

Arař. Gör. Özlem Karadađ¹
İstanbul Üniversitesi
İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Komik Alegorik ve Gerçekçi Bir “in-yer-face” Oyununu Türkçeleřtirmek: Anthony Neilson’ın *The Wonderful World of Dissocia*’sı

ABSTRACT

Translating a Comic Allegoric and Realistic “in-yer-face” play into Turkish: Anthony Neilson’s *The Wonderful World of Dissocia*

The translation of Anthony Neilson’s two-act in-yer-face play *The Wonderful World of Dissocia* into Turkish brings forth various struggles for the translator. Translation of plays has a hesitant nature; the missions of translating a literary text and translating a text written for the stage overlap each other. The translator aims to be loyal to the original “literary” text but in the case of a text that is primarily written for the stage, the responsibility of conveying the message of each sentence, by referring to the target culture if needs be, becomes a dominant one. The linguistic and textual features of above named in-yer-face play, the comic allegoric elements it includes, and the linguistic and symbolic conflict between the two acts lead the translator to a different translation experience. Yet also, the contemporary and daily usage of language, as well as the poetic cues that are constructed with a vocalic conformity make the translation process a challenging one. The aim of this article is to comment upon the difficulties, challenges and the authentic experience that the translation of this contemporary play brings forth.

Anthony Neilson, 1980’lerin sonunda oyun yazarlıđına bařlamıř, günümüzde hâlâ yazmakta olan İskoç bir oyun yazarıdır. Türkiye’de *Sansürcü* olarak çevrilmiř oyunu dıřında henüz bařka bir oyunu sahnelenmemiřtir. Tiyatro eleřtirmenleri tarafından, “in-yer-face”² yani “yüzevurumculuk” olarak bilinen 1990ların İngiliz tiyatro akımı içinde deđerlendirilen Neilson’ın oyunları,

¹ Mark Ravenhill’in sahnelenen *Vur/Yađmala/Yeniden* ve Ocak 2010’da sahnelenecek olan *Some Explicit Polaroids* (açık saçık birkaç polaroid) oyunları ile makalede sözü geçen oyunun çevirmeni.

² In-yer-face akımı ile ilgili ayrıntılı bilgiye, Aleks Sierz’in *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* adlı eserinden, “Pain and Violence in Three Contemporary English Plays” bařlıklı yüksek lisans tezinden ulařılabilir.

akımın özelliği olan küfürlü ve günlük dilde yazılmıştır. Tiyatro eleştirmeni Aleks Sierz'in sözleriyle in-yer-face “küfürlü bir dilin kullanıldığı, karakterlerin ağza alınmayacak kelimeler kullandığı, kıyafetlerini çıkardıkları, seks yaptıkları, birbirlerini aşağılayıp, hoş gitmeyen duyguları tecrübe ettikleri, aniden saldırganlaştıkları”³ (5) bir akımdır. Neilson, özellikle *The Wonderful World of Dissocia* adlı oyununda, kendisinin “deneysel’ tiyatro” (Neilson, “Foreword” xvi) diye adlandırmayı tercih ettiği farklı bir yazım şekli yaratmıştır. Oyun hem sembolik hem de gerçekçi öğeleri bir arada taşır, iki perdelik bu oyunun iki perdesinin yazım türü büyük farklılıklar gösterir, aynı zamanda hem gerçekçi karakter anlayışını benimseyen hem de alegorik bir metin olma özelliği gösteren bu oyun metninin Türkçeleştirilmesi de belli zorluklar taşır.

