

NEFRET VE DÜŞMANLIK EKSENİNDE BİR AŞK ÖYKÜSÜ: ROMEO VE JULIET (GÖSTERGEBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM)

Banu ÇAKMAK
İstanbul Üniversitesi

Abstract

In this study semiotic analysis method of Greimas is applied to Shakespeare's play called The Romeo and Juliet. Romeo and Juliet love each other. They try to meet during play but they can't. Because their families are enemy. The life prepares bad coincidences for them continually. Lovers die at the end of the play. After that their families make peace with each other and the enmity finishes. The writer attracts attention to two feels in the play: love and hate. Finally when lovers die the love kills hate, too. Accordingly the writer is on lovers' side and makes a criticism of unnecessary hostility. The writer emphasizes importance of true time and true activity, power of destiny. When the persons and events in the play is analysed with semiotic method we will see coming out everything.

Key words: Semiotic approach, greimas, feels, narrative component, thematic figures, deep structure.

Bu incelemede ele alınan *Romeo ve Juliet* adlı oyun, Shakespeare'in en sevilen, en çok sahnelenen, ancak ilk tragedyalarından biri olması nedeniyle eleştirmenlerce diğerleri kadar güçlü görülmeyen bir oyunudur. Eleştirilere karşın seyirciler tarafından çok sevilmiş olmasının, yazarın insanlığı saran aşk ve nefret duygularını güçlü bir biçimde dile getirisinden ileri geldiği söylenebilir.

Bilindiği gibi oyunda, Romeo ve Juliet, birbirine düşmanlıklarıyla tanınmış iki ailenin çocuklarıdır. Romeo, Rosaline adında, hiç tanımadığı, yalnız gördüğü bir genç kıza aşık olduğunu sanırken, bir akşam Capulet evindeki davette Juliet'e aşık olur, gerçek aşkın bu olduğunu anlar. Juliet de ona aşık olmuştur, Rahip Lawrence'in da yardımıyla evlenirler. Bunun ardından Romeo, arkadaşları Mercutio ve Benvolio'yu Juliet'in kuzeni Tybalt ile kavga

ederken bulur. Tybalt Mercutio'yu Romeo da Tybalt'ı öldürür, ceza olarak Romeo sürgün edilir. Bu sırada ailesi de Juliet'i Kont Paris ile evlenmeye zorlamaktadır. Juliet çözüm bulamaz, Rahip Lawrence'a danışır, ondan bir sıvı alır, bu sıvıyı içecek, 42 saat uyuyacaktır, ailesi bu sırada onu ölü sanacaktır. Mezarlığa götürülecek, uyandığında Romeo'yu yanında bulacaktır; çünkü Rahip John bu sırada Romeo'ya haber verecek ve aşıklar kaçacaktır. Ancak işler planlandığı gibi gitmez. Haber vermek üzere yola çıkan John veba salgını tehlikesi sebebiyle bir evde mahsur kalır, ondan önce Romeo'ya giden uşağı Balthasar, Juliet'in ölüm haberini getirir. Romeo bir şişe zehirle mezarlığın yolunu tutar. Mezarlıkta Paris'i Juliet'in mezarını süslerken bulur, Romeo ve Paris dövüşür, Paris ölür, Romeo da Juliet'i öpüp intihar eder. Haberin Romeo'ya gitmediğini öğrenen rahip mezarlığa gelir ama çok geç kalmıştır. Juliet de uyanmış, Romeo'yu ölü görünce onu öpüp kendini hançerlemiştir. Prens ve aileler mezarlığa gelir, her şey ortaya çıkar, aileler geç de olsa barışı.

Çalışmamızda *Romeo ve Juliet*'i bütün bu bilgiler ışığında Greimas'ın önerdiği göstergebilim yöntemiyle ele alarak yeni bir okuma yapmayı amaçladık. Göstergenin tanımından başlarsak, gösterge, altında bir anlam barındıran ve bu anlama işaret eden şey olup, dil en önemli göstergelerden biridir. *Toplum yaşamında sesli dil göstergeleriyle yazı göstergeleri dışında daha birçok gösterge yer alır ve bunları özel bir dal inceler: göstergebilim* (Vardar 2001: 84). Gösterebilimin ve bir sanat yapıtının temel olgusu anlamdır; sanat yapıtı, yazınsal bir metin bir şey anlatmaya çalışır, göstergebilimse bu anlamı ortaya çıkartmaya... Bir başka deyişle anlam ve gösterge iş birliği yapar, anlam göstergelerle kurulur, yine bu göstergelerin incelenmesi ile ortaya çıkar. Anlam ve göstergenin bir aradalığı metni oluşturur. Göstergeleri incelemek, anlama ulaşmak için bazı kurallara gerek vardır, bunlar göstergebilimin konusunu oluşturur. "*Greimas'a göre göstergebilim hem dünyanın insan hem de insanın insan için taşıdığı anlamı araştıran dal ve bilimsel bir tasarıdır.*" (Kıran 2007: 328).

