

GÖRSEL-İŞİTSEL MEDYADA MİZAH ÇEVİRİSİ: ICE AGE (BUZ DEVRİ) ANİMASYON FİLM SERİSİNİN TÜRKÇE VE ARAPÇA ALTYAZI ÇEVİRİLERİ *

Arife Eray*

Öz

Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte günümüzde görsel-ışitsel ürünlerde artış görülmektedir. Bu sektörün ilerlemesi söz konusu alandaki çeviri ihtiyacını da ortaya çıkarmaktadır. Edebi eserlerin yanı sıra farklı bir alan olan görsel-ışitsel çeviri kendi içerisinde çeşitli parametreler ve kurallara sahiptir. Görsel-ışitsel çeviri ondan fazla yöntemle sahip olmasına rağmen şemsiye niteliği taşıyan iki temel çeviri yöntemi altyazı ve dublajdır. Bu çalışmanın kapsamı Türkçe ve Arapça altyazı çevirileri ile sınırlıdır. Günlük hayatta hemen hemen her alanda varlığını gösteren mizah bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Birçok bilim insanının mizah ile ilgili çeşitli tanımları bulunmasına rağmen henüz tek bir tanım üzerinde fikir birliğine varılamamıştır. Mizah özellikle görsel-ışitsel ürünlerde yoğun olarak kullanılmaktadır. Birçok çeviribilimci görsel-ışitsel ürünlerdeki mizahi sahneleri sınıflandırmak için çeşitli öneriler ortaya koymaktadır. Ancak dizi ve filmlerin yanı sıra animasyon filmlerindeki mizahi sahneleri sınıflandırmak için daha özel bir sınıflandırma yönteminin kullanılması gerekmektedir. Bu bağlamda Ice Age (Buz Devri) animasyon film serisindeki mizah içerikli sahneler, Isabel Pascua ve Bernadette Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında kategorize edildikten sonra elde edilen verilerin Türkçe ve Arapça altyazı çevirileri Jorge Díaz-Cintas ve Aline Remael'in altyazı çeviri stratejileri kapsamında betimleyici bir şekilde değerlendirilmektedir. Söz konusu mizah sınıflandırması bağlamında dilbilimsel referansların animasyon filminde yoğun olarak kullanıldığı ve altyazı çeviri stratejilerinden birebir çeviri stratejisinin ön plana çıktığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Görsel-İşitsel Çeviri, Altyazı, Mizah Sınıflandırmaları, Animasyon, Arapça.

* Araştırma makalesi/Research article; Doi: 10.32330/nusha.1251564. Bu makale Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Çeviri ve Kültürel Çalışmalar Doktora Programında Prof. Dr. Muammer SARIKAYA'nın danışmanlığında hazırlanan "Görsel-İşitsel Çeviride Mizah: Ice Age Animasyon Film Serisinin Türkçe ve Arapça Altyazı Çevirileri" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

* Arş. Gör., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Mütercim Tercümanlık Bölümü, Arapça Mütercim Tercümanlık Anabilim Dalı, e-posta: arife.eray@hbv.edu.tr Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6393-472X>
Makale Gönderim Tarihi: 15.02.2023
Makale Kabul Tarihi : 04.06.2023

NÜSHA, 2023; (56): 107-137

Humor Translation in Audiovisual Media: Turkish and Arabic Subtitles of Ice Age Animated Film Series

Abstract

With the improvement of technology, there is an increase in audiovisual products. The improvement of this sector also creates the need for translation in this field. In addition to literary works, audiovisual translation, which is a different field, has its own parameters and rules. Although there are more than ten methods of audiovisual translation, the two main translation methods are subtitling and dubbing. The content of

this study is limited to Turkish and Arabic subtitle translations. Humor, which shows its presence in every field in daily life, forms the basis of this study. Although many scientists have various definitions of humor, no agreement has yet been achieved on a single definition. Humor is used especially intensively in audiovisual products. Many translation scholars have proposed various classifications for humorous scenes in audiovisual products. However, in order to classify humorous scenes in animated films as well as TV series and movies, a more specific classification method should be used. In this sense, after the humorous scenes in the Ice Age animated film series are categorized using Isabel Pascua and Bernadette Rey-Jouvin's humor classification, the Turkish and Arabic subtitle translations of the data obtained are evaluated descriptively using Jorge Díaz-Cintas and Aline Remael's subtitle translation strategies. In the context of this humor classification, it is seen that linguistic references are used extensively in the animated film and the literal translation strategy comes to the fore among subtitle translation strategies.

Keywords: Audiovisual Translation, Subtitle, Classifications of Humor, Animation, Arabic.

Structured Abstract

The aim of this study is to categorize the humorous scenes in the Ice Age animated film series using Pascua and Rey-Jouvin's humor classifications and determine whether the humorous effect is preserved in the Turkish and Arabic subtitles of the originally English series using Díaz Cintas and Remael's subtitle translation strategies. Many translation studies scholars have proposed humor classifications. For example, Debra Raphaelson-West (1989) divides humor into three categories. These are linguistic humor, cultural humor, and universal humor. Then, Patrick Zabalbeascoa (1996) provides a more comprehensive classification to provide solutions for translators in the translation process. These are inter-/bi-national joke, national-culture-and-institutions joke, national-sense-of-humour joke, language-dependent joke, visual joke, and complex joke. Juan José Martínez-Sierra (2006) extends Zabalbeascoa's classification and classifies humor elements as follows to raise awareness about