Oyun çevirilerindeki en büyük zorluk, bu metinlerin hem edebi eserler hem de sahne için yazılmış metinler olmalarıdır. Edebi metin çevirisinde, çevirmenin amacı mümkün olduğunca orijinal metne sadık kalmaktır, ancak sahnelenecek bir metnin çevirisinde önceliği, oyuncunun kullanımı ve izleyicinin anlaması açısından, hedef kültürdeki kullanımlara göre çevirme amacı alır. Kısacası, söz konusu oyun metni olduğunda, çevirmenin iki amaca birden hizmet edecek şekilde çalışması gerekmektedir. Bu durum göz önüne alındığında da, çevirmenin görünmez olma, çevirinin “çeviri” olduğu hissini vermeme düşüncesi de sorgulanabilir. Lawrence Venuti, *The Translator’s Invisibility* adlı eserinde, çağdaş Anglo-Amerikan düşüncesinde çevirmenin mümkün olduğunca görünmez olması gerektiği düşüncesinden ve bu görünmezliğin nasıl yaratıldığından bahseder:

Görünmezlik illüzyonu akıcı dilin, çevirmenin kolay okunurluğu günlük kullanıma bağlı kalarak garantiye alma çabasının, sözdizimi sürekliliğini sağlamanın, kusursuz bir anlam kurmasının bir etkisidir. Burada dikkate değer olan, bu illüzyon etkisinin, çevirmenin erek metindeki çok önemli nüfuzundan başlamak üzere, çevirinin hangi şartlar altında yapıldığını gizlemesidir. Çeviri ne kadar akıcıysa, çevirmen o kadar görünmezdir ve böylelikle erek metnin yazarı ya da anlamı çok daha görünürdür. (Venuti 1-2)

Venuti'nin bahsettiği “çevirmenin görünmezliği” kavramı aslında ikircikli bir kavramdır. Çevirmen, akıcılığı ve anlam bütünlüğünü, hedef kültüre odaklandığı sürece kalıcı kılabilir, ancak bunu yaparken, erek metnin yazarının

³ Metindeki alıntıların çevirileri tarafıma aittir.

anlamsal ve sözdizimsel kurgusunu da korumaya çalışır. Öte yandan, bu akıcılık ve hem erek metne hem de hedef kültüre sadakat ne kadar çevirmenin görünmezliğini, erek metnin öne çıkışını simgeliyorsa, bir o kadar da çevirmenin varlığını ve önemini ön plana çıkarır. Fransız filozof ve yapı-bozumculuğun kurucusu Jacques Derrida’ya göre orijinal metin bir bakıma çevirisinin yapılması için vardır ve çevrilmeye ihtiyaç duyar, çeviri sayesinde varlığını sürdürür (Derrida 152). Aynı zamanda, Derrida çevirmenin görünür olmasının öneminden bahseden düşünürlerdendir; “*différance*” kavramı bağlamında bakıldığında, orijinal metnin her ögesinin, her çevirmen tarafından farklı yorumlandığını ve her çevirmenin hedef dilde bu anlamları farklı bir şekilde dile getirdiğini, bu nedenle de, bir metnin her çevirisinin birbirinden farklı olacağını düşünebiliriz. Bu düşünce doğrultusunda, çevirmenin orijinal metnin öğelerini anlamlandırması ve hedef kültüre yerleştirme şekli bakımından her çeviri metinde, çevirmenin varlığı önem kazanır. Derrida’nın ya da Venuti’nin düşüncelerini göz önüne alacak olursak, çeviri metin aslında başka şekilde bir “orijinal” metin olarak ortaya çıkar:

Aslında, Derrida çevirinin, etkileyici bir şekilde orijinale dönüştüğünü ileri sürer (Derrida, 1985). Çoğu okurun çeviri bir metne hangi şartlar altında yaklaştığını düşünersek bu görüş tamamen akla yatkındır. Thomas Mann veya Homeros’u okuduğumuzda, eğer Almanca’mız ya da Eski Yunan’camız yoksa, okuduğumuz, çeviri aracılığıyla orijinaldir, başka bir ifadeyle, çeviri bizim orijinal [metnimizdir]. (Bassnett 25)