Bir metnin göstergelerini ve bunlarla üretilen anlamları inceleyen en yetkin göstergebilim yaklaşımlarından biri 1960'lardan başlayarak A. J. Greimas tarafından geliştirilmiş ve birçok alanda uygulamaya temel olmuştur. Bu yöntemde metin ya da anlatı iki katmandan oluşur: yüzey yapı ve derin yapı. *Yüzey yapının iki bileşeni vardır: anlatsal düzey ve söylemsel düzey. Bir metnin anlatsal düzeyi eylem temelinde ilerleyen eyleyenlerin konumlarını, gerçekleştirmek istedikleri izlencenin öğelerini ve bu izlenceyi gerçekleştirme*

koşullarını kapsar (Öztoğat 2005: 74). Anlatısal düzeyde öznenin bir nesneye sahip olmak üzere harekete geçmesi, onu ele geçirmek için gerekli özellikleri edinmesi, eylemde bulunması, bunun onun ve etrafındakilerin üzerinde yarattığı değişimler yer alırken; betisel katmanda kişiler anlama hizmet eden kimlikleriyle, anlatı içinde üstlendikleri rollerle tanımlanırlar. Bu bakımdan betisel katman bir bakıma anlamın barındığı derin yapıya bir geçiş aşaması oluşturur. Derin yapı ise anlamı çözümlenecek olan temel mantıkla benzerlik, karşıtlık ve çelişkinlik düzlemlerinin yer aldığı ve bu ilişkilerin metnin anlamsal boyutuna bağlandığı düzeydir. Bu düzeyde anlam birimciklerin saptanması derin anlatının da anlam evrenine ulaşmamızı sağlar.

Her metin ya da her anlatı farklı şekillerde de olsa bir nesneye, amaca vb. ulaşma uğruna girilen mücadele üzerine kurulur. Ulaşılmak istenen bazen insandır, bazen nesne; bazen bir sıfat ya da bir değer. Bazen de ulaşma çabası, yerini var olan bir şeyi koruma çabasına bırakır, sonuçta ortada bir mücadele vardır. Bu mücadelede anlatının başkahramanına kimileri yardım eder kimileri engel olur. Anlatının görünen yüzünde bu çaba ile yüzleşir, bu çabayı okur ya da seyrederek. Ancak anlatı bu çabayı sergilerken mutlaka bize bir şeyler de söylemek ister. Anlatının söylemek istediği şeye ulaşmak için, tüm öğular bu amaç doğrultusunda çözümlenmelidir. Bunun için de olayları yaşayan kahramanların kimliklerine, anlamla anlatının birleştiği noktada üstlendikleri görevlere yakından bakılır. Onların savunduğu değerler, yaşadığı olaylar, ardına sığındığı kavramlar ile bunlardan doğan karşıtlıklar ise bizi anlatının anlamına ulaştırır. Böylelikle anlatının bize birçok şey söylediğini görürüz. Greimas'ın geliştirdiği göstergebilimsel yaklaşım bu aşamalardan geçerek anlam ya da anlamlara ulaşmamızı sağlar.

“Bir sanat yapıtının anlam oluşturabilmesi için belirli koşullarda üretilmiş göstergelerle belirli koşullarda anlamlar yüklenmesi gerekmektedir. Bir sanatsal metin olarak teatral metin, anlam üretimi ve anlam verme sürecinde çoklu olasılıklar sunmaktadır.”(Kocabay 2008: 72). Bu bakımdan göstergelerden anlama ulaşma çabasında *Romeo ve Juliet* adlı oyun, bir teatral metin olarak bize zengin veriler sunacaktır.

1. Yüzey yapı: Anlatı düzeyi: Aşıkların Kavuşma Çabası

Bu çerçevede ilk adımda oyunun yüzey yapısında sergilenen olaylara baktığımızda ilk önce koro ile karşılaşırız. Oyunun başında koro, söylediği sözlerle olayların gidisini belli eder. Oyunun bütünündeki dil ve biçem de

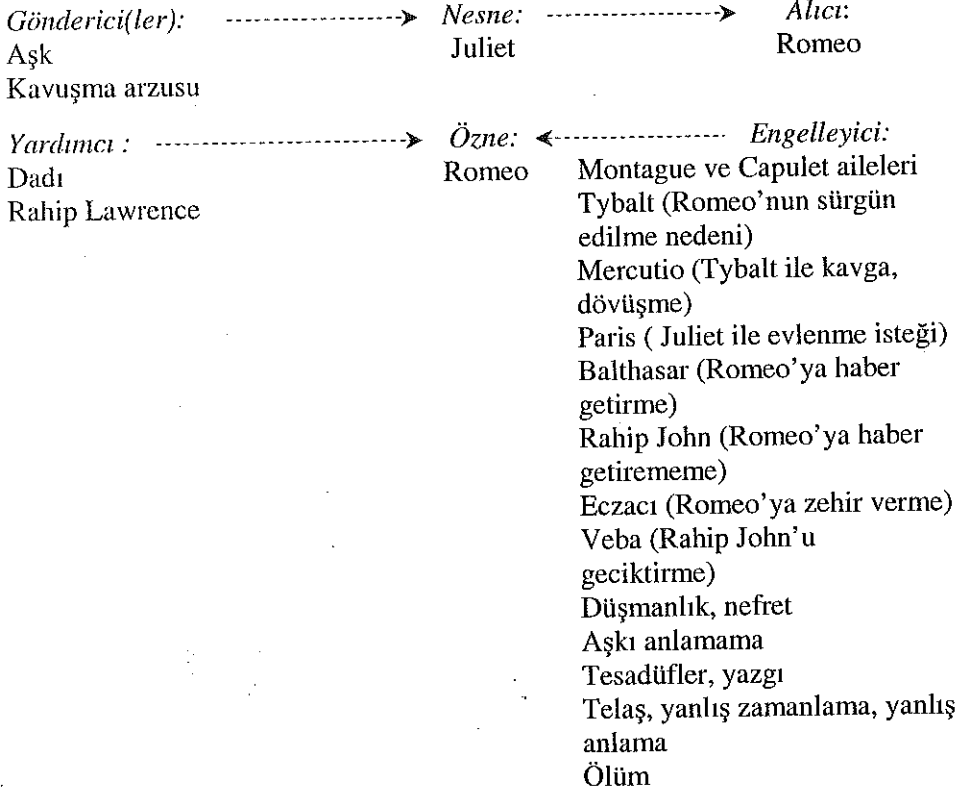
hesaba katıldığında oyun, canlandırılan bir masala dönüşür. Bu bakımdan anlatılmak istenen, çok derinlerde değildir, anlatım biçimi ön plandadır. Bir başka deyişle, oyunda merkezde olan, anlamdan çok sergilenen olaylardır; kaldı ki anlam da çok gizli değildir.

