

آیا انسان از دایره بازی‌های زندگی بیرون است یا نه، همواره در نوعی بازی گرفتار می‌شود؟ اگر چنین است، آیا خودش بازی‌های زندگی‌اش را شکل می‌دهد؟

و اصولاً خود زندگی، تا چه حد به بازی شباهت دارد؟ آیا در همان حال که خودش بازی‌هایی را ترتیب می‌دهد بی‌آنکه بداند بازیکه بازی مهم‌تری نیست که بازی‌گردان بزرگ‌تری آن را برای او به گونه‌ای محتوم و تقدیری، طرح‌ریزی کرده است؟ یا اصولاً زندگی با بازی، بازیگری و بازی‌گردانی، ارتباطی ندارد و حقیقت یا حقایق دیگری را تبیین و تعریف می‌کند؟

این‌ها دغدغه‌های کاوشگرانه نمایشنامه «روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند»، اثر «تام استوپارد» است و برای یافتن جواب‌های لازم بهترین راه رجوع به خود نمایشنامه است.

بخش آغازین این نمایشنامه تأکید زیادی روی قانون احتمالات دارد و بر آن است که خواننده یا تماشاگر، پیشاپیش با نوع پرسوناژهایی که با آن روبه‌روست، آشنا شود، ضمن آنکه چون این نمایشنامه، اساساً بخشی از نمایشنامه هملت است و نهایتاً کل ماجراهای آن را، به طور حاشیه‌ای در برمی‌گیرد و به موضوع یک جنایت و حشمتناک و غیرعادلانه می‌پردازد، بنابراین برای آنکه فضای کلی نمایش و نیز صحنه‌ای متناسب با حوادث نمایشنامه هملت شکل بگیرد، تام استوپارد عمداً «روزنکرانتز» و «گیلدنسترن» را در حال بازی «شیر یا خط» نشان می‌دهد (صفحه‌های ۹ تا ۱۵) تا مضمون «چه خواهد آمد؟» و «این می‌شود یا آن؟» و در همان حال «گاهی آنچه را که انتظار نداریم اتفاق می‌افتد»

و نیز «میزان پذیرش و انعطاف این پرسوناژها را برای هر چه که پیش آید» به مخاطب نشان بدهد و هم‌زمان دو ذهنیت، یعنی فضا و موضوع نمایشنامه «هملت» و نیز غایت‌مندی و «چیستی» نمایشنامه روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند را با هم پیش ببرد و دنبال کند. پس در اصل، ما با نمایشنامه‌ای روبه‌رو هستیم که حوادث آن، در دل نمایشنامه دیگری (هملت) روی می‌دهد.

تأکید روی احتمالات و اینکه همواره «شیر» آمده است نیز، بدان جهت است که حوادث نمایشنامه هملت را هم که همگی به دنبال هم و در یک سمت و سو و هدف‌مندی خاص، حادث می‌شوند، در نظر بگیریم؛ این حوادث احتمالی غایت‌مندی یکسانی دارند و اگر هم چنین نبودند، اصولاً نمایشنامه هملت، شکل نمی‌گرفت و این، درست همانند همان اتفاقی است که در بازی شیر یا خط و با آمدن مداوم شیر روی می‌دهد، حادثه بعدی هم، این را به اثبات می‌رساند، چون بی‌درنگ بعد از بازی شیر یا خط، گروه بازیگران با «احتمال» دیگری از این دست، از راه می‌رسند تا از آن‌ها در جهت غایت‌مندی و شکل‌گیری حوادث نمایشنامه هملت، استفاده شود؛

پس، صحنه آغازین در اصل، نوعی «تابع‌سازی» یا پیش‌فرض اولیه است که در آن تام استوپارد به طور غیرمستقیم به مخاطب می‌گوید: «فرض را بر این بگیر که بر اساس قانون احتمالات چنین احتمال همسان و هم‌سنخی روی دهد و قبول کنیم که

