yere gelme olasılığını da. Ros ve Guil’in varoluşlarının temel amacı ise bir bakıma bilgi edinmektir. Ancak Stoppard, onlara Shakespeare’den bir anlamda daha fazla bilgi verse ve gemi yolculuğu sırasında öldürüleceklerini öğrenmelerini sağlasa da, edinilen bu yeni bilgi, kurgu içinde hiçbir değişikliğe yol açmaz. Hamlet, ölümle ilgili düşüncesinde olduğu gibi, bilmediklerinden, bildiklerinden daha fazla korkar. Vladimir ve Estragon bilmemenin yarattığı olasılık ve umutla yaşarlar. Ros ve Guil ise, bilgi sahibi olmaya çalışsalar da, bilgi ve bilinç onlar için hiçbir şey değiştirmez. Hamlet açısından düşünmek eylemi geciktiren bir şeye dönüşürken, Ros ve Guil için düşünmek, varolan durum üzerinde hiçbir etkisi olmayan bir eyleme dönüşür. Kurallarını hem Shakespeare’in hem Stoppard’ın belirlediği bir oyunda ölüme yazgılı karakterler olan Ros ve Guil’in sahip oldukları bilgilerin hiçbir önemi yoktur

Guil başlarına gelen olayları değerlendirirken determinist bir mantıkla düşünür ve nedenler yaratmaya çalışır. Oysa onlar determinist mantığın tamamen dışında, hiçbir yaşamsal nedeni olmayan bir oluşumun, bir “oyun”un içindedirler.

“Yalnızca mutlak determinizmi devre dışı bırakan zihin gücü oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantık-üstü karakterini sürekli en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır.”¹²

Ve bu “oyun” aynı zamanda onların “yaşam”ıdır

“Hamlet” metninde, Hamlet’e gerçekleştirmesi için verilen eylem, Hamlet’in içsel olarak onaylamakla birlikte, gerçekleştirmekte tereddüt ettiği “zorunlu” bir eylemdir. Bu eylemi zorunlu kılan, toplumsal kurallarla birlikte, Hamlet’in evlat, prens vs. gibi oynamakla yükümlü olduğu toplumsal rolleridir.

¹² Huizinga, Johan, **a. g. e.**, sf: 20

“Godot’yu Beklerken” de ise, Vladimir ve Estragon’un temel hedeflerine ulaşıp Godot’yla görüşebilmek için “beklemek” gibi edilgen bir eylemi gerçekleştirmekten başka şansları yoktur. Aynı zamanda –nasıl olacağını bilmeseler de-kendilerini kurtaracağına inandıkları Godot’yla buluşabilme hedefine ulaşmak için Beckett’in yer imleyen tek göstergesi olarak kullandığı ağacın yanından ayrılmamaları, yani oyunu kazanabilmek için “bekleme” oyununu oynamaları gerekmektedir.

Stoppard’ın oyunundaki Ros ve Guil’in durumunda ise, “oyun oynama”nın zorunluluğa dönüşmesi daha belirgindir. Üstelik Godot’nun gelme olasılığının, öyle ya da böyle varolmasına rağmen, Ros ve Guil’in ölmeme şansları yoktur. Gerçek yaşamın ölümle sonuçlanacağını kesin oluşu gibi, “Hamlet” oyununun yazılmış ve bitmiş bir metin olmasından ötürü, Ros ve Guil’in de oyunun sonu geldiğinde ölecekleri kesindir. Dolayısıyla onların “oyun”u oynaması, Gogo ve Didi’nin “bekleme oyunu”nu oynamalarından daha anlamsızdır.

Shakespeare ve Beckett’ten farklı olarak, belirgin biçimde “oyun” yoluyla, “çok katmanlı” bir yapı kuran Stoppard, “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler”de, bir yandan metin stratejisi yoluyla okur ya da izleyicisiyle oyun oynarken, bir yandan hem Shakespeare’in metnindeki “oyun”ları kullanır ve onlara yeni anlamlar kazandırır, bir yandan da kendi “oyun”unu yaratır.