Oylara bakıldığında, iki düşman ailenin çocuklarının birbirine aşık olması ve tüm engellere rağmen birbirine kavuşma çabasının anlatıldığını görürüz. Greimas göstergebiliminde, az önce belirttiğimiz gibi anlatıların başkahramanları ulaşmak istedikleri değer nesnesi uğrunda bir eyleme geçer. *“Bir anlatıda öznenin işini kolaylaştıran, ona yardım eden bir yardımcı ya da yardımcıları ile özneye karşı gelen, onun amacına ulaşmasını engelleyen bir engelleyici ya da engelleyiciler olabilir.”* (Kıran 2007: 284). Sonuçta bu eylem başarıyla ya da başarısızlıkla sonuçlanır, kahraman amacına ulaşır ya da ulaşamaz ama bir değişim yaşar ve yaşatır. *Greimas’ın deyimiyle her anlatı başlangıç durumuyla bitiş durumu arasında bir geçiş, bir dönüşüm gerçekleştirir, eyleyenler bu süreçte değişik işlevler ya da roller üstlenerek başka eyleyenleri dönüştürürken kendileri de değişir, dönüşür* (Kıran 2007: 301).

Bu açıdan bakıldığında oyunda birbirine aşık olan iki baş kahraman harekete geçerek birbiri için değer nesnesine dönüşür. Kavuşma çabalarını tetikleyen benzer duygular taşırlar. Onların çabalarını destekleyen az kişi olmasına karşın kavuşmalarını engelleyen birçok olay ve kişi bulunmaktadır. Düşman ailelerin çocukları olmaları kavuşmaları önünde en büyük engeldir. Buna paralel olarak iki ailenin düşman üyeleri Mercutio ve Tybalt’ın kavgası, Romeo’nun da bu kavgaya karışıp Tybalt’ı öldürerek sürgün edilmesine sebep olur, böylece aşıklar ayrı düşer, bir başka deyişle kavuşmaları engellenmiştir. Bu ayrılık sırasında Juliet ile evlenmek isteyen Paris, Romeo’nun rakibi olarak sevdiği kıza kavuşma ihtimalini azaltır. Juliet’in ölü rolü yapmaya ilişkin planında, ölüm haberini Romeo’ya getiren uşağı Balthasar, Juliet’in ölmediği, bunun bir oyun olduğu haberini Romeo’ya getiremeyen Rahip John, yanlış anlamalara sebep olarak kavuşma karşısında engel konumuna oturur. Rahip John’un haberi zamanında iletememesi veba dolayısıyla ülkede tutulmasından ileri gelir, bu yüzden veba salgını da dolaylı bir engel oluşturur. Öte yandan, Romeo intihar için eczacıdan zehir aldığından, eczacı da dolaylı olarak kavuşmaya engel olur. Bütün bu olaylara neden, asıl büyük engeller düşmanlık ve nefret duyguları, aşkı anlayamama durumu, kötü tesadüfler ve bunları hazırlayan kader, zamansız eylemler, telaş halidir. Son sahnede ise kavuşma

önündeki en büyük engel ölüm olur. Bütün bunlar aşağıdaki şema ile özetlenebilir:

Romeo'nun eylensel şeması:



Başlangıçta Romeo'nun aşkı ve bu uğurda eylemi söz konusudur. Başlangıç aşamasında anlatı izlencesi kavuşma çabası, bu izlencenin öznesi Romeo, nesnesi Juliet'tir. *Anlatı izlencesi bir durum değişikliği getirir. Öznenin sahip olmak istediği nesneye ulaşması en genel anlatı yapılarındandır. Kimi anlatılarda ise değişim başarıyla sonuçlanmaz* (Öztokat 2005: 77). Elimizdeki anlatıda Romeo, Juliet'e kavuşmak için harekete geçen bir öznedir. Romeo'nun tutkusu üzerine Juliet ortaya çıkar ve o da Romeo'ya aşık olduğu noktada özneye, eyleyene dönüşür. Dolayısıyla Juliet bir durum öznesi olarak ortaya

çıkar. Böylece Juliet başlangıçta Romeo'nun ulaşmak istediği değer nesnesi iken, onun aşık olma durumuna verdiği karşılıkla durum öznesi haline gelir.

Aİ: (Romeo) Ö U N (Juliet)
(Romeo'nun Juliet'e kavuşması)

Başlangıç Aşaması:
Romeo V Juliet

Sonuç Aşaması:
Juliet V Romeo

Oyunda Juliet'in sürecine bakıldığında benzer bir şema dikkat çeker. Oyunda aynı tür eyleyenler etkilidir. Her ikisinin de eylemlerine şekil veren duygular, destekleyen kişiler, engel olan olaylar ve bu olayları ortaya çıkartan olgular benzerdir.