این هم یکی از راه‌های شکل‌گیری واقعیت‌هاست، زیرا تکرار همگون و هم‌معنای حوادث و واقعیت‌ها هم، خودش یک واقعیت موضوعی به شمار می‌رود. گیل (گیلدنسترن) بر این موضوع تصریح دارد و می‌گوید: «توجه خارق‌العاده این اصل که هر سکه واحدی که منفرداً بالا می‌رود همان‌قدر احتمال دارد شیر باشد که خط و از این‌رو هر بار که چنین کند نباید شگفتی بپنجه‌د.» (صفحه ۱۵)

تام استوپارد استعداد قابل ملاحظه‌ای در انتخاب نوع دیالوگ و شیوه مفهوم‌رسانی دارد، او از طریق گفتار، دقیقاً متقابل و متفاوت بودن نگاه ذهنی دو پرسوناژ محوری نمایشنامه به انفاقات را نشان می‌دهد. این ویژگی در عمل هم مشهود است؛ روزنکرانتز (همواره می‌برد و گیل (گیلدنسترن) می‌بازد، گیل همه‌چیز را به یک اصل اولیه، یعنی متمایز بودن بخت خود نسبت می‌دهد. اینجا تام استوپارد اصرار زیادی دارد که ما این دو پرسوناژ را همسان و قرینه همدیگر تصور نکنیم، زیرا اگر چنین می‌بود، یکی از آن‌ها اضافی جلوه می‌کرد. استوپارد از بازی شیر یا خط غیر از تأکید بر قانون احتمالات و نیز استفاده از تابع‌سازی، این بهره را هم می‌برد که دلیلی هم برای تفریق آن‌ها از هم باشد. از این‌رو زیرکانه با اشاره به نوع استنباط گیل از باخت و بخت بد خود، دقیقاً او را از روز متمایز می‌کند:

روز؛ متناسفم

بازی‌گونه‌گی‌های یک جبر محتوم

نقد و بررسی نمایشنامه «روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند»، اثر «تام استوپارد»

حسن پارسایی

کتاب

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات

رئال جامع علوم انسانی

گیل: من هم همین طور

روز: من متأسفم که امروز روز شانس تو نیست.
گیل: من متأسفم که امروز روز شانس من است.
(صفحه ۱۴)

برای آنکه به شکل گیری چنین ذهنیتی قطعیت ببخشد، عمداً روز را وامی دارد که هنگام معرفی کردن خودشان به گروه بازیگران اسم خود را به گیل و اسم او را به خودش نسبت دهد تا ما از طریق عکس العمل گیل و تذکر دادن او به روز برای تصریح اشتباهش به میزان تشخیص و فردیت جداگانه آن‌ها پی ببریم (صفحه ۲۳) و این موضوع به عنوان یک اصل اولیه در نمایشنامه اهمیت پیدا کند.

اما هر دو پرسوناژ در یک چیز مشترک اند و همین آن‌ها را به هم پیوند داده است: از خود اختیار و توانایی ندارند و همیشه باید دیگران برای آن‌ها برنامه‌ریزی کنند. در نتیجه، خصوصیت «عروسک» بودن، تنها عاملی است که آن‌ها را به هم نزدیک می‌کند تا بتوانند تا این حد با هم تعامل داشته باشند. این ویژگی در هر دوی آن‌ها به حدی قوی است که برای توصیف آن‌ها گاهی تصوّر «دو روح در یک بدن» یا «دو نیمه‌ای که همدیگر را کامل می‌کنند» به ذهن انسان خطور می‌کند. روز صراحتاً می‌گوید: «ولی ما چیزی نداریم که بتوانیم ادامه بدهیم، ما را به حال خودمان ول کرده‌اند.» (صفحه ۱۱۸).

اگر کسی نباشد که آن‌ها را وادار به انجام کار بکند، آن‌ها خودشان به همدیگر متوسل می‌شوند و در این مرحله وضعیت بسیار کمیک و ابزوردی به خود می‌گیرند، چون ساده‌ترین کاری که انجام دادن آن اساساً جزء فانکشن‌های (کارکردها) طبیعی و حتی عادت‌های خودشان است به دیگری محول می‌کنند:

روز: خوب، چطور به پاهایمان را دراز کنیم؟

گیل: دوست ندارم پاهایم را دراز کنم.