Tıpkı “Godot”nun kim ya da ne olduğuna ilişkin tartışmalar gibi, Stoppard’ın “yaşam”la özdeş kıldığı “oyun”un kurallarını kimin belirlediği de tartışmaya açıktır. Ros ve Guil’in “oyun” içinde etkin olamayışlarının nedeninin sistemin bir sonucu olduğu ve onlar alt sınıfa ait oldukları için sürekli “figüran” ya da “küçük adam” olmaya mahkum olacakları ileri sürülebileceği gibi, Ros ve Guil’in kaderlerinin yalnızca tanrı Shakespeare’in elinde olmasından ötürü, Stoppard’ın da, kendilerinin de bu kadere müdahale edemediği ileri sürülebilir. Ancak tıpkı Beckett gibi, Stoppard’da bu anlamda okuruna boş bir alan bırakmıştır ve “Godot’yu Beklerken”in Godot’nun oyunu olmayışı gibi, “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler” de, “oyun”u kuranların değil, “oyuncular”ın oyunudur.

Stoppard’ın metnindeki Ros ve Guil’in "Godot'yu Beklerken"deki Vladimir ve Estragon'la benzerlikleri göze çarpar. Öncelikle Beckett'in Vladimir ve Estragon'a Gogo ve Didi isimlerini vermesi gibi, Stoppard da, Rosencrantz ve Guildenstern'ü

Ros ve Guil kısaltmasıyla anar. Gogo ve Didi'nin konuşarak zamanlarını doldurmaya çalışmaları gibi, Ros ve Guil de Hamlet metni dışında kalan zamanlarını konuşarak ve oyun oynayarak geçirirler. Her ne kadar Gogo ve Didi'nin konuşmalarında da bir sorgulama ya da anlamlandırma çabası sezilse de, onların konuşmalarındaki göndermeler belirgin değildir ve tek bir noktaya yönelmez. Oysa Ros ve Guil'in sorgulamaları açık bir biçimde kendi varoluş nedenlerine ve eylemlerini anlamlandırmaya yöneliktir. Ne Gogo ile Didi'nin, ne Ros ve Guil'in birer geçmişleri vardır. Ve yine her iki metinde de, hatırlayamama, tanınmama gibi durumların altının çizildiği görülür. Bununla birlikte, Ros ve Guil de zaman zaman, Gogo ve Didi'ninkiyle benzerlik gösteren bir "bekleme durumu" içine girerler. Ancak Gogo ve Didi'nin, temel aksiyonları olan "bekleme"ye kendi istekleriyle başlamış olabilecekleri düşünülebilirken, Ros ve Guil'in temel aksiyonlarının hep başkaları tarafından belirlendiği açıktır. Üstelik Ros ve Guil'in, en azından ne olduğu ve ne zaman geleceği bilinmediği için umut vadeden bir Godot'ları bile yoktur. Gogo ve Didi kendi "durum"ları içinde var olurken, Ros ve Guil aynı zamanda kendi "durum"ları -metinleri - dışında bir durumda da, "Hamlet" metninde de varolmak zorundadırlar. Dolayısıyla Gogo ve Didi'nin "duran zaman"ı, Ros ve Guil için, sürekli ve kendi kontrolleri dışında ölüme doğru "akan zaman"a dönüşür. Bu doğrultuda, "Hamlet" metninin, Ros ve Guil'in -beklemek zorunda bırakıldıkları - Godot'su olduğunu söyleyebiliriz ki, "Hamlet" metni onlar için aynı zamanda ölüm demektir.

Beckett'in metnindeki belirsizliğin yerini, Stoppard'ın metninde "belirlenmişlik" almıştır. Gogo ve Didi'nin bir "başlangıç"ları olmadığı gibi, bir "son"ları da yoktur. Ros ve Guil'in ise kendilerinin belirlemediği bir başlangıçları ve bununla bağlantılı olarak kesinleşen bir sonları vardır. Bu doğrultuda, Gogo ve Didi'nin "trajedi"sinin kaynağı belirsizlikken, Ros ve Guil'inki belirlenmiş olana müdahale edememektir. Ros ve Guil'in durumlarının bir ölçüde bilincine varmaları, bunu kabullenmeme istekleriyle birleşince, "trajedi"nin boyutu da büyümüş olur.