Juliet'in tutku sürecini gösteren şema aşağıdaki gibidir:

Gönderici(ler): -----> Nesne: -----> Alıcı:
Aşk Romeo Juliet
(Kavuşma arzusu)

Yardımcı : -----> Özne: <----- Engelleyci(ler):
Dadı Juliet Montague ve Capulet aileleri
Rahip Lawrence Tybalt (Romeo'nun sürgün edilme nedeni)
Mercutio (Tybalt ile kavga, dövüşme)
Paris (Juliet ile evlenme isteği)
Balthasar (Romeo'ya haber getirme)
Rahip John (Romeo'ya haber getirememesi)
Eczacı (Romeo'ya zehir verme)
Veba (Rahip John'u geciktirme)
Düşmanlık, nefret
Aşk anlamama
Tesadüfler, yazgı
Telaş, yanlış zamanlama, yanlış anlama
Ölüm

Bu çerçevede Romeo ve Juliet özne olduğunda birbirleri için, ulaşılmak istenen değer nesnesi konumuna geçerler. Birbirlerine ulaşmak ister, ancak hep ayrı kalırlar. *Bağlaşım bir değere erişme, bir değeri edinme, ayrışmsa, ondan uzaklaşma, ondan yoksun kalma biçiminde tanımlanır* (Yücel 2005: 154). Bu çerçevede Romeo Juliet, Juliet de Romeo için ayrışmsal değer nesnesidir ve oyun boyunca bağlaşım durumuna geçmek için çabalar, ancak bunu hiçbir şekilde başaramazlar.

<i>Özne:</i>	<i>Ayrışmsal değer nesnesi:</i>
Romeo	Juliet
Juliet	Romeo
$(\ddot{O}_1 \text{ V N}_1)$	$(\ddot{O}_2 \text{ V N}_2)$
$\ddot{O}_{1=}$ Romeo	$\ddot{O}_{2=}$ Juliet
$N_{1=}$ Juliet	$N_{2=}$ Romeo

Öte yandan Paris için de arzu edilen değer nesnesi Juliet'tir. Bu nedenle oyunda Juliet'in kendisiyle evlendirilmesine, bunu engellemek için ölüm oyunu yapmasına, Romeo'nun yanlış haber alması üzerine ölümüne ve aşıkların ayrılığına sebep olan temel bir engelleyicidir. Ona engelleyici kimliğini veren şey Juliet'e olan aşkı, bu aşk nedeniyle Romeo karşısındaki konumudur. Romeo ile ortak olan istekleri onları rakip konumuna getirir, Romeo özne olduğundan Paris karşı özne haline gelir. *Her öznenin karşısında bir karşı özne vardır, belli bir nesneye göre tanımlanan karşılıklı bağıntılarında birinin yengisi ötekinin yenilgisi, birinin bulduğu ötekinin yitirdiği olarak belirir* (Yücel 2005: 157). Oyunda Paris de Romeo da Juliet'i arzular, ama ikisi de ona kavuşamayacaktır. Bu iki kahraman üzerinden oyunda çatışmalı bir yapı yer alır.

	<i>Değer nesnesi:</i> Juliet	
<i>Özne:</i> Romeo	kt	<i>Karşı özne:</i> Paris

Özne (Romeo) nesneye ulaşma çabasında iken karşısına engelleyici, destekleyici, rakip kişi ve durumlar çıkmaktadır. Romeo ve Juliet'in eylemlerine ilişkin yukarıdaki şemalarda bu güçler açıkça görülmektedir. Öznenin bu dizgedeki seçim ve eylemleri anlatıları oluşturmaktadır. Sonuçta bu seçim ve eylemler kişileri, durumları ve olayları değişikliğe uğrattıkça biz anlama

yaklaşırız. Bu çerçevede oyundaki durum ve eylemleri biraz daha yakından incelemek gerekir:

- Başlangıç* : İki düşman aile ve çocukları...
- Düğüüm* : Bu gençlerin birbirine aşık olması, gizlice evlenme kararı, Romeo'nun düşman aileden Tybalt'ı öldürüp sürgün edilmesi, Juliet'in Paris ile evlendirilme tehlikesi...
- Eylem* : Juliet'in uyku ilacı alıp ölü taklidi yapması, Rahip John'un bunu Romeo'ya haber vermesi, Romeo'nun mezarlığa gidip Juliet ile birlikte kaçmasına ilişkin plan...
- Çözüm* : Romeo'ya doğru haberin iletilemeyişi, Juliet'in öldüğünü sanan Romeo'nun mezarlıkta sevgilisinin cansız bedeni yanında zehir içerek intihar etmesi, uyanınca durumu öğrenen Juliet'in de kendini hançerlemesi, ailelerin gelip pişmanlık duyması...
- Bitiş* : Barışmış iki aile, kurulmuş yeni düzen, birbirine aşık biçimde ölmüş gençler...

Romeo ve Juliet'in dönüşümü:	<u>Başlangıç:</u> Yaşam	<u>Sonuç:</u> Ölüm
Aileler:	<u>Başlangıç:</u> Düşmanlık	<u>Sonuç:</u> Barış

2. Yüzey yapı / Betisel katman: Aşk savaşında taraf olmak

Olayları yaşayan kahramanlara anlama hizmet eden boyutlarıyla dikkatle baktığımızda da önemli özellikler karşımıza çıkmaktadır. Öncelikle oyunun başkişileri olan Romeo ve Juliet, çok derin karakter özellikleri göstermezler. Karakterlerin sıra dışı özelliklerini taşımaz, tanıdık aşık imgesine otururlar. Geçmişten günümüze birçok anlatıda karşımıza çıkan sevgili motiflerinden çok farklı değildir. Kişiliklerinin anlaşılması zor, karmaşık, çok katmanlı bir boyutu yoktur. Bu bakımdan masalsi figürlerdir, tipik olanı yansıtır. Onlar birbirlerine aşık iki kahramandır. Aşk onları olgunlaştırır. Bunun dışında büyük dönüşümler yaşamazlar.