Bir bakıma, çevirmen, orijinal metnin “reenkarnasyon”unu (Bassnett 25) sağlar. Tam da bu noktada çevirmenin “yaratıcı” konumundan söz edebiliriz; erek metin-hedef kültür arasında aracılık eden çevirmenin, özellikle oyun çevirilerinde, erek metni ve kültürünü özümsemiş, aynı zamanda hedef kültürün ve hedef kitlenin de parçası olan biri olarak, görünmezliğin ötesinde çok daha görünür bir konum aldığı şüphe götürmez. Çevirmenin, çeviri metninde görünür bir konumu olması kimi eleştirmenler tarafından yanlış bulunsa da, kimi eleştirmenler ve kuramcılar da çevirmenin görevinin yadsınamaz ölçüde önemli olduğunu savunurlar. Venuti çeviri edimini ve çevirmenin konumunu şöyle açıklar:

Çeviri, erek-dili oluşturan gösterge zincirinin, çevirmenin yorumlama gücüyle sağladığı, hedef dildeki göstergeler zinciriyle değiştirilmesi sürecidir. [...] Çeviri, yabancı metnin dilsel ve kültürel farklılıklarının, zorlu bir şekilde hedef dilin okuyucularının anlayabileceği bir metinle değiştirilmesidir. (17-8)

Venuti, bu noktada ortaya çıkabilecek olan “*domestication*” yani “kültürleme” probleminde bahseder. “Kültürleme” akıcılığı sağlayabilmek amacıyla yapılan bir eylem olmalıyken, Venuti’nin de dikkat çektiği üzere, bu amaç doğrultusunda orijinal metinden uzaklaşmak, metni hedef kültürün öğelerine yakınlaştırırken yazarın kurduğu yapısal, dizimsel hatta biçimsel özellikleri de ortadan kaldırmak gibi problemler de ortaya çıkabilir. Yani bu değiştirme sürecinde, çevirmenin, erek metni kültürüne bağlayan her şeyi, hedef kültürün öğeleriyle değiştirebileceği tehlikesi de yadsınmaz. Ancak, bu “kültürleme” probleminin de, makalenin konusu olan oyundaki örneklerde görülebileceği gibi, erek metinde, yazarın amaçladığı anlamlar ve sessel yapılar nedeniyle gerekli olduğu metinler vardır. Burada, Venuti’nin söylediği gibi, çeviri metinle, orijinal metin arasındaki anlamsal bağlar, çevirmenin yorumlamasına ve metne olan sadakatine göre şekillenir. Kısacası, akıcılığı sağlama amacıyla birlikte, yazarın metninin biçimsel, yapısal ve sessel özelliklerini koruma amacı güdüldüğü sürece, ortaya çıkan çeviri hatalı olmayacaktır.

The Wonderful World of Dissocia’nın ilk perdesi yok denecek kadar az bir dekor ve abartılı oyunculuklarla kurulmuş, ancak dili de kafiyelerle, ses uyumlarıyla ve dörtlüklerle süslenmiş bir perdedir. Birinci perde, oyunun baş kişisi Lisa Jones’un, hayatının dengesini alt üst eden, kayıp 60 dakikasını arayışı ile geçer, bu harikalar diyarına girişiyle, hem dilsel bir karmaşaya hem de klasik alegori kişilerinden çok daha farklı ve komik alegorik karakterlerin dünyasına ayak basmış olur.

Birinci perdede en büyük zorluk, yazarın kullandığı kelimelerin anlamlarıyla oynuyor olmasıdır. Daha doğrusu sesteş kelimelerle oynuyor olması çeviride, birebir çeviriyi imkânsızlaştırmakla birlikte, orijinal metinden farklı ama anlam birliğini koruyacak, hedef kültürde, orijinaldeki amacı karşılayabilecek benzer öğelerle kültürel bir aktarım yapılmasını gerektirir:

Oathtaker Raise your wrong hand.

Lisa My wrong hand?