روز: اگر بخواهی من به جای تو دراز کنم.

گیل: نه.

روز: می‌توانیم پاهای همدیگر را دراز کنیم. در این صورت مجبور نمی‌شویم جایی برویم (صفحه‌های ۱۱۲ و ۱۱۳).

استونبارد احتمالات و سپس بخت را نهایتاً به سرنوشت و محتوم بودن این اتفاق ربط می‌دهد تا اهداف خود را از طرح اولیه بازی شیر یا خط برای ما روشن سازد و ما بپذیریم که این تقدیرگرایی اولیه همواره همراه نمایشنامه و این پرسوناژهاست:

گیل: پی شانس! اینجا آمدید؟

بازیگر: شانس!

گیل: ما را پیدا کردید.

بازیگر: آ... بله.

گیل: داشتید می‌گشتید؟

بازیگر: نه، نه.

گیل: پی شانس بود.

بازیگر: شاید سرنوشت.

گیل: سرنوشت ما یا شما؟

بازیگر: این دو تا از هم جدا نیستند (صفحه ۲۶). آنچه که استونبارد سرنوشت می‌نامد، همان جبر اجتناب‌ناپذیری است که همه این راه‌ها و شکل‌های زندگی را، در یک جا یا هم متصل می‌کند. اما یک دلیل اساسی هم در خود موقعیت و آدم‌ها هست که همان علاقه به بازی و بازیگری است که در هر دو طرف وجود دارد. اگر این شرط در میان نبود گیل و روز هرگز به بازیگران روی خوش نشان نمی‌دادند. پس همیشه علت یا علت‌هایی به عامل «جبر» میدان می‌دهد که سطره داشته باشد.

تام استونبارد بازی تأکید می‌کند (صفحه‌های ۳۱ و ۳۲) و شیر آمدن دائمی سکه‌ای که بالا انداخته شده به «جبری تقدیری» مبنی بر یک‌سویه شدن همه چیز می‌انجامد و کاملاً تردیدناپذیر می‌شود و چون این تقدیرگرایی جزء ذهنیت خود پرسوناژهاست، بنابراین نوعی «شخصیت‌پردازی»

انسان هم هست؛ خیلی زود به هر شرایطی تن می‌دهند و آن را می‌پذیرند و ناگوار و ناخواسسته بودن شرایط چندان آزارشان نمی‌دهد زیرا نهایتاً با پذیرش همراه است:

گیل: ما گیر افتاده‌ایم، کوچک‌ترین حرکت آدم از جای دیگری سر درمی‌آورد، و با همان متوقف می‌شود. چشمش را باز کن و گوش به زنگ باش، محتاط باش، به دستورها، عمل کن. هیچ اتفاقی برانجام نمی‌افتد.

روز: ناکی؟

گیل: نا رویدادها ضعیف و بی اثر شوند، کار حساب و کتاب دارد، همه چیز برایت فراهم است. نگران نباش، از آن استفاده کن، خونسرد باشد. دستت را گرفته‌اند و می‌برند (صفحه ۴۳).

این دو پرسوناژ اهل بازی و بازیگران‌اند (صفحه‌های ۳۵، ۳۶، ۴۸ و ۶۸) و به همین دلیل هم، به آسانی توسط کلادیوس به بازی گرفته می‌شوند. گیل صراحتاً می‌گوید: «دقیقاً، مسئله بر سر این است که سؤال‌های بجایکنیم و هر چه کمتر از خودمان بگوییم. این یک بازی است.» (صفحه ۴۴) او بعداً نقش هملت را هم بازی می‌کند (صفحه ۵۱) و کم‌کم به اثبات می‌رسد که زندگی آن‌ها در کلمه «بازی» خلاصه شده است. بی‌گمان یکی از علت‌های انتخاب آن‌ها به عنوان پرسوناژهای محوری نمایشنامه روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند نیز همین است. ضمناً همین بازی و بازیگری بهانه‌ای می‌شود تا بخش‌هایی از نمایشنامه هملت، به صورت حاشیه‌ای بازگو گردد (صفحه‌های ۵۳ تا ۵۵) و ارتباط این دو پرسوناژ با موضوع آن نمایشنامه، نادیده گرفته نشود و کلاً نمایشنامه هملت به زبان این دو روایت شود.