Romeo başlangıçta Rosaline'e aşık olduğunu sanmış, ancak gerçek aşkı Juliet'de bulmuştur. Juliet Romeo'ya aşık olduğunda çok rahat davranır, alışılmadık bir biçimde nazlanmaz, çok açık konuşur. Onlara acı veren kendi

eylemlerinden çok, içinde buldukları dış koşullardır. Bunun yanında Romeo oyun içinde Tybalt ve Paris'i öldürmekle "masum" konumdan çıkıp "suçlu" duruma geçer, bu onun kendi ülkesindeyken sürgüne gitmesine sebep olur. Bu bakımdan Romeo ve Juliet oyunun başında ayırırırlar, sonra evlenmeleri nedeniyle beraber olurlar, Romeo'nun sürgün edilişiyle tekrar ayrı duruma gelirler ve sonunda birleşmeden ölürler. Aslında oyun boyunca somut olarak birleşemezler demek daha doğru olur. Yaşadıkları döngüler izleksel açıdan şöyle özetlenebilir:

	Romeo	
Yaşam	kt	Ölüm
Sahte aşk	kt	Gerçek aşk
Çocukluk	kt	Olgunluk
Masum	kt	Suçlu
Ülkede	kt	Sürgün

	Romeo ve Juliet	
Ayrı	----->	Beraber
Yaşam	----->	Ölüm

	Juliet	
Yaşam	kt	Ölüm
Çocukluk	kt	Olgunluk

Romeo ve Juliet'in oyunda "aşık" kimliğinin yanında üstlendikleri bir kimlik daha vardır: "kurban". Onlar birbirine nefret besleyen, düşman iki ailede doğmuş, her iki aileden de birçok kişinin ölümünü görmüşlerdir. Böyle bir ortamda doğmuş olmanın dışında bir suçları yoktur. Önceden başlamış intikam döngüsü söz konusudur: Yıllardır, düşman aile fertleri birbirlerini öldürmektedir. Ancak birbirini seven ve bu döngüyü reddederek kimseyi öldürmeyen bu iki genç, "saf" ve "masum"dur.

Her iki aileden de saf ve masum iki gencin ölmesi iki ailede farkındalık yaratır. Onların düşmanlığı ölümlere neden olmuştur ve her iki aile de eşit düzeyde acı çekmektedir. Bu yüzden bu düşmanlığa son verirler. Oyunun görünen yüzü bunu verir. Ama gençlerin saf ve masum olması, onların düşmanlığın son bulmasına neden olan ölümleri onları kurban addetmemize

neden olur. Oyunun anlattığı, düzenin, yaşamın, sevginin bedeli saf ve masum birilerinin ölümüdür, birilerinin bu uğurda kurban olması gerektiğidir.

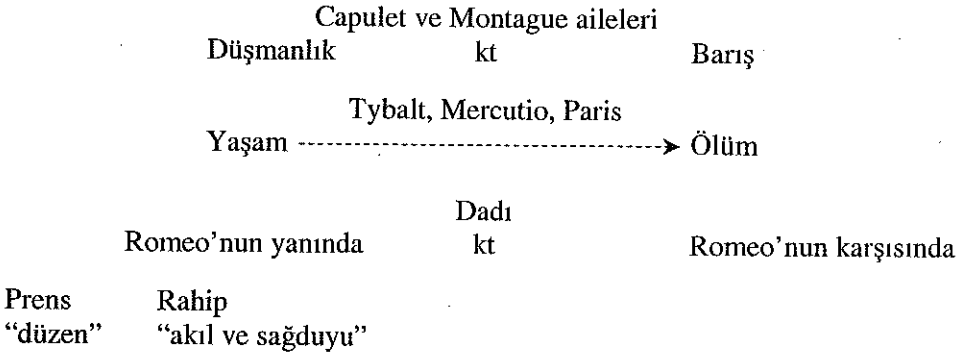
Romeo ve Juliet

“kurban”

“masumiyet”

Oyunun yan kişileri değişik kimliklerde karşımıza çıkar. Önceden de belirttiğimiz gibi, Capulet ve Montague aileleri düşmandır, gençler arasındaki sevgiyi anlamazlar. Capulet ailesi Juliet'i sevmediği bir adama vermek ister. Oyunun sonunda düşman iki aile barışır. Tybalt, Mercutio ve Benvolio ailelerinin kinini üstlenmişlerdir, savaşıyor, Romeo'nun sürülmesine sebep olurlar. Mercutio ve Tybalt ölür. Rahip Lawrence baştan sona tutumunu değiştirmez, aşkın derinliğini kavrar ve aşıklara destek olur, akıl ve sağduyuyla hareket ederek, çözüm üretir. Eylemi hazırlayan önemli görevleri Rahip üstlenmiştir.