humor translation and make the process easier: community-and-institutions elements, community-sense-of-humor elements, linguistic elements, visual elements, graphic elements, paralinguistic elements, non-marked (humorous) elements, and sound elements. These classifications are considered very useful and usable, especially in situation comedy TV series and movies, and can ease the translation process. However, when animated films are taken into consideration, some of the items in these classifications remain missing. Therefore, there is a need for a separate classification intended for animations. Pascua and Rey-Jouvin's classification of humor, which includes referential and verbal humor and takes into account cultural and linguistic parameters, seems more useful for animated films. Pascua and Rey-Jouvin divide humor into four categories: linguistic references, situational references, personal references, and cultural references. In this study, especially animation-specific situations such as imitation and naivety were added to the situational references in question and the examinations were evaluated in this direction. Many methods such as word play, jokes, idioms, ironies, borrowings, polysemous words, new words, nicknames, made-up names, appearance, absurdity, madness, ridiculousness and cultural values are used to create humor. In the light of the information provided throughout the study, it is understood that humor is not just about laughing. The examined examples were evaluated by considering various definitions of humor, humor theories, and humor classifications. The translations of the data obtained were evaluated using Díaz Cintas and Remael's nine translation strategies that can be used in subtitle translation. These are loan, calque or literal translation, explication, substitution, transposition, lexical recreation, compensation, omission, and addition. The Turkish and Arabic subtitles of humorous content were examined descriptively using these strategies.

As a result of the analysis, in the context of Pascua and Rey-Jouvin's classification of humor, thirty-six examples fall into the category of linguistic references. In the translation of these examples into Turkish, the transposition strategy is used in eight examples and the humorous effect is preserved in the target language Turkish. In twelve examples, the literal translation strategy is used, and the humorous effect is preserved in four of them, while the humorous effect is not preserved in the remaining eight translations. In six examples, the explication strategy is used, and the humorous effect is not preserved in the target language Turkish. The omission strategy is used in three examples. In six cases, the compensation strategy is used, and the humorous effect is preserved in the target language Turkish. The strategy of loan is used in one instance to preserve the humorous effect. In twelve of the translations of these examples into Arabic, the explication strategy is used, and the humorous effect is lost in the target language Arabic. In sixteen cases, the literal translation strategy is

used, and the humorous effect is preserved in four of them while the humorous effect is lost in the remaining twelve cases. The humorous effect is maintained by using the compensation strategy in two examples and the transposition strategy in three examples. The omission strategy is also used in three examples.

In the context of Pascua and Rey-Jouvin's classification of humor, twenty-two examples fall into the category of situational references. In the translation into the target language Turkish, the explication strategy is used in one instance, the transposition strategy in five instances, and the literal translation strategy in fourteen instances. At the same time, the humorous situation is transferred to the target language in all instances. However, the omission strategy is used in two examples. In the translation into Arabic, the humorous effect is preserved in the target language by using the explication strategy in three instances, the transposition strategy in three instances, the literal translation strategy in twelve instances, and the compensation strategy in one instance. Three examples use the omission strategy.

In the context of Pascua and Rey-Jouvin's classification of humor, seven examples fall into the category of personal references. In the translation into the target language Turkish, the humorous effect is preserved in the target language using the literal translation strategy in four instances, the transposition strategy in two instances, and the loan strategy in one instance. In the translation into Arabic, the humorous effect is preserved in the target language using the transposition strategy in four cases, and the literal translation strategy in one case. The explication strategy is used in two instances, and the humorous effect is preserved in one instance while the humorous effect is not preserved in the other instance.

In the context of Pascua and Rey-Jouvin's classification of humor, seventeen examples fall into the category of cultural references. In the translation into the target language Turkish, the literal translation strategy was used in seven instances, the humorous effect is preserved in four of them, and the humorous effect was not preserved in three instances. The humorous effect is maintained in the target language using the transposition strategy in four cases and the compensation strategy in one case. The omission strategy is used in two examples. In the Arabic translation, the explication strategy is used in four instances, and the humorous effect is preserved in only one of them. In eight cases, the literal translation strategy is used, and the humorous effect is preserved in four of these cases, while the humorous effect is not preserved in four cases in the target language. The humorous effect is preserved using the transposition strategy in one instance. In four instances, the omission strategy is used.

Giriş

Görsel-işitsel çeviri (GİÇ) (*audiovisual translation*) (الترجمة السمعية البصرية), görsel-işitsel eser ve ürünlerin içerdiği sözel bileşenlerin bir dilden başka bir dile aktarımını ifade etmek için kullanılan bir terimdir. 21. yüzyılın başından itibaren hem eğlendirici hem de bilgilendirici özelliklere sahip olan görsel-işitsel ürünlerin sayılarında önemli bir artış yaşanmış ve günümüzde görsel-işitsel çeviri en çok talep edilen çeviri biçimlerinden biri haline gelmiştir (Martínez Sierra 2012: 11, Mayoral 2001: 20, akt. Brotons, 2017: 3). Türkiye’de bu çeviri türünün yükselişi, kaynak dili Türkçe olmayan birçok filmin ülkeye ithal edilmesiyle birlikte başlamıştır. Bununla birlikte ifade etmek gerekir ki orijinal dili Türkçe olan ve dünya çapında ilgi görüp çeşitli dillere çevirileri yapılan animasyon filmleri neredeyse yok denilecek kadar azdır. Çeviri ile ilgili olarak akademik makalelerde görsel-işitsel çeviriye yapılan atıflar, 20. yüzyılın sonlarına dayanmaktadır. Son yıllarda ise bu alanla ilgili yapılan çalışmalar görsel-işitsel çeviriye olan ilginin artmasını sağlamıştır. Özellikle İspanya’da Agost (1996) ve Chaume (2000) gibi birçok çeviribilimcinin çalışmaları ve Finlandiya’da çalışmalar yapan Gambier’in (1994) eserleri bu alanın ilerlemesinde önemli bir rol oynamıştır.