گیل و روز دقیقاً تعداد دفعات کنجری را که در بازی شیر یا خط شیر آمده می‌شمارند (صفحه ۱۴) و به هنگام روایتی با هملت نیز تعداد سؤال و



جواب‌ها را محاسبه می‌کند (صفحه ۶۱) و این هم علت دیگری است برای آنکه در هر اتفاقی پیش از آنکه به خود رویداد بیندیشند، می‌خواهند به شکل و وجوه «بازی‌گونگی» آن بی‌برند، چون از این کار، لذت می‌برند. نوع و ارزش اتفاق هم، مهم نیست، آن‌ها این آمادگی و استعداد ذاتی را دارند که در هر آن یک بازی از خودشان دربیورند و به چیز دیگری نیندیشند. روز می‌گوید: «می‌توانیم با سؤال بازی سر خودمان را گرم کنیم.» (صفحه ۴۵).

یکی از بازیگران نمایش درون‌متنی «تله‌موش» (نمایشی که نوعی بدیهه‌سازی غیرمستقیم کشتن پدر هملت به دست کلادیوس است) جمله «هیچ چیز غیرقابل قبول‌تر از یک مرگ غیرقابل قبول نیست» (صفحه ۸۶) را بر زبان می‌آورد. این جمله کلیدی که به کشته شدن پدر هملت اشاره دارد در مورد نوطنه‌های هم که برای کشتن خود هملت طرح‌ریزی می‌شود، صدق می‌کند. بنابراین با اشاره به این مضمون، شفاعت اقدام روزنکرانتز و گیلدنسترن در رابطه با هم‌دستی با کلادیوس و خیانت به هملت آشکار می‌گردد. با وجود این، نمایشنامه طوری شکل‌دهی شده است که به خواننده یا تماشاگر تفهیم می‌شود که این دو پرسوناژ آلت دست قرار می‌گیرند و خودشان هم در اصل قربانیان، بیش نیستند.

تأکید نویسنده بر بازی و بازیگری، شامل قریبه‌های آن‌ها در دنیای واقعی هم می‌شود. وقتی «بازیگر» درباره کشتن‌ها و مردن‌های روی صحنه صحبت می‌کند، گویی در مورد دنیای واقعی حرف می‌زند: «خیلی زیبا هم می‌توانند بکشند. در واقع بعضی‌ها حتی بهتر بلند بکشند تا بمیرند. بقیه بهتر می‌میرند تا بکشند» (صفحه ۹۴).

تام استوپارد پرسوناژهای دو جاسوس را که

قرینه‌های مجازی روز و گیل هستند به نمایش درون‌متنی نمایشنامه هملت افزوده است (صفحه‌های ۹۳ تا ۹۶) و بدین ترتیب عملاً بر اهمیت نقش این دو و بازیچه بودن آن‌ها تأکید کرده است.