Anlatıda Paris de baştan sona Juliet'e aşiktir ve onu elde etmeye çalışmaktan başka bir şey yapmaz, ama sonunda Romeo tarafından öldürülür. Prens ise bu karmaşanın üstünde bir yerdedir, olaylar karıştığında ortaya çıkar; çözümü sağlar, hata yapanı cezalandırır, düzeni simgeler ve korumaya çalışır. Dadı, Juliet'in yanındadır, ama aşk konusunda bilinçli değildir; Romeo'dan daha cazip bir aday olan Paris ortaya çıktığında Juliet'in onunla evlenmesini ister. Gördüğümüz gibi oyunun yan kişileri de çeşitli kimliklerle karşımıza çıkar birçok dönüşüm yaşar. Öne çıkan özellikler ve yaşanan değişimler şöyle özetlenebilir:



Üçüncü kişilere bakıldığında Rahip John ve iki ailenin uşakları Sampson, Gregory, Balthasar, Abraham sahnededirler. İlk sahnelerde iki düşman ailenin varlığını bu kişilerin diyaloglarından öğreniriz, dolayısıyla düşmanlık uşaklara da sızmış durumuyla gösterilir. Balthasar bir başka rolde de çıkar karşımıza: Romeo'ya Juliet'in ölüm haberini götürerek delikanlının intiharına neden olur. Diğer yandan, eczacı da verdiği zehirle dolaylı olarak Romeo'nun ölümünde rol almış olur. Asıl neden ise Rahip John ve onu esir eden veba salgınıdır. Böylece doğru haberi ulaştırıp aşıkların kavuşmasına yol açarak destekleyici kimliğe bürünmesi beklenen Rahip John, veba salgını nedeniyle haberi iletemeyerek aşıkların sonsuza dek ayrılması anlamına gelen ölümlerine yol açarak engelleyiciye dönüşür.

	Rahip John	
Destekleyici	kt	Engelleyici

Trajik sonu hazırlayan oyun boyu rastlantılar olmuştur, bu rastlantılar aşıkların düşman aile çocukları olmayla başlar, sürgüne neden olan kavga, Paris adlı bir rakibin varlığı, Romeo'ya geç giden habere kadar varır. *Sonuçta Romeo ve Juliet'in felakete gitmelerini sağlayacak kusurları yoktur. Çektikleri tüm acılar birbirini izleyen kötü rastlantılardan kaynaklanır. Ailelerin arasındaki düşmanlık yetmiyormuş gibi rastlantılar her zaman bu aşıklara kötü oyunlar oynar* (Urgan 1996: 199).

3. Derin yapı: Aşktan ölüme, Düşmanlıktan sevgiye

İncelememizin ilk bölümünden de anlaşıldığı gibi, birbirine aşık iki kahramanın birbirine ulaşma çabası, buna engel olan düşmanlık durumu ve rastlantılarla aşıkların savaşı oyunun anlatı düzeyini oluşturmaktadır. Olaylar, kişileri, onların içinde bulunduğu durumu, yanında durduğu tarafı değiştirmektedir.

Kişilere genel olarak bakıldığında -söz konusu duygu aşk ya da nefret olsa da- tüm kahramanların duygularına göre davrandığı görülmektedir. Bu kişilerden yalnızca Rahip Lawrence soğukkanlı davranıp aşıklar ve taraflar için doğru eyleme karar verecek sağduyuya sahiptir; ancak o doğru karar verse de eyleme izin vermeyen yazgı vardır. Öte yandan her sorunda prens çözüm getirir, bir başka deyişle ne zaman çözülmesi gereken bir güçlük olsa prens ortaya çıkar

ve gerekli gördüğü kişiyi cezalandırır, adaleti sağlar. Hatta son sahnede barışı sağlamak da onun üzerine düşer.

Rahip Lawrence
“Sağduyuyla verilmiş doğru kararlar”

kt

Yazgı
“Kararlara müdahale”

Ne olursa olsun duygularına kapılmayan, sağduyuyu, aklı, adalet ve düzeni temsil eden iki kişi vardır oyunda: Rahip ve Prens. Bu kişiler oyun boyu soğukkanlılıklarını korur, sıfatlarına bakıldığında biri dini diğeri krallığı temsil ediyor denilebilir. Buradan da yazarın din ve düzen yanlısı olduğu yorumuna varılabilir. Ancak oyunda önemli olan bu iki kişi üzerinden akıl ve duygular ile düzen ve düzensizlik arasında iki ayrı karşıtlığın kurulmuş olmasıdır.

Oyunda duygu dağılımına bakıldığında, aşk ve nefret arası gidiş gelişler gözlemleriz. Oyunda Romeo ve Juliet dışında sevgi ve aşkı üstlenmiş kimse yer almaz. Nefret uşaktan soylulara değin herkesin yüreğine sızmıştır. *Romeo ve Juliet*, nedeni çoktan unutulmuş eski kan davaları ve gereksiz kinler üstüne kurulu, sevgiyi yadsıyan bir düzende yaşamışlardır. Bu oğlanla bu kızın çevresinde onları evlendiren yaşlı rahip bir yana, hiç kimse sevgiye inanmıyordur (Urgan 1996: 200). Kişileri karşı karşıya getiren temel duygu, düşmanlığın yüreklere ektiği nefret tohumlarıdır. Bu yönden bakıldığında izleksel açıdan aşk, sevgi ve nefret, düşmanlık ve barış arasında olmak üzere iki yeni karşıtlık daha saptanabilir. *Greimas'a göre bir anlatının oluşabilmesi için birbirinin karşıtı ya da olumsuz olan en az iki kavram olması gerekmektedir* (Kocabay: 32). Oyunda çok sayıda karşıtlık görürüz, ama bunlar arasında en temeli sevgi, aşk ve nefret arasındaki karşıtlıktır.