Guil, Ros'dan farklı olarak sürekli içinde buldukları durumu yadırgamakta ve sorgulamaktadır. Buna karşılık Ros, daha çok duygusal tepkiler verir. Ros'un tepkileri gibi, Guil'in sorgulaması ve aklına gelen her türlü olasılığı göz önünde tutarak verdiği yanıtlar da, hiçbir şekilde "Hamlet" metnine - yani bir anlamda

yaşamlarına - yansımaz. Kısacası Stoppard'ın -genel anlamda insanlığa uyarlayacak olursak Tanrının - onlara verdiği baş rol ve "bilinç" yetisi, kaderlerini değiştirebilmelerini sağlamaz. Böylelikle "Hamlet" metninde, kendi istekleriyle kurguyu değiştirebilecek bir eylemde bulunmayan ya da bulunamayan Rosencrantz ve Guildenstern, kendilerinin merkeze alındığı Stoppard'ın metninde de bundan bir adım öteye geçememiş olurlar. Çünkü, Ros ve Guil, Stoppard'ın metninde de varmış gibi görünseler de, hala ve yalnızca "Hamlet" metninin oyun kişileridir. Dolayısıyla Shakespeare'in onlar için belirlediği yazgının dışına çıkmaları olanaksızdır. Bu sürekli teori üretip eyleme geçememe durumu, onlarla Hamlet arasında bir bağlantı kurar.

Ros ve Guil'i Oyuncular'dan ayıran en temel nitelik "deneyim"dir. Ros ve Guil, geçmişlerini anımsamadıklarından, daha doğrusu insanın hiçbir zaman ikinci bir yaşam şansı olmadığından "deneyim" sahibi değildirlere. Onlar ancak akıl yürütme, olasılıklar ve teoriler çerçevesinde düşünürler. Yaşam süreleri uzadıkça deneyimleri artsa da, ve hatta onlar da hazırlıklı olabilmek için oyunlar oynasalar da, Oyuncular'ın yanında deneyimleri hayli eksik kalır. Bu durum Hamlet'le onlar arasında başka bir bağlantı kurar. Sürekli okuyan, felsefeyle, sanatla ilgilenen Hamlet, daha önce hiç düşünmediği, beklemediği bir olayla karşılaşmıştır. Cinayet işlemek, kan dökmek, iktidar oyunları görünüşte ondan çok uzak görünür. Ama istemese de olayların içine düşmüştür ve ondan bir eylem gerçekleştirmesi beklenmektedir. Böyle bir konuda "deneyim" sahibi olmaması, onu da teorik çözümler üretmeye zorlar. Ancak Stoppard'ın metninde bir başka bağlantı da Oyuncu ile Hamlet arasındaki bağlantıdır. Oyuncuların Kral'a sunmak için hazırladıkları oyunda Hamlet'i oynayan Sözcü Oyuncu'dur. Son sahnede oyun düzlemleri iyice birbirinin içine girdiğinde Hamlet'le Oyuncu arasındaki bağlantı daha belirgin hale gelir.

Oyuncular, zaten kendi başına "oyun içinde oyun"larla dolu olan "Hamlet" metnine bir başka "oyun düzlemi" katar. Oyuncular, her metinde varolabildikleri gibi, metnin başını ve sonunu da bilirler. Bununla birlikte, oyun kişisi olan Ros ve Guil oyunun sonunda ölecek, Oyuncular ise, metinde istedikleri karakteri oynayabilecekleri gibi, oyun kişinin başına gelenlerden hiçbir biçimde etkilenmeyeceklerdir. Yani Oyuncular'ın birden fazla yaşam şansları vardır. Ama onlar da teorik bilgi konusunda Guil ve Ros kadar iyi değillerdir. Yazı- tura oyunu

oyarken sürekli tura geldiğini gören Oyuncu, tura kazanmak için tura demesi gerektiğinin farkına varsa da, bir sayının ikiye çarpımının her zaman çift sayı ettiğini çok sonra öğrenir.