او برخی از حوادث نمایشنامه هملت را هم، به شکل دیگری در آورده است: به حمله دزدان دریایی (صفحه ۱۳۴) و حضور بازیگران در کشتی (صفحه‌های ۱۲۸ و ۱۲۹) اشاره می‌کند و صحنه تغییر دادن متن نامه، توسط هملت را نشان نمی‌دهد. ضمناً آخرین تصویری که از «هملت زنده» می‌بینیم وقتی است که وارد یک بشکه، می‌شود (صفحه ۱۳۴) و بعد، کشته شدن شاه در صحنه نمایش درون‌متنی به دست «بازیگر» انجام می‌گردد و گرتروود که نقش او را یک مرد (الفرد) بازی می‌کند با نوشیدن زهر می‌میرد. دو جاسوس که شبیه و هم‌لباس روز و گیل هستند در همین صحنه نمایش با ضربه خنجر می‌میرند. نور می‌رود و متعاقباً با روشن شدن صحنه، می‌بینیم که این‌بار بازیگران در کنار کلادیوس، گرتروود، لایرتیس و هملت، همه مرده‌اند و هوراشیو «هملت مرده» را بغل کرده است (صفحه ۱۴۳). یعنی تام استوپارد همه اعم از بازیگر و غیربازیگر را در صحنه یک نمایش، به گونه‌های مرده و فناپذیر، تصویر و عملاً واقعیت‌های نمایشنامه‌اش را وارد یک نمایش درون‌متنی کرده است تا تماشاگر یا خواننده، همه این پرسوناژها و حوادث را جزء دنیای نمایش بدانند و ضمناً یک تصویر قبل از مرگ هم از روز و گیل، داشته باشد. با فرض اینکه نامه تغییر یافته توسط هملت را خوانده‌اند و به مرگ محتوم خویش نیز واقف‌اند. او مرگ نهایی آن‌ها را نیز همانند دیگران در نمایش درون‌متنی و با اشاره به قریبه‌های مجازی آن‌ها (دو جاسوسی که به آن‌ها اشاره می‌کند) یادآور می‌شود.

استوپارد با تأکید بر «محتومیت» سرنوشت روز و گیل بر آن است که نهایتاً قریبه‌های هم

برای محتومیت سرنوشت خود هملت بیابد و این مضمون را در این نمایشنامه تشدید و ضمناً موضوع «جبر» را هم ریشه‌یابی بیشتری کند؛ در نمایشنامه هملت، «گذشته» به «حال و آینده» شکل می‌دهد؛ روح پدر هملت فرزند را وامی‌دارد که دنبال خواسته‌های خود نرود و بی‌گیر اهداف و امیال او باشد. ضمناً کلادیوس هم در گذشته با ارتکاب قتل به شکل‌گیری این موقعیت محتوم و جبری، کمک کرده است. در نتیجه، هملت بیش از آنکه از آن خود باشد، به دیگران و موقعیت‌های حاصل‌شده تعلق دارد و نهایتاً جبری که فرآیند حوادث «گذشته» است بر سرنوشتش حاکم می‌گردد.

اینجا استوپارد به قریبه موقعیت هملت، به گونه‌ای پارادوکس‌وار دوپرسوناژ روز و گیل را هم در موقعیت خود او قرار می‌دهد؛ یعنی آن‌ها که قصد کشتن هملت را دارند، از خود اختیاری ندارند و در واقع سرنوشت آن‌ها از قبل، توسط کلادیوس طرح‌ریزی شده و نهایتاً در گونه‌ای از همان جبر گرفتار آمده‌اند. تنها فرقی که استوپارد قائل می‌شود آن است که در پایان نمایشنامه در جمله‌ای شرطی بر موضوع «اختیار» نیز تأکید می‌ورزد (صفحه ۱۴۳). در نتیجه، این موضوع اهمیت پیدا می‌کند که: اگر جبری در کار نبود همه این انسان‌ها می‌توانستند زنده و آزاد باشند و زندگی کنند.

یکی از ویژگی‌های بارز نمایشنامه روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند آن است که واقعیت‌هایی را که نمایشنامه هملت بر اساس آن‌ها شکل گرفته است همراه بازیگران نمایش درون‌متنی به صورت درون‌مایه نمایشنامه سوم، یعنی نمایشنامه روزنکرانتز و گیلدنسترن مرده‌اند به مخاطب ارائه می‌دهد و چون از آغاز تا پایان نمایشنامه از بازی،



نمایش و بازیگران صحبت به میان می آید، خود به خود یک ذهنیت زیبایی شناسانه، مبنی بر اینکه دنیای نمایش می تواند قرینه مجازی دنیای واقعی باشد، شکل می گیرد.