Görsel-işitsel çeviri çok geniş bir alana sahiptir. İçerisinde sinema, video, DVD, televizyon ve multimedya ürünlerini, uzun metrajlı filmleri, tiyatro oyunlarını, müzikalleri, opera, Web sayfaları ve video oyunlarını barındırmaktadır. Bu ürünler içeriklerini, görsel-işitsel iki kanaldan ilettikleri ve sözlü-sözsüz iki kodu birleştirdikleri için çeviri alanında ortak faktörleri ve özellikleri paylaşmaktadır. Ayrıca bu kodların senkronizasyonu birbirinden bağımsız olmadığından dolayı büyük önem arz etmektedir. Bir başka deyişle görsel-işitsel ürünlerde değişmeyen bir görsel kodun yanında çevrilmesi gereken dilsel bir kod bulunmaktadır. Bununla birlikte görsel-işitsel medyada yapılan çeviri yalnızca çevirmenin ortaya koyduğu bir iş değildir. Bu çeviri sürecine yapımcı, yönetmen, ses sanatçıları gibi birçok faktör dâhil olmakta ve söz konusu çeviri, değişimlere uğrayabilmektedir.

Görsel-işitsel çeviri yöntemlerinin sayısı hakkında bir belirsizlik bulunmaktadır. Çeviribilimciler iki temel yöntem olan dublaj ve altyazı başlığı altında, en az on çeşit yöntemden bahsetmektedir. Bu bağlamda dublaj çevirisi şu türlere ayrılabilir (Cavko, 2011; akt. Matkivska, 2014: 39): Üst sesle dublaj (*voice over*), kısmî dublaj (*half-dubbing*), anlatım (*narration*), sesli betimleme (*audio description*), bağımsız açıklama (*free commentary*). Bununla birlikte teknoloji devamlı olarak gelişme gösterdiğinden dolayı, altyazı türlerini belirlemek oldukça zordur. Ancak A. Şirin Okyayuz’un “Altyazı Çevirisi” isimli kitabında ele aldığı altyazı türlerinden bazıları (2016: 37-47); Dillerarası altyazı çevirisi, dillerarası iki dilli altyazı çevirisi, diliçi altyazı çevirisi, işitme

engelliler için altyazı çevirisi, üstyazı çevirisi ve canlı programların altyazı çevirisi şeklindedir.

Görsel-işitsel çeviri dünyasını anlamak için her bir yöntemi müstakil olarak analiz etmek gerekmektedir. Dublaj diğer yöntemlere göre daha baskındır ve köklü bir dublaj geleneğine sahip olan İtalya’da da en yaygın olarak kullanılan yöntemdir (Chiario, 2009). Yaygın olarak kullanılmasına rağmen kolay bir süreç değildir. Çevirmen, yazılı dili (orijinal senaryoyu) ekrana aktarmaya, onu doğal hale getirmeye ve görüntüler ile senkronize etmeye özen göstermelidir. Dublaj, yabancı bir ürünü anlamak için kolaylıkla ulaşılabilen bir yoldur, ancak dünya çapında aynı öneme sahip değildir (Chaume, 2012). Görsel-işitsel çeviri türlerinin ikincisi ve en eskisi altyazıdır. İtalya’da son on beş yıldır kültürel bir açılıma sahip olmasına rağmen, İngilizce konuşulan ülkelerde oldukça popülerdir (Gottlieb 2004). Altyazı, karakterler konuşurken genellikle ekranın alt kısmında görünen kısa bir metinden oluşmaktadır.

1. Mizah

Her sosyal grup veya kültürdeki bireyler, günlük yaşamlarında ve konuşmalarında büyük ölçüde mizahtan yararlanmaktadır. Mizah ile ilgilenen bilim insanları mizahı tanımlarken kapsayıcı, genel terimler kullanmaya çalışmışlardır. Ancak mizahın kültürel ve tarihsel bağlama göre çok yönlü, göreceli ve kendine özgü bir olgu olmasından dolayı, bu çabanın son derece zor olduğu kabul edilmektedir. Bundan ötürü birçok araştırmacı, farklı yaklaşımlar ve çeşitli bakış açılarıyla mizahın toplum üzerindeki etkisi, işleyişi ve niteliği üzerine yoğunlaşmaktadır. Aynı zamanda mizah çalışmaları, antropolojik, psikolojik, felsefi ve dilbilimsel araştırmaları kapsayan disiplinler arası bir alan olma özelliği ile karşımıza çıkmaktadır (Norrick, 1993: 3, Palmer, 1994: 3). Nilsen’in mizah tanımı bu savı güçlendirir niteliktedir (1989: 123):

“Mizah karmaşıklığa dayanmaktadır. Her şeyden önce doğal ve beklenmedik senaryolar bulunmakta ve bu iki senaryo arasında bir tür karşıtlık ilişkisi yer almaktadır. Bununla birlikte, genellikle dinleyicinin zihnini, farklı senaryolara sahip yeni bir zihne dönüştürmek için çalışan bir anahtar kelime veya bir tetikleyici bulunmaktadır. Ayrıca bir şeyin komik olabilmesi için gerilimin var olması ve mizahın etkili olabilmesi için fonolojik, sözdizimsel, semantik, pragmatik gibi çeşitli analiz düzeylerinde değerlendirilebilir olması gerekmektedir”.

Mizah kelimesi dilimize Arapça m-z-h (م-ز-ح) kökünden gelmiştir. Sözlükte *eğlence*, *alay*, *latîfe* ve *şaka* anlamlarına gelmektedir (İbn Manzûr, 2014: 65). Lisan’ul Arap sözlüğünde mizah “المزح” kelimesi “الدعابة” (şaka) ve “ciddinin zıttı” şeklinde tanımlanmaktadır. Ünlü Türk mizah sanatçısı Aziz Nesin, terimin mizah şeklinde kullanılmasının galat ve doğrusunun muzâh (مزاح) olduğunu söylemesine rağmen, Arapçada her iki ifade de