Aslında Oyuncular da herhangi bir metnin kurgusunu değiştirecek güce sahip değildirler, ancak oyun kişilerinden farklı olarak belirlenmiş kurgudan zarar görmemeyi başarabilirler. Aynı zamanda Oyuncular da oyun uzamından "oyun içinde oyun"a geçişi sağlarlar. Ancak oyun düzlemleri birbirinin içine geçmiş olduğundan, bu çizgiyi kesin olarak belirlemek mümkün değildir.

Ros ve Guil'in "oyun kişisi" olma durumları çok boyutludur. Onlar hem Stoppard'ın, bir anlamda da kendilerinin, hem "Hamlet" in metin kişileri, hem de "Hamlet" metni içinde oynanan oyunlarda kullanılan "oyun kişileri"dir. Kimliklerinin bir başka yönünü de seyirci olmak oluşturur ve bu da tıpkı oyunculuklarında olduğu gibi çok boyutludur. Öncelikle "Hamlet" metninde olduğu gibi, Oyuncular'ın oynadığı oyunun seyircileridirler. Kurguya müdahale eden bir eylemde bulunmamaları da onları "Hamlet" metninde geçen olayların bir izleyicisi yapar ki, bu durum Ros ve Guil yoluyla seyirciye de gönderme yapılmasına olanak sağlar.

Stoppard'ın metninde iki farklı zaman vardır: "Hamlet" metninin zamanı, Ros ve Guil'in zamanı. "Hamlet" metninin zamanı kendi kurgusu dahilinde sürekli ilerlerken, Ros ve Guil'in zamanı, "Hamlet" metnine paralel olarak ilerler. Ros ve Guil'in kendi geçmişlerine dair anımsadıkları tek şey, Kral'ın adamı tarafından çağırılmalarıdır. Stoppard'ın kendileri için yarattığı zamanda Ros ve Guil, "Hamlet" metnine girmeyi bekler ve bu arada geçen zamanı doldurmaya çalışırlar. Onların kendileri hakkındaki bilgileri "Hamlet" metnindekiyle sınırlı olduğu gibi, zaman konusundaki bilgileri de yine "Hamlet" metniyle sınırlıdır. Dolayısıyla, "Hamlet" metninin dışına çıktıklarında zamanı ölçmekte güçlük çekerler.

"Hamlet" metninin zamanı onlar için ölüme akan bir zamandır. Bu bağlamda, Stoppard'ın metninin ilk perdesinin doğum, ikinci perdesinin yaşam süreci, üçüncü perdenin ise ölüm olduğu söylenebilir. İlk aşamada Ros ve Guil, çocuklukta olduğu gibi yalnızca kendilerine öğretileni ya da söyleneni bilmekte, ikinci aşamada düşünce üretip kendi çözümlerini üretebilmekte, üçüncü aşamada ise kendilerini daha çok

sürece bırakmaktadırlar. Aynı zamanda sona yaklaştıkça tedirginliklerinin, eş zamanlı olarak kabullenişlerinin de arttığı görülür.

"Hamlet" metninin çizgisel olarak sürekli akan zamanına karşı onların zamanının parçalanmış bir zaman olduğu söylenebilir. Başka bir açıdan değerlendirildiğinde ise onlar, "ölüm gerçeği"nin olduğu bir noktadan başlayarak "gerçekleşecek olan ölüm"lerine doğru ilerler, ki bunun gerçek bir ilerleme olduğu da söylenemez.