Oyunda anlatılan olayın akışında ölen kişiler vardır: Tybalt, Mercutio, Paris, Romeo, Juliet. Mercutio'nun ölümü Tybalt'ın ölümünü, Juliet'in ölümü ise Romeo'nun ölümünü getirir. Böylelikle yeni bir karşıtlık daha çıkar ortaya: “yaşam” / “ölüm” karşıtlığı. Ölümler düşmanlık devam ettikçe sürecektir. Romeo ve Juliet'in ölümüyle aileler, bunca yıldır yaşattıkları olumsuz duyguların yıkıcılığı ile yüzleşir, hatalarını anlar, barışırlar. Bu nedenle aşıklar, suçlu olmadığı halde ölen ama ölümleri ile barışın sağlanmasına hizmet eden kişiler olarak kurban haline gelirler. Onların ölümüyle düşmanlık barışa, nefret sevgiye, karmaşa düzene dönüşür. Onlar ölür, ama sağlanan barış bundan sonra yaşanacak aşkların ölümle sonuçlanmayacağı umudunu beslememize neden

olur. Onlar ölümleriyle sonrakilere huzurlu bir yaşam bırakmaktadırlar denilebilir.

Ayrılık: özne-nesne

Düşmanlık -----> Barış

Nefret -----> Sevgi

Karmaşa -----> Düzen

Ölüm (özne için) -----> Yaşam (sonrakiler için)

Rahip Lawrence'nin önerilerini dinleyerek eyleme geçen başkahramanlar bir türlü eylemlerinde başarı sağlayamazlar. Romeo'nun Tybalt'ı öldürüp sürgün edilmesi evlenen aşıkları ayırır, tam bu sırada Paris'in ortaya çıkması Juliet'i ölü taklidi yapmaya yöneltir, Rahip John'un veba salgını yüzünden Romeo'ya haberi götürememesi, buna karşılık Balthasar'ın önce davranıp Romeo'ya Juliet'in ölümünü haber vermesi ve Juliet'in birkaç dakika sonra uyanması Romeo'nun ölümüne neden olur.

Dolayısıyla ne yaparsa yapсын aşıklar kavuşamaz, yerleşik bir ifadeyle hayat onlar için kötü rastlantılarla doludur. Buradan da "eylem" / "yazgı" karşıtlığına ulaşırız. Onlar eylemlerini seçse de, yazgı buna izin vermez ve çatışma, yazgıdan yana sonuçlanır. Rahip'in gösterdiği yoldan gitmelerine karşın birbirlerine kavuşmak uğruna attıkları her adım beklenmedik olaylar nedeniyle kötü sonuçları getirir.

Romeo öfkesine yenik düşüp Tybalt'ı öldürünce evli olmalarına karşın ayrı düşerler. Kavuşmayı bekleyeceklerdir, ancak ailesi Juliet'i Paris'e vermeye kalkar. Ölüm oyunuyla yine kavuşacaklardır, ama Romeo'ya yanlış bir zamanda yanlış haber gider, bunun üzerine Romeo hiç beklemeden intihar eder. Görüldüğü gibi, yazgı adeta onlar karşısında bir düşmandır. Yapacakları her hamle için önceden tuzaklar hazırlanmaktadır. "Eylem" / "yazgı" savaşında galip olan taraf yazgı olur, trajik olan da bundan kaynaklanır.

Metinde aşıkların kavuşmasına engel olan bir başka olgu zamandır. Daha doğru bir ifadeyle aşıklar eylemlerinde ya acele eder ya geç kalırlar; çoğunlukla da acele ederler. Genç ve aşık birer kişi olarak duygularına kapılmaya hazırdırlar. Oyunun başından itibaren aceleci tavırlarla dikkat çekerler. Aşık oldukları an dayanamaz evlenirler, durup düşünmeye zaman ayırmazlar. Romeo öfkelenildiği an Tybalt'ı öldürür. Ölüm oyununda Juliet'in öldüğünü sanan Romeo hemen intihar eder. Bu haberin getirilmesi hususunda Balthasar aceleci

davranmış, Rahip John ise geç kalmıştır. Bir başka geç kalınmışlık, düşman ailelerin barışmasıdır. İki düşman aile oyunun sonunda barışır, ne var ki aşıklar birbirine kavuşmadan ölmüştür. Burada aşıkların “aşk”, ailelerinse “nefret” duygusunda aşırıya kaçtıkları, ani kararlar verip eylemlerinde acele ettikleri, yani ölçülü olamadıkları yorumuna varılabilir. Oyunda rahip dışında kimse durup düşünmez, yaptığı tepkili eylemleri sorgulamaz. Bu bağlamda “ölçülülük” / “aşırılık” karşıtlığında, ölçüsüzlüğün vurgulanmasıyla ölçülü olmanın önerildiğini söylemek mümkün olabilir.

Romeo ve Juliet'te karşıtlıklar ekseni:

I. Kişiler arası karşıtlıklar:

Oyunda öncelikle kişiler karşıt taraflarda konumlanırlar. Bu karşıtlıkta belirleyici olan genellikle aşk, sevgi ve nefret duyguları ya da bu duygulara bakıştır.

Montague ailesi	X	Capulet ailesi (düşmanlık)
Mercutio, Bonvelio	X	Tybalt (düşmanlık)
Sampson, Gregory	X	Balthasar, Abraham (düşmanlık)
Romeo	X	Tybalt (düşmanlık)
Romeo ve Juliet	X	Montague ve Capulet aileleri (aşk)
Romeo	X	Paris (rekabet)
Juliet	X	Dadı (aşka bakış)
Rahip Lawrence	X	Montague, Capulet aileleri (aşk ve düşmanlığa bakış)

II. Kavramlar arası karşıtlıklar:

Sonraki adımda kişilerin karşılık geldiği, onları karşıt durumlara düşüren ya da durum değişiklikleriyle ortaya çıkan karşıtlıklar görülür.