kullanılmaktadır. Arapçada mizah kelimesi “karşılıklı şaka yapmak” anlamında mastar bir ifade iken, muzâh kelimesi “şaka, mizah, espri” anlamında kullanılan bir isimdir (Doğan, 2004: 192). Türkçede tek bir kelime mizahın bütün türlerini kapsarken, Arapçada gülmeye sebep olan olaylar ve çeşitleri fukâhe (فكاهة) (mizah/güldürü) başlığı altında toplanmaktadır. Mizah, espri, nükte, alay, latife, şaka, şakalaşma, eleştiri, karikatür, hiciv gibi türler fukâhe (فكاهة) (mizah/güldürü) kapsamı altında yer almaktadır. Mizah için fukâhe kelimesi en kapsamlı ve yaygın olarak kullanılan bir ifadedir. Şevkî Dayf’ın tanım ve tasnifine göre fukâhe, on bir farklı ögeden oluşmaktadır. Bunlar; suhriyye (alay), tehekküm (dalga geçme), hiciv (eleştiri), nâdire (komik haber), du‘abe (şaka), mizah, nükte (espri), kafeş (nükte, gevezelik), tevriye (laf oyunu, imalı söz), hezl (komiklik, gülünç) ve karikatürdür. Suhriyye/alay ise komikliğin en eğlenceli ancak bir o kadar zor olanıdır; çünkü ahmağı zeki, zalimi adaletli, kötüyü güzel göstermek için hem zekâ hem de hile gerektirir (Sarıkaya, 2020: 3). Binlerce yıl önce, eğlence ve alay kültürünün yaygın olduğu Mısır’da, Firavunlar döneminden kalma papirüslerde, çanak çömlek parçalarında siyasi ve sosyal konularda alaycı karikatür ve resimlere rastlanmıştır. Eski şarkılarda geçen *كُنْ فَرِحًا وَمَتَّعْ نَفْسَكَ مَا دُمْتَ حَيًّا*/ Yaşadığın sürece mutlu ol, kendini eğlendir” şeklindeki sözler, hatta bazı mezarların duvarında yer alan resim ve şekiller, Mısırlıların alay, eğlence ve mizaha düşkünlüklerinin bir göstergesidir. Arap edebiyatçısı ve nüktedan Câhız, Arapların nüktedan bir mizaca sahip olduğunu belirtmektedir. Cahiliye döneminde çocuklara verilen *بَسَامَ* (Çok gülen), *بَسَامَ* (çok gülen), *طَلُوقٌ* (Güler yüzlü), *بِشْرٌ* (mutlu), *جَدْلَان* (neşeli), *فَرِحَان* (mutlu), *سَعِيد* (mutlu) gibi adlar da Arapların gülmeyi ve güldürenleri sevmelerine bir örnektir (Sarıkaya, 2020: 1).

2. Mizah Sınıflandırmaları

Çeviri sürecinde karşılaşılan herhangi bir çeviri problemi karşısında çevirmenin uygulayacağı çok sayıda çeviri stratejisi bulunmaktadır. Bu bağlamda mizah çevirisi ile ilgilenen araştırmacılar, mizah çevirisinde kullanılabilecek bazı sınıflandırmalar ve stratejiler ortaya koymuştur. Debra Raphaelson-West (1989), aynı kültürel geçmişi paylaşan insanların bile neyin komik olduğu konusunda anlaşmazlığa düşebileceğinden dolayı, mizahın hassas bir konu olduğunu ifade etmektedir. Raphaelson-West (1989: 130) mizahı üç ana kategoriye ayırmıştır: Dilsel mizah (örneğin kelime oyunları), kültürel mizah (örneğin etnik şakalar) ve evrensel mizah (örneğin, beklenmeyen bir durum sonucunda ortaya çıkan güldürü). Raphaelson-West, dilsel mizah, kültürel mizah ve evrensel mizahı sıraladığında şakaları baştan sona doğru çevirmenin daha kolaylaştığını ifade etmektedir. Kendisi her bir sınıflandırmayı örneklerle açıklar ve her birine ayrı ayrı sonuçlar çıkarır.

Patrick Zabalbeascoa ise çeviri sürecinde çevirmenlere çözüm yolu sunacak şekilde daha kapsamlı bir mizah sınıflandırma yapmıştır. Patrick

Zabalbeascoa, *Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies* (1996) adlı çalışmasında çevirmenin bakış açısını göz önünde bulundurarak altı tür mizah sınıflandırması ortaya koymuştur. Bunlar;

1- Uluslararası veya iki uluslu mizah: Bu türde mizahi unsur kaynak kültürle ilgilidir, ancak içerik kaynak ülkedeki yerli olmayan halk tarafından anlaşılabilir düzeyde uluslararasıdır. Bu türdeki mizahi unsurların referansı uluslararası bir sanatçı, tarihi olaylar, dünya çapında bilinen anıtlar vb. olabilir.

2- Ulusal kültür ve kurumlarla ilgili mizah: Bu mizah türünde kültürel veya kurumsal referanslara odaklanılır. Bundan dolayı çevirmen, yabancı izleyiciler için mizahi unsurları uyarlama ihtiyacı duyar. Aksi takdirde mizahi etkinin kaybolma durumu söz konusu olabilir (Cintas ve Remael, 2014: 220).

3- Bir ulusun mizah anlayışıyla ilgili mizah (Milli Mizah Anlayışı): Bu mizah anlayışı belirli bir ülkeye ve topluluğa özgüdür. Bu tür bir mizahın anlaşılması için söz konusu olan belirli topluluğun kültürü hakkında iyi bir bilgiye sahip olmak gerekir. Bu sebeple bu mizah sınıflandırması ayrıca “bir toplumun mizah anlayışını yansıtan şakalar” (*Jokes reflecting a community's sense of humor*) olarak da adlandırılmaktadır (Cintas ve Remael 2014: 221).

4- Dilsel mizah: Bu mizah sınıflandırması çok anlamlılık, eşseslilik ve bir kelimenin bir cümle içerisinde iki farklı anlamda kullanılması (zeugma) gibi etkileri oluşturmada dilin doğal özelliklerine bağlıdır. Bu durumda, sıklıkla radikal ikâmeler ve büyük değişiklikler gereklidir (Zabalbeascoa 1996: 253).