Oathtaker Sorry, your *right* hand. (Neilson 23-4)

Bu alıntıda, yazarın “*right*” kelimesinin hem “sağ” hem de “doğru” anlamlarına gelen sesteş bir kelime olma özelliğiyle kelime oyunu yaptığı görülebilir, “doğru” kelimesinin zıttı olan, “yanlış” anlamına gelen “*wrong*” kelimesini

kullanarak hem komik bir öge yaratır hem de *Dissocia*’da meydana gelen anlamlar karmaşasına gönderme yapar. Ancak Türkçe’de “doğru” anlamına gelmeyen “sağ” kelimesini kullanmak durumunda kaldığımızdan, bu noktada orijinal metine bire bir bağlı kalamadan, yazarın anlamsal amacını hedef kültüre aktarma çabasında bulunulur:

Yemin Alıcı Ölü elini kaldır.

Lisa Ölü elimi mi?

Yemin Alıcı Pardon, *sağ* elini.⁴

Sesteş kelimeler dışında, yine yukarıdaki örneklerde görülebileceği gibi, “yemin ettiren, yemin alan” kişi anlamında kullanılan “*Oathtaker*” ile bu kişiye bağlı grubun her “*oathtaker*” denişinde tekrarladıkları kelimeler arasında da sessel bir uyum yakalanmaya çalışılmıştır:

Oathtaker Oath-taker.

Drum.

Attendants Oatcake-eater.

Cymbal.

Oathtaker Oath-taker.

Drum.

Attendants Oatcake-eater. (Neilson 22-3)

“*Oatcake-eater*,” “yulaf kurabiyesi yiyen kişi” anlamına gelir, yemin ve yulafın, İngilizce’deki gibi sessel bir benzerliği yoktur, “yulaf kurabiyesi” gereğinden uzun olacağı için, ortaya yine aslından farklı bir çeviri çıkar:

Yemin Alıcı Yemin-Alıcı

Davul.

Eşlikçiler: Yemiş Yiyici

Zil.

Yeminci Baş Yemin alıcı

Davul.

Eşlikçiler Yemiş yiyici.

Bu gibi sahnelerde önemli olan, oyun yazarının birincil amacı doğrultusunda bir değiştirmeye gidilmesidir. İlk örnekte amacı sesteş bir kelimeyle, kelime oyunu yapmakken, ikinci örnekte sessel bir bütünlük kurmaktır. Dolayısıyla

⁴ *The Wonderful World of Dissocia* metninin Türkçe çevirisi tarafıma aittir, alıntılar, çeviri kitap olarak basılmadığından, sayfa numarası olmadan verilmektedir.

çeviride de, metnin aslından, o amacı yakalayacak derecede uzaklaşılabilir, çünkü amaç, yazarın amacıyla örtüşen bir çeviri metin ortaya çıkarmaktır. Orijinal metnin öncelikli amacının sahnelenecek bir metin olması göz önüne alındığında, bu sessel ve anlamsal kurguların çeviri metinde de aynı amaca hizmet etmesi için çaba sarf edilmelidir. Yazarın yarattığı uyumların benzerini, hedef kültürde de yaratmaya çalışan çevirmenin işi, bu nedenle, bir o kadar da bilimsel bir çalışma halini alır.

Metindeki alegorik karakter isimleri de belirli zorluklar doğurur. Lisa Jones'un karşılaştığı ilk alegorik karakter “Keçi”dir, daha sonra aralarındaki konuşmalardan, bu keçinin “Günah-Keçisi” olduğu anlaşılır, “*scapegoat*” kelimesinin hem İngilizce’de hem de Türkçe’de aynı anlama gelen ve sözsel ve göstergesel dizime sahip olan kelimeler olmaları, hem karakter isminin, hem de karakterin günah keçisi olmakla ilgili yaptığı konuşmaların çevirisini kolaylaştırır. Ancak, alegori türü Türk edebiyatında örnekleri olan⁵ bir tür olmasına rağmen, bu tür daha çok Hıristiyan Avrupa kültürü altında gelişmiş ve sayısız örnekler vermiştir⁶. Bu nedenle bu oyundaki, alegori türünü komikleştiren alegorik karakterlerin ve bu isimlerin konu olduğu diyalogların çevirilerinin üzerinde durulması gerekir. Alegori türünde, alegorik isimler taşıyan karakterler, belli erdemleri simgelerler. Ancak bu oyunda “*Inhibitions, Argument, Ticket, Laughter,*” yani “Yasak, İddia, Bilet, Kahkaha” adlı, klasik alegori karakterleriyle dalga geçen karakterler, isimlerini aldıkları özellikleri yitirmişlerdir. Onların yer aldığı sahnelerde, konuşmalar genellikle bu kaybettikleri özelliklerin yarattığı zorluklar üzerine geçer:

Argument	I disagree. [...]
Inhibitions	There’s no point arguing with <i>him</i> .
Laughter	That’s what he’s lost.
Lisa	What?
Inhibitions	The argument. (Neilson 62)
İddia	Katılmıyorum. [...]
Yasak	<i>Onunla</i> iddialaşmanın hiçbir anlamı yok.
Kahkaha	Onun kaybettiği de bu.
Lisa	Ne?

⁵ Yusuf Has Hacıb’in *Kutadgu Bilig* adlı eseri alegorik bir eserdir.

⁶ İngiliz edebiyatından örnek verecek olursak, alegorik bir dini oyun olan *Everyman*, John Bunyan’ın alegorik eseri *The Pilgrim’s Progress* sayılabilir.

Yasak İddianın kendisi.

Bu örnekte görülebileceği gibi, karakter isminin çeviride ne olacağına karar verirken, metnin içinde de değişmeden aynı kelimeyi kullanmak gerektiğini göz önünde tutarak seçim yapmak gerekir. “İddia” yerine “tartışma” ya da “münakaşa” kelimeleri de kullanılabilir, ancak metin bütünlüğü açısından, kelimenin “iddia” anlamının hem anlamsal hem de sessel olarak orijinal kelimenin karşılığını vermesi, diğer iki kelimeyi elememize neden olur. Bu nedenle hem anlamsal olarak metnin bütününe hem de yazarın kelime seçimlerine uygun bir çevirinin ortaya çıkması ve ortaya çıkan çevirinin aynı zamanda hedef kültürde anlaşılması zorlu bir çeviri süreci ortaya koyar.

Metindeki şiirsel öğeler ve şarkılar da, sessel uyum ve kafiye gibi nedenlerle orijinal metnin zorlukları arasında gösterilebilir. Mesela, Keçi’nin ve Kral Kara Köpek’in ordusunun söylediği şarkıyı göz önüne aldığımızda bütün anlamları ve uyumlarıyla şiirsel sözleri çevirmenin yanı sıra, çevirmenin başka bir görevi daha devreye girer:

Goat

Rivers of bile will vein the land!
Bones will twist inside the hand!
Children will boil in mothers’ wombs!
Turning on light will darken rooms!
And heavy skies will teem the flocks
Of tiny birds with human cocks! (Neilson 40)

Keçi

Safra nehirleri oyacak toprağı!
Elde dönecek kemikler!
Çocuklar ana rahminde kaynayacak!
Işıkları yakınca odalar kararacak!
Ve dolacak ağır gökler
İnsan-sikli küçük kuş sürüleriyle!

Aynı dizelerde aynı kafiyeler oluşturulmamasına da, bu tür metinlerde, yazarın birbiriyle bağlantısız ama aynı zamanda hem komik hem de ürkütücü öğeleri bir araya getiren bu dizelerinde önemli olan bir nokta da, bu sözlerin tonunun da okuyucuya/izleyiciye iletilebilmesidir. Karanlık kehanetler içeren ama aynı zamanda komik olan bu sözler, hedef kültüre aynı hissi uyandıracak şekilde

çevrilmelidir. Aynı durumdan, bu oyunun iki perdesi arasındaki anlatım farkını düşündüğümüzde de bahsedebiliriz. Çevirmen, yazarın yarattığı zıtlığı, çeviride seçtiği kelimeler ve anlatımla hedef kültüre aktarmayı başarabilmelidir. Birinci perdenin gerçeküstülüğünü, komik ve absürd anlatımını izleyen ikinci perdenin yalın, soğuk ve gerçekçi anlatımı, çeviride de aynı atmosferi yakalamak durumundadır. Çünkü yazarın amacı, hem okur hem de izleyiciye bu zıtlığı hissettirebilmektir, öyleyse hedef kültür okuru ve izleyicisi söz konusu olduğunda da aynı amaca ulaşabilmelidir.