Prens	X	Montague, Capulet aileleri (düzen)
Akıl	X	Duygu
Düzen	X	Düzensizlik
Aşk, sevgi	X	Nefret
Düşmanlık	X	Barış
Eylem	X	Kader
Ölçülülük	X	Ölçüyü kaçırma
Yaşam	X	Ölüm

III. Sevgililerin tutku sürecine ilişkin karşıtlıklar:

Son kertede, oyun boyu aşıkların duyguları ve kavuşma öykülerine ilişkin yaşadıkları gelgitler de bazı karşıtlıklar doğurur.

Sahip olma	X	Yitirme
Kavuşma	X	Ayrılık
Mutluluk	X	Acı

Bu karşıtlıklar ekseninde Romeo ve Juliet kimi eylemlerde bulunsa da rastlantıların önüne geçemezler; onların kavuşma çabaları, düşmanlık ve nefret içinde hissettikleri aşk ve sevgi, bu uğurda verdikleri hızlı kararlar kendileriyle beraber çevrelerindeki olumlu ya da olumsuz yönde etkiler. Son kertede onların ölümüyle aileler, ödedikleri ağır bedellerle yaptıkları hatanın farkına varır, geç de olsa barışılır. Buradan hareketle düzeni bozan şeyin, insanların kapıldığı uç boyuttaki duygular olduğu sonucuna varılabilir. Kaldı ki, acıların nedeninin ölçsüzlüğe bağlanması kimi yerde açık olarak verilir; öte yandan rastlantılar ya da yazgı da kişilerin elini kolunu bağlar.

4. Sonuç

Derin yapıdan hareketle çalışmamızın son aşamasında metnin sunduğu çeşitli anlamlara ulaştığımızı söyleyebiliriz. Buna göre oyunda insanların duygularında aşırıya kaçmamaları gerektiği, bu duyguların insanları sürüklediği büyük felaketler üzerinden verilmektedir. Bir başka deyişle, kişilerin büyük duygulara kapılarak hızlıca eyleme geçmesi, eylemin başarısızlıkla sonuçlanmasına neden olmaktadır. Yapılan hatalar büyük oldukça ödenen faturalar da büyümekte, kargaşadan sonra düzen ancak birilerinin “kurban” edilmesi ile kurulabilmektedir. Burada da saf ve masum iki genç öldükten sonra aileler gereksiz düşmanlıklarıyla yüzleşebilmiştir. Yıllar boyu sürüp gelen kavgalar bu gençlerin ölümüyle son bulmaktadır. Bundan sonra bu iki aileden olup birbirine aşık olan başka gençler onların yaşadıklarını yaşamayacaktır.

Oyunun sonunda düzen, sevgi ve yazgı kazanmıştır. Düşmanlık sevgiye dönüşmüş, ölümler son bulmuş, düzen kurulmuş ama aşıklar kavuşmadan ölmüştür. Yoğun duygular ve acele gerçekleştirilen eylemlerin kötü sonuçlar getirdiği vurgulanmaktadır. Rastlantılar yazgı karşısındaki çaresizliği akla

getirir. Ayrıca düzen kurmanın, doğruyu görmenin ağır bedelleri vardır. Yazar “aşk” ve “nefret” adlı iki büyük duyguyu en yoğun biçimde oyununa yerleştirmiştir. Oyun her ne kadar duygularda aşırıya kaçma ve yanlış ya da zamansız eylemlerde bulunmanın sonuçlarını gösterse de, duygular içinde nedensiz düşmanlık ve nefreti yererken, sevgiyi ayrı bir kefeye koyduğunu söylemek yanlış olmaz. Çünkü oyunun sonunda masum aşıkların yıkımı bizde acı uyandırır ve onların temsil ettiği olumlu duyguların tarafını tutarız. Bizde uyandırdığı bu duygudan hareketle, yazarın sevgi ve aşkın yanında durduğu söylenebilir.

Göstergebilim, metni, yüzeyden derine, görünenden görünmeyene doğru çözümleyerek metnin derin yapısına ilişkin sonuçlara varmamızı sağlar. Görülüyor ki, göstergebilim *Romeo ve Juliet* gibi birçok araştırmaya malzeme olmuş bir yapıta yeni bir ışık tutulmasına katkıda bulunmaktadır. Burada kişiler ve eylemlerinin, kişiler ve üstlendikleri değerlerin bütünsel bir betimlemesi de ortaya çıkmaktadır. Ele aldığımız bu sınırlı inceleme de, göstergebilimin her tiyatro oyununa uygulanabileceğini ve kendine özgü bir yapısı olan “oyun”ların anlamsal çözümlemesine yeni bir bakış getirdiğini gözler önüne sermiştir.

Kaynakça

- Kıran, Ayşe-Zeynel, *Yazınsal Okuma Süreçleri*, Seçkin Yayınları, Ankara, 2007.
- Kocabay, Hasibe, *Tiyatroda Göstergebilim*, E Yayınları, İstanbul, 2008.
- Öztoğat, Nedret Tanyolaç, *Yazınsal Metin Çözümlemesinde Kuramsal Yaklaşımlar*, Multilingual Yayınları, İstanbul, 2005.
- Shakespeare, William, *Romeo ve Juliet*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2006.
- Urgan, Mina, *Shakespeare ve Hamlet*, Cem Yayınları, İstanbul, 1996.
- Vardar, Berke, *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*, Multilingual Yayınları, İstanbul, 2001.
- Yücel, Tahsin, *Yapısalcılık*, Can Yayınları, İstanbul, 2005.