5- Görsel mizah: Bu mizah türünde mizahi unsurlar genellikle görsel yönlerle bağlı olduğundan dolayı çeviri yönünden çevirmen çok zorluk yaşamayabilir. Bu durumda oyuncuların jest ve mimikleri, seyirciye ilgili karakterden daha fazlasını görme ve bilme ayrıcalığı sunmaktadır. Ancak burada, görsel ürünlerden oluşturulan mizah ile görsel gibi görünen ama aslında dilsel bir şakanın görsel olarak kodlanmış bir versiyonu olan mizah birbirinden ayırt edilebilmelidir. Örneğin, bir film veya dizide “button” “düğme, tuş” simgesi “*button (up) your lip*” “çeneni sıkı tut” “sessiz ol” anlamındaki deyimini ifade etmek için kullanılmış bir görsel ürün olabilir (Zabalbeascoa, 1996: 253).

6- Karma mizah: Bu mizah türü yukarı ifade edilen mizah sınıflandırmalarından iki veya daha fazlasının birlikte kullanılmasıyla yapılan mizahtır. Örneğin, görsel mizah,

uluslararası mizah ile birleştirilebilir. Bu durumda doğal olarak çeviri süreci daha karmaşık bir hal alabilmektedir.

Juan José Martínez-Sierra “*Translating Audiovisual Humour. A Case Study*” isimli çalışmasında mizah analizi için bir yöntem ortaya koymayı, mizah çevirisinin nasıl yapıldığını tanımlamayı ve mizah çevirisi ile ilgili eğilimler hakkında farkındalık oluşturmayı amaçlamıştır. Çalışmasında ortaya koyduğu yaklaşımlar, görsel-işitsel çeviri kapsamında yer almıştır. Bu bağlamda Martínez-Sierra, Patrick Zabalbeascoa (1996) tarafından ortaya konulan sınıflandırmayı genişleterek, mizah unsurlarını şu şekilde sınıflandırmıştır (2006: 289-292):

1- Toplum ve kurum unsurları (*Community-and-Institutions Elements*): Belirli bir kültüre özgü kültürel veya metinlerarası özellikleri ifade eder. Toplum ve kurum unsurları; politikacılar, ünlüler, kuruluşlar, gazeteler, kitaplar, filmler gibi birçok öğeyi kapsamaktadır. Söz konusu bu unsurlara gönderilen referanslar açık, örtük, akustik aynı zamanda görsel de olabilir. Bu sınıflandırmadaki öğeler, kültürdeki bazı belirli referansların şeklini ortaya koyar, onları hatırlatır ve onlarla ilgili çağrışımda bulunur.

2- Bir topluma özgü mizah unsurları (*Community-Sense-of-Humour Elements*): Belirli toplumlarda daha iyi bilinen ancak kültüre özgü olmayan, daha çok bir tercih durumu olan konularla ilgilidir. Bu nedenle, belirli kültürel unsurlara değil, “bir grup insan tarafından bireysel ve grup çabalarıyla nesiller boyunca edinilen bilgi, deneyim, inanç, değerler birikimine” bağlıdırlar (Samovar ve Porter, 1997: 12-13). Buna karşılık referanslar, belirgin veya örtük, sesli veya görsel olabilir.

3- Dilsel unsurlar (*Linguistic Elements*): Deyimler, atasözleri, sözcük oyunları, dil sürçmeleri, mecaz anlam gibi dilsel özelliklere dayanmaktadır. Söz konusu unsurlar belirgin veya örtük, sözlü veya yazılı olabilirler.

4- Görsel unsurlar (*Visual Elements*): Dilsel unsurların görsel olarak kodlanmış versiyonlarının dışında, ekranda gördüklerimiz aracılığı ile mizahi anlam üreten veya mizahi anlama katkı sağlayan unsurlardır. Oyuncuların jest ve mimikleri, seyircinin ekrandaki karakterden daha çok şey bilip gördüğü sahneler, görsel unsurların içine girmektedir (Vázlerová, 2011: 24).

5- Grafik unsurlar (*Graphic Elements*): Ekranaya yerleştirilen yazılı mesajlar aracılığı ile ortaya çıkan mizah unsurlarıdır.

6- Dil ötesi unsurlar (*Paralinguistic Elements*): Dil ötesi unsurlar hem niteliksel hem de niceliksel olarak ayrı bir sınıflandırmaya ihtiyaç duymaktadır. Çığlık, iç çekme, kahkaha gibi duyguların ifadeleriyle ilgili olan ritim, tınlama, ton, tonlama, tını gibi sesin dilsel olmayan unsurlarını içermektedir (Frederic Chaume, 2003: 222, akt. Martínez-Sierra, 2006). Ayrıca Martine Sierra bu sınıflandırmaya, Fernando Poyatos'un (1995) ele aldığı anlatı sessizliğini (narrative silence) de dâhil etmektedir. Bu unsurlar, mizahi ve olay örgüsüne bilgi katan unsurlar olarak nitelendirilebilir. Bunlar belirgin ve sözel unsurlardır.

7- Örtük mizahi unsurlar (*Non-Marked (Humorous) Elements*): Diğer sınıflandırmalarda olduğu gibi kolayca kategorize edilemeyen, ancak mizahi içeriğe sahip olan çeşitli örneklerdir. Sesli veya görsel biçimlerde, belirgin veya örtük olarak bulunabilirler.

8- Ses unsurları (*Sound Elements*): Martinez Sierra bu sınıflandırmayı oluştururken Adrián Fuentes'in (2001) sesli şakalar (*sound jokes*) tanımından esinlenmiştir. Bunlar, kendi başlarına veya diğer seslerle birleşiminde mizahi bir içeriğe sahip olabilen seslerdir. Film müziklerinde ve mizahi duruma katkı sağlayan özel efektlerde belirgin ve sesli olarak bulunurlar.