Stoppard sahnesinde de, "Hamlet" metniyle, Ros ve Guil'in metnini birbirinden ayırır. Bu ayrımı ışık değişimiyle belirginleştiren Stoppard, aynı zamanda sahneyi de kesin olmayan bir çizgiyle ikiye bölerek, ön sahneye Ros ve Guil'i, arkaya da "Hamlet" metnini yerleştirir. Bu sahne kullanımı, iki metnin iç içe geçmişliğini belirgin hale getirirken, "Hamlet" metninin uzamıyla, Ros ve Guil'in uzamının ayrıldığı noktaları da vurgulamış olur. Oyun boyunca "Hamlet" metni, kimi zaman seyircinin önünde, kimi zaman da gösterilmeksizin her daim ilerlemektedir. Ros ve Guil, kendi sıraları geldiğinde "Hamlet" metninin içine girerken, Hamlet metninin sahnede oynandığı diğer zamanlarda izleyici konumundadırlar. Böylelikle, "Hamlet" metninin kilit sahneleri, Ros ve Guil'in gözleri önünde yaşanmış olur. "Hamlet" metni devreye girmediği sürece, Ros ve Guil kendi uzamları içinde varolurlar. Stoppard'ın tanımıyla burası "hiçbir özelliği olmayan bir yer"dir. "Hamlet" metni, onların varoluşlarını anlamlandırdığı gibi, mekanlarını da tanımlamış ve netleştirmiş olur. Sürekli sahnede bulunan Ros ve Guil'in uzamı tek ve değişmezken, "Hamlet" metninin uzamı farklı sahnelerin birbirine eklenmesiyle, kendi içinde değişir. Kendi istekleriyle bir uzamdan diğerine geçebilen yalnızca Oyuncular'dır. Ros ve Guil, kendi uzamlarının "Hamlet" metninin uzamına dönüşmesiyle, ya da yine "Hamlet" metninin sahnesi sona erdiğinde, yani kendi istekleri dışında bir uzamdan diğerine geçerler. Bu, onların sürekli bir "bekleme" durumu içinde buldukları hissini uyandırır. Stoppard'ın sahnesinde, iki uzam arasındaki farkın ışık yoluyla verilmesi ve dekor kullanılmaması, bir düzlemde diğerine geçişin kolay olduğu hissini uyandırırken, Ros ve Guil'in bu geçişliliği kullanamayışlarının da altı çizilmiş olur.

Kaynakça:

- BECKETT, Samuel / *Godot'yu Beklerken* / Çev: Hasan Anamur / Can Yay. / 1990
- Dr. BERNE, Eric / *Hayat Denen Oyun* / Çev: Selami Sargut / Kariyer Yay. / 2001
- EAGLETON, Terry / *William Shakespeare* / Çev: A. Cüneyt Yalaz / Boğaziçi Üniversitesi Yay.- Mimesis Kitaplığı I / 1998
- ECEVİT, Yıldız / *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar* / İletişim Yay. / 2001
- ESSLİN, Martin / *Absürd Tiyatro* / Çev: Güler Siper / Dost Yay. / 1999
- HARVEY, David / *Postmodernliğin Durumu* / Çev: Sungur Savran / Metis Yay./1997
- HUIZINGA, Johan / *HOMO LUDENS Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* / Çev : M. Ali Kılıçbay / Ayrıntı Yay. / 1995
- KOTT, Jan / *Çağdaşımız Shakespeare* / Çev: Teoman Güney / Mitos Boyut Yay. - Tiyatro-Kültür Dizisi 32 / 1999
- LYOTARD, J. F. / *Postmodern Durum* / Çev: Ahmet Çiğdem / Vadi Yay. / 1994
- ŞENER, Sevda / *Oyundan Düşünceye* / Gündoğan Yay. / 1993
- SHAKESPEARE, William / *Hamlet* / Çev: Sabahattin Eyüboğlu / Remzi Kitabevi /1983
- STOPPARD, Tom / *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* / Faber and Faber Limited / 1967
- SUİTS, Bernard / *ÇEKİRGE Oyun Yaşam ve Ütopya* / Çev: Süha Sertabiboğlu / Ayrıntı Yay. / 1995
- URGAN, Mîna / *Shakespeare ve Hamlet* / Cem Yay. / 1996
- WINNICOTT, D. W. / *Oyun ve Gerçeklik* / Çev: Tuncay Birkan / Metis Yay. / 1998
- YÜKSEL, Ayşegül / *Samuel Beckett Tiyatrosu* / YKY / 1992

Summary:

In this article, the use of “play” in different forms in drama texts is analyzed based on William Shakespeare’s “Hamlet”, Samuel Beckett’s “Waiting for Godot”, Tom Stoppard’s “Rosencrantz and Guildenstern Are Dead”. Here, play is defined as the “opposite of reality”. Taking this assumption as the starting point, with an emphasis on the use of “play in play”, the process through which the dichotomy of play-reality either changes its form or intertwines, is studied.