Oyunun çeviri açısından zorluklarından biri de başlığıdır. *Alice Harikalar Diyarında* adlı esere bir gönderme yapan başlık da, yazar tarafından yaratılmış “*dissocia*” kelimesinin ifade ettiği çeşitli anlamlar nedeniyle çevrilmelik özelliği taşır. *Dissocia*, sosyal olmayan anlamına gelen “*dissocial*,” çözülmek anlamına gelen “*dissociate*,” dağılmak, ayrılmak anlamına gelen “*dissociation*” kelimelerinin bütün anlamlarını içeriyor olabilir, aynı zamanda çeşitli kişilik bozukluğu hastalıklarının da ismini oluşturur (*dissociative identity disorder*/dissosiyatif kimlik bozukluğu). Metinde ise bu anlamların yanı sıra bir de varolmayan bir ülkenin adıdır. Bütün bunlar göz önüne alındığında, başlığın çevirisinin, çeviri sürecinin en büyük zorluklarından birini oluşturduğu söylenebilir.

Bu oyunun çevirisindeki kültürleme gerekliliği düşünüldüğünde, metnin sahne için çevrilmiş haliyle, metinsel çevirisinin farklı olması gerektiği savunulabilir. Ancak metinsel çeviride de birebir bir çeviri amacı güdülürse, akıcılık ve anlam açısından problemler ortaya çıkacaktır. Öte yandan, sahne için çevrilmiş halinde de, orijinalden aktarılırken yapılan her değişiklik bir şekilde okura (bu bağlamda metni çalışan yönetmen ve oyunculara) notlarla iletilir. Çünkü sahnelenmek üzere çevrilen oyun metinlerinin çeviri süreci oyun sahnelenene dek tamamlanmayan bir zaman dilimidir, sahnede yönetmen ve oyuncuların kullanımı da çevirinin şekillenmesini sağlar.

Bütün bunlar göz önüne alındığında, oyun çevirisinde, özellikle çeşitli anlatım tekniklerinin ve çok anlamlılığın kullanıldığı metinlerin çevirisinde, akıcılığı ve aslına uygunluğu amaçlayan çevirmenin, metinler ve kültürler arası konumu nedeniyle görünmezliğinin ortadan kalktığı, tiyatro metninin hem edebi metin hem de sahneye uygun metinler olması nedeniyle bu tür çevirilerde tamamen bir kültürel aktarım yapılamayacağı, ancak aynı zamanda da metni birebir, tamamen aslına sadık kalarak çevirmenin de mümkün olmadığı savunulabilir.

Kaynakça

- Bassnett, Susan** (1998): “When is a Translation not a Translation?” *Constructing Cultures: Essays on Literary Translation*. Ed. Susan Bassnett and André Lefevere. Clevedon: Cromwell Press. S. 25-40.
- Derrida, Jacques** (1995): *The Ear of the Other: Otobiography, Transference, Translation*. Çev. (İng.) Peggy Kamuf. Ed. Christie V. McDonald. New York: Schocken Books.
- Neilson, Anthony** (b.t.y.): “Foreword.” *The Wonderful World of Dissocia & Realism*. B.y.y.: Methuen Drama. S. 1-89.
- Neilson, Anthony** (b.t.y.): “The Wonderful World of Dissocia,” *The Wonderful World of Dissocia & Realism*. B.y.y.: Methuen Drama. S. 1-89.
- Sierz, Aleks** (2000): *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today*, Kent, Faber and Faber.
- Venuti, Lawrence** (1995): *The Translator’s Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.