Pascua ve Rey-Jouvin (2010: 400, akt. González Vera, 2015: 125) ise göndergesel ve sözlü mizahı içeren, mizah oluşturulurken aktif hale getirilen referansların türünü ayıran, aynı zamanda kültürel ve dilsel parametreleri göz önünde bulunduran bir sınıflandırma ortaya koymuştur.

1. Dilbilimsel referanslar (*Linguistic references*): Kelime oyunu, şakalar, deyimler (deyiş ve özdeyişler), ödünçlemeler, çokanlamlı sözler, yeni sözcükler.

2. Durumsal referanslar (*Situational references*): Saçmalık, çılgınlık, gülünçlük.

3. Kişisel referanslar (*Personal references*): Takma isimler, uydurma isimler, diş görünüş.

4. Kültürel referanslar (*Cultural references*): Değerler, politik doğruculuk ve politik ayrımcılık, metinlerarasılık, reklam dili.

3. Görsel-İşitsel Medyada Mizah Çevirisi

Görsel-ışitsel medyada mizah çevirisini anlamak için hem görsel-ışitsel çevirinin unsurlarını hem de mizah çevirisinin unsurlarını dikkate almak gerekmektedir. Çünkü mizah içerikli görsel-ışitsel ürünlerin çevirisi yapılırken görsel-ışitsel çevirinin kendi kısıtlamalarının yanı sıra mizah çevirisinden kaynaklanan zorluklar da sürece eklenmektedir. Bu durumu Ioppi şu şekilde açıklamaktadır (1999: 167-168):

“Çeviri ile ilgili mesele, mizahın (çeşitli yönleriyle) bir dilden diğerine ne ölçüde ve nasıl aktarılabiliridir. Bilişsel şemalar bireyden bireye farklılık gösterdiğinden dolayı bir şakanın, farklı bireyler ve farklı kültürler üzerinde aynı etkiyi oluşturmasını bekleyemeyiz. Yani mizah, kültüre özgüdür ve tercüme edilmesi çok zordur. Aslında, çeviriyle ilgili hemen her şey kültür farklılıklarını içerir, ancak mizahla ilgili en büyük zorluk sadece bir şakanın anlamını korumak değil, aynı zamanda metnin bütünlüğünü ve tutarlılığını tehlikeye atmadan aynı etkiyi uyandırmaktır”.

Görsel-ışitsel metinlerde mizahın yoğun kullanılması, görsel-ışitsel çeviride mizah çalışmalarını aktif ve dinamik alanlardan biri haline getirmektedir. Mizah çevirisi geleneksel olarak dil ve kültür olmak üzere iki temel kavrama odaklanmıştır. Bazı çalışmalar mizahı tamamen dilbilimsel bir sorun olarak görürken, diğerleri mizahın kültürel boyutuna vurgu yapmayı tercih etmiştir. Bu bağlamda, Chiaro (2010: 1), sözlü mizahın çevirisinde kültürün önemini şu şekilde vurgulamaktadır:

Mizah coğrafi sınırları aşar, bu nedenle içinde doğduğu kaynak kültüre ait olan ve dolayısıyla başka bir kültürde eğlendirme etkisini yitiren dilsel ve kültürel unsurlarla baş etmesi gerekir. Kelimeler ve kelime grupları gibi mizah üreten araçlar genellikle birden fazla anlama sahiptir, bu nedenle kişilere, tarihe, tarihsel olaylara ve belirli bir kültüre ait geleneklere referanslarda bulunmak kelime oyunlarının temel özelliklerindedir. Dil ve kültüre bağlı bu özelliklerin bir araya gelerek oluşturduğu mizah unsurları, yalnızca güldürü içerikli edebiyat, tiyatro oyunu ve film çevirisi yapan profesyonel çevirmenlerin önündeki en büyük zorluklardan biri olmakla kalmaz, ana dilinden başka bir dilde şaka yapmaya çalışan herhangi bir insanın önüne de çeşitli engeller çıkarır.

Mizah çevirisi karmaşık ve zor bir işidir. Birçok çeviribilimci, mizah çevirisi ile ilgili yapılan çalışmaların çoğunun mizahın çevrilebilirliği üzerine olduğunu belirtmektedir. Peter Zolczer (2016: 91) çevirmenlerin, mizah çevirisinin kendi

doğasından kaynaklanan problemler ile karşı karşıya kaldığına ve bu problemlerin kaynak ve hedef dildeki veya kültürdeki farklılıklardan, dile veya kültüre özgü öğelerin çevrilemezliğinden dolayı ortaya çıktığına işaret etmektedir. Anthony Pym'e (2008: 30) göre bu durum, "mizah dile ve kültüre bağlıdır" pragmatik gerçeğinden kaynaklanmaktadır.

Genellikle kaynak dilde mizah unsurlarını oluşturan durumların hedef dilde bir eşdeğeri bulunmadığında, söz konusu mizaha ya kayıplar yaşanmakta ya da mizah tamamen ortadan kaldırılmaktadır. Yaşanan bu kayıpların miktarı kaynak dil, hedef dil ve kültür arasındaki farklılar ile doğru orantılıdır. Görsel-işitsel çevirinin birçok türünde olduğu gibi altyazı ve dublaj çevirilerinde bu tür kısıtlamalar ve sıkıntılar daha da artabilmektedir. Örneğin, müzik, çizim veya resimler gibi çeşitli yollar ile aktarılmaya çalışılan bir mesajın çevirisi daha karmaşık ve zorlu bir süreç haline gelmektedir.

Bütün bunlara ek olarak çevirmen, kötü bir şakayı çevirme veya onun yerine komik bir etki oluşturma ikilemiyle de karşı karşıya kalmaktadır. Görsel-işitsel bir metne eklenen mizahi unsurların hedef dile aktarımında başarılı olabilmek için Bassnett (2002: 31) çevirmene, bir başlangıç noktası olarak yorumlanabilecek aşağıdaki önerileri sunmaktadır.