اصراری هم وجود دارد برای آنکه به مخاطب تفهیم گردد در دنیایی که زندگی می کند، گروهی بازی دهنده و گروهی بازیگرند و گرچه همه می میرند، اما این بازیگران اند که قربانی چنین نمایش تراژیک می شوند.

نام استوپارد به خصوصیات تراژیک اثر، جنبه هایی کمیک افزوده است. تراژدی هملت که با صحنه باشکوه و آغازین عبور روح پدر هملت در آسمان شکل می گیرد، در این اثر با بازی کودکان دو بزرگسال کودک نما، شروع و متعاقباً جوهری از حوادث کمیک دیگر، مثل شیر آمدن ممتد در بازی «شیر یا خط»، باخت محتوم و یک جانبه، حمله دزدان دریایی و رفتن پرسوناژها به داخل بشکه (صحنه ۱۳۴)، در آوردن کمر بندها و پایین افتادن شلوار (صفحه ۱۰۱) و بعضی دیالوگ های ناتمام که صرفاً برای آنکه چیزی گفته شده باشد، بر زبان جاری می شوند، به تصویر درآمده است.

روزنکرانتر و گیلدنسترن در نمایشنامه هملت پرسوناژهایی حاشیه ای هستند و به همین علت به نسبت سهم کمی که در نمایشنامه شکسپیر دارند، کاملاً شخصیت پردازی نشده اند. کاری که نام استوپارد انجام داده، آن است که آن ها را محور نمایشنامه قرار داده و کوشیده تا کاملاً شخصیت پردازی شوند. برای این کار او روی «شخصیت ذاتی» آن ها تأکید کرده است و هر دو را به گونه آدم های ساده ای که همچون کودکان بزرگسالی به نظر می رسند، نشان داده است. این آدم ها به علت علاقه زیاد به «بازی» استعداد ذاتی آن را دارند که وارد هر نوع بازی بشوند و حتی تبدیل به بازیچه بشوند. دنیای آن ها، دنیایی بسته و کوچک است و آن ها از لحاظ درونی به بزرگسالی نرسیده اند.

نام استوپارد در کنار این مقوله، دو مبحث جبر و اختیار را در زیر متن اثر پیش می برد و در نتیجه، تا حدی وارد یک بُعد فلسفی هم می شود. دیگر اینکه، او نشان می دهد که این دنیای نمایش است که چنین رازها، مقوله ها و پیچیدگی هایی را به ما می نمایاند. بنابراین، گره گشایی نهایی چه در نمایش درون متنی تله موش که مربوط به نمایشنامه هملت است و چه در نمایشنامه روزنکرانتر و گیلدنسترن مرده اند توسط هنر نمایش تحقق می پذیرد. از آنجایی که محتوای نمایشنامه، بازی و بازیچه شدن است، نام استوپارد عنصر زبان را هم به شکل بازی های زبانی به کار می گیرد تا شکل و ساختار اثر هم جزء درون مایه نمایشنامه بشود. این یکی از ویژگی های بارز، نو و ابتکاری نمایشنامه به حساب می آید، هم در مواردی که از زبان عمدتاً به عنوان بازی استفاده می شود و هم هنگامی که نمایشنامه به بیان درون مایه خویش می پردازد. ۲ جملات و



عبارات دیالوگ ها دارای چنین شاخصه ای هستند:

۱. روز: لفاظی! بازی و مسابقه!... کی تمام می شود؟
گیل: مسئله این است.

روز: همه مسئله این است.

گیل: فکر می کنی مهم است؟

روز: برای تو مهم نیست؟

گیل: چرا باید مهم باشد؟

روز: چرا این مهم است؟

گیل: ... آیا مهم است که چرا مهم است؟

روز: تو جهات شده؟

گیل: مهم نیست (صفحه ۴۸).

۲. گیل: ... چه کار می کنی؟

روز: خوابیده.

گیل: بهتر است بخوابی.

روز: چی بهتر است؟

گیل: می توانی بخوابی.

روز: بهتر است بخوابی.

گیل: حالا که ما را دارد.

روز: می توانی بخوابی.