- Kaynak dil cümlesinin hedef dilde, dilsel düzeyde çevrilemezliğini kabul etmek.
- Kaynak dilin sahip olduğu bir yöntemin veya düzenin hedef dilde benzer bir biçimde var olmadığını kabul etmek.
- Konuşmacının sunumu, durumu, yaşı, cinsiyeti, dinleyicilerle ilişkisi ve kaynak dildeki anlamın bağlamını göz önünde bulundurarak, mevcut hedef dil ifadelerinin çeşitliliğini dikkate almak.
- Söz konusu ifadenin önemini kendi özel bağlamında değerlendirmek.
- Metnin özel sisteminde ve metnin içinden çıktığı kültür sistemindeki kaynak dil ifadesinin değişmez kodunu hedef dilde başka bir kod ile değiştirmek.

4. Altyazı Çevirisi

Altyazı, "filmsel medyadaki sözlü mesajların, orijinal mesajla eşzamanlı olarak ekranda sunulan bir veya daha fazla satırlık yazılı metin şeklinde farklı bir dilde sunulmasından" oluşmaktadır (Gottlieb, 2001: 87). Altyazılar ekranda duyulabilenlerin kısaltılmış yazılı çevirisidir ve filmin kendisine eklendiklerinde "açık" (*open*), izleyici tarafından bir DVD veya teletext menüsünden seçildiklerinde ise "kapalı" (*closed*) olarak bilinmektedir (Chiaro, 2013).

Tarihte, filmlerde kullanılan ilk altyazı, bugün “intertitle” (arayazı) şeklinde bilinen sahnelerin arasına yerleştirilen metinlerdir. İlk olarak 1903 yılında, Edwin S. Porter’ın Tom Amca’nın Kulübesi filminde, destansı ve betimsel yazılar şeklinde uygulanmıştır. Bu yazılar, gazete altbaşlıklarına (subtitles) benzediğinden dolayı, 1909 yılından itibaren sub-title (alt-yazı) şeklinde kullanılmaya başlanmıştır (Mencütekin, 2009).

Gottlieb (1992: 164) altyazının kısıtlamalarını biçimsel (nicel) ve metinsel (nitel) terimleri ile açıklamaktadır. Metinsel kısıtlamalar, filmin görsel bağlamına göre altyazılarda uygulanan kısıtlamalardır. Biçimsel kısıtlamalar ise alan ve zaman faktörüdür. Altyazıda en fazla iki satıra ve satır başına yaklaşık otuz beş karaktere izin verilir. Özellikle zaman faktörü, çevirmenlerin çeviri sürecinde aldıkları kararlar üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Genel görüş, iki satırlık bir metin için izleyicilere beş ya da altı saniyenin yeterli olduğudur. Ancak Gottlieb, bazı izleyicilerin altyazıları çok daha hızlı okuduklarına dair araştırmalardan bahsetmektedir (1992: 164-165).

Altyazıda gerçek diyalog, önemli ölçüde azaltılmaktadır. Çünkü izleyiciler ekrandaki aksiyonu kaçırmadan altyazıları okumak için, zamana ihtiyaç duymaktadırlar. Burada önemli olan, izleyicinin aynı anda hem filmi izleyebilmesi hem altyazıları okuyabilmesi hem de filmde keyif alabilmesidir. Bundan dolayı altyazı düzenleme işlemi, diğer metin türlerinden farklı ve daha zorludur. Hedef kitle tek bir türden oluşmamaktadır. İşitme kaybı yaşayan kişiler, yaşlı nüfus ve okuryazarlık durumları göz ardı edilmemelidir. Altyazı süreci üç temel adımdan oluşmaktadır (Chiaro, 2013). Bunlar, eleme (*elimination*), aktarım (*rendering*) ve metin içerisinde izleyiciye yalnızca verilmesi gereken bilgileri sunmak amacıyla kısaltmadır (*condensation*). Eleme, yanlış çıkışlar, tekrarlar ve tereddütler gibi kaynak diyalogun anlamını değiştirmeyen unsurların azaltılmasıdır. Aktarım, tabu öğelerin, argo ve lehçenin ortadan kaldırılmasını ifade etmektedir. Kısaltma ise altyazıların daha kolay okunabilir olması için kaynak metin sözdiziminin basitleştirilmesidir (Antonini, 2005: 213-215).

5. Altyazı Çeviri Stratejileri

Gottlieb, filmlerde ve televizyon programlarında, çevirmenin dikkat etmesi gereken dört eşzamanlı kanaldan bahsetmektedir. Bunlar (1998: 245):

1. Sözlü işitsel kanal: Diyalog, arka plan sesleri ve bazen şarkı sözlerini kapsamaktadır.
2. Sözel olmayan işitsel kanal: Müzik, doğal ses ve ses efektlerini içermektedir.
3. Sözlü görsel kanal: Ekranda üst üste eklenmiş başlıkları ve yazılı işaretleri kapsamaktadır.

4. Sözel olmayan görsel kanal: Görüntü ve akışı içermektedir.

Altyazı çevirisi, dublaj çevirisine göre daha az maliyetli ve kolaydır. Henrik Gottlieb'in önerdiği on çeşit altyazı çeviri stratejisi şu şekildedir (1992: 161-170):

1. İzah (*Expansion*): Hedef dilde bazı kültürel nüansların algılanamamasından dolayı kaynak metinde izah gerektiren durumlarda kullanılır.

2. Açıklama (*Paraphrase*): Kaynak metindeki sözcük seçimi hedef dilde aynı sözdizimsel şekilde aktarılmadığında başvurulan yöntemdir.