گیل: همه چیز برایش تمام شده.

روز: ما را که دارد.

گیل: و ما هیچ حس نداریم (صفحه های ۱۱۴ و ۱۱۵).

نمایش روزنکرانتر و گیلدنسترن مرده اند، رویکردی

جوابی به بازیچه شدن دو پرسوناژ نمایشنامه هملت دارد و به کمک عناصری مثل «زبان»، «بازی» و «بازیگری» موفق می شود روزنکرانتر و گیلدنسترن را شخصیت پردازی کند بی آنکه از فضای نمایشنامه هملت، خارج شود و ذهنیتی فرا زمانی و فرا واقعی از آن به دست بدهد. ضمناً به بُعد فلسفی و اخلاقی نمایشنامه هملت، گستردگی بیشتری می بخشد. استوپارد با انتخاب عنوان روزنکرانتر و گیلدنسترن مرده اند اصرار داشته است ما یقین حاصل کنیم که این پرسوناژها به دلیل نوع رویکردشان به زندگی

و چگونگی ماهیت وجودی شان برای «همیشه» مرده اند، زیرا در دورانی که زنده بوده اند به شکلی پوچ و بیهوده زیسته اند و در نتیجه، به گونه ای تدریجی، دائم در حال مرگ بوده اند و با مرگ نهایی آن ها برویسه مرگ آن ها کامل شده است.

ساختار این نمایشنامه به صورت «نمایش در نمایش» است و اگر دنیای نمایش را حوزه مجازی دنیای واقعی به حساب بیاوریم در آن صورت این اثر نوعی «مجاز در مجاز» محسوب می شود که زیرساخت معنادار و مفهوم زایی برای حضور دو پرسوناژ اصلی نمایشنامه در قالب دو «راوی» است که ماحصل روایت آنان داستان گوئی و شرح وقایع نیست، بلکه نگرش به گذشته و موقعیت های ناشی از آن و نوعی ارزیابی فلسفی از «شده» هایی است که می توانستند «ناشده» باشند و انسان و زندگی او را به سمت و سوی دیگری سوق دهند. در نتیجه، اشراف بر بهبودگی - گرچه هیچ راهی برای جبران آن نیست - در آخرین لحظات قبل از مرگ، نمایشنامه روزنکرانتر و گیلدنسترن مرده اند را از یک تراژدی صرف به درمی آورد و به آن جوهری فلسفی می بخشد و به این سؤال ها شکل می دهد: آیا این دنیا و آنچه در آن می گذرد، یک نمایش است؟ آیا انسان یک بازیگر است؟... و اگر بازیگر است می تواند نقش خود را طور دیگری ایفا کند، یا نه، «جبری تقدیری» او را همواره به سوی غایتی ناپیدا و نامعلوم می برد؟... و نهایتاً اینکه «زادی و اختیار» انسان تا چه حد است؟

نام استوپارد در دیالوگ پایانی و آخرین جمله گیل به این سؤالات پاسخ می دهد: گیل می گوید: «باید لحظه ای بوده باشند، در آغاز، جایی که ما می توانستیم بگوییم: نه» (صفحه ۱۴۳). این بدان معناست که انسان بازیچه نیست و نباید وارد بازی هایی که بابالی فاحشه امیز دارند، بشود. ضمناً در زندگی بازی هایی هستند که به بازی های دیگری می انجامند و توسل به آن ها که در واقع نوعی گره خوردن و بسته شدن در ضمیر ناخود آگاه است، انسان را از همه پدیده ها و حوادث متکثر دنیای بیرون که خود آگاهی او را طلب می کند، دور و برحذر می دارد و این نوعی «کوری درون» و ندیدن خود و دیگران است که انسان را از معنای وجودی و فلسفی اش دور و به یک موجود «بی خویش» بی اراده و بازیچه تبدیل می کند.

پی نوشت:

۱. نام استوپارد، روزنکرانتر و گیلدنسترن مرده اند، ترجمه مصطفی اسلامی، نیلوفر، ۱۳۸۰