3. Aktarım (*Transfer*): Kaynak metnin tamamen ve doğru olarak çevrilmesidir.

4. Taklit (*Imitation*): İnsan ve yer isimlerinin aynı formları ile korunmasıdır.

5. Çeviri yazı (*Transcription*): Kaynak dilde bile alışılmadık bir terim bulunduğu kullanılır. Anlamsız bir dil veya üçüncü bir dil kullanımının olduğu durumlar buna örneklerdir.

6. Kaydırma (*Dislocation*): Kaynak metinde bir tür özel efekt kullanıldığında uygulanır. Örneğin, bir çizgi filmde efektin çevirisinin içerikten daha önemli olduğu absürt bir şarkının çevirisi.

7. Özetleme, kısaltma (*Condensation*): Kaynak metni, dikkat çekmeyecek şekilde mümkün olduğunca kısaltmak.

8. Büyük ölçüde çıkarma (*Decimation*): Söylem hızından kaynaklanabilen önemli sayılabilecek unsurların bile çıkarıldığı aşırı bir kısaltma türüdür.

9. Silme (*Deletion*): Bir metnin bölümlerinin tamamen ortadan kaldırmak.

10. Terketme (*Resignation*): Çevirmen herhangi bir çeviri çözümü bulamaz ve başka uygun bir ifadeyi hedef metinde kullanmayı tercih eder. Bu şekilde anlam kaçınılmaz olarak kaybolur.

Díaz-Cintas ve Remael (2014: 202) ise görsel-ışitsel bir üründe kültürel unsurların çevirisinde kullanılabilir bazı çeviri stratejileri ortaya koymuştur:

1. Ödünçleme (*Loan*): Kaynak metinde yer alan bir kelime veya cümle çevirisinin mümkün olmadığı, her iki dilde de birebir aynı kelimenin kullanıldığı durumlarda, kelime hedef dil ve metne dâhil edilir. Örneğin, içecek ve “muffin” gibi mutfak ürünlerinin isimleri veya “San Francisco” gibi yer isimleri değişmeden hedef dilde kullanılmaktadır.

2. Öykünme veya birebir çeviri (*Calque or literal translation*): Öykünme birebir çeviridir. Örneğin, “skyscraper” kelimesi “gökdelin” şeklinde kullanılmaktadır.

3. Açıklama (*Explicitation*): Altyazı çevirmeni, bir hiponim (bir nesnenin üst sınıfa dâhil olduğunu gösterme, örneğin, köpek bir hayvan türüdür) kullanarak belirtme yoluyla veya kapsayıcı bir terim kullanarak genelleme yoluyla hedef kitle ile uzlaşarak, kaynak metni daha erişilebilir hale getirmeye çalışır. Bir başka deyişle altyazı çevirmeni, kaynak kültür ögesini hedef kitle tarafından anlaşılır ve erişilebilir hale getirmek için açıklamaya çalışır. Bir köpek cinsi olan “golden retriever” yerine Türkçe’de yalnızca “köpek” demek buna örnektir.

4. Değişiriririr (*Substitution*): Bu strateji açıklamanın bir çeşididir ve yalnızca altyazıya özgü bir olgudur. Bu strateji, mekânsal kısıtlamaların, hedef kültürde var olsa bile uzun bir kelimenin altyazıya eklenmesinin mümkün olmadığı durumlarda kullanılır. Örneğin “gulaş” bir Macar yemeğidir, ancak zaman zaman altyazıda “yahni” olarak kullanılabilir.

5. Aktarım (*Transposition*): Kaynak metne ait kültürel ögeler, hedef metinde eşdeğer kültürel ögeler ile yer değiştirilir. Bu stratejiye, hedef metin izleyicileri ödünçleme ve öykünme stratejileri kullanıldığında kaynak metnin göndermelerini anlamayabilecekleri ve belirtikleştirme stratejisinin de kullanılamayacağı durumlarda başvurulur. Para birimleri veya ölçü birimlerinin çevrilmesi buna örnek olarak gösterilebilir. Amerikan sisteminde uzunluk ölçüsü olarak mil kullanılırken, Türkçe altyazıda bunun kilometre karşılığı kullanılabilir.

6. Kelime türetme (*Lexical recreation*): Kaynak metinde yeni sözcük (*neologism*) üretildiği durumlarda, hedef dilde de yeni bir sözcük üretilmesidir. Örneğin Harry Potter serisinin orijinalinde “boggart” olarak “şaşırtmak, korkutmak” gibi anlamlara gelen “to boggle” kelimesinden türetilerek adlandırılmış fantastik canavarın ismi Türkçe’ye “öcü” kelimesinden türetilen “böcürt” karşılığı ile çevrilmiştir.

7. Telafi (*Compensation*): Kaynak dilde dilsel veya görsel herhangi bir durumdan kaynaklı olarak çeviride yaşanan bir kaybı aşırı çeviri veya ekleme gibi yöntemlerle telafi etmektir. Bu yöntem asıl olarak mizahî filmlerin çevirisinde işe yaramaktadır.

8. Çıkarma (*Omission*): Altyazı çevirinde yer sıkıntısından kaynaklı olarak veya hedef kültürün anlamasının imkânsız olduğu düşünülen unsurların var olduğu durumlarda kaynak metindeki bazı kısımların çıkarılmasıdır.

9. Ekleme (*Addition*): Ekleme, bir belirtikleştirme türüdür. Altyazı çevirisinde, özellikle kültürel göndermelerin yoğun olduğu kısımlarda, hedef kitlenin metni anlamasını kolaylaştırmak adına yapılan eklemelerdir.

6. İnceleme

Ice Age animasyon film serisinin yönetmenleri Carlos Saldanha, Chris Wedge, Mike Thurmeier, Steve Martino'dur. Yapım şirketleri ise Blue Sky Studios, 20th Century Fox, 20th Century Fox Animation şirketleridir. *Buz Devri* animasyon film serisinin kronolojik sırası şu şekildedir:

Buz Devri (Ice Age), (العصر الجليدي) (2002),

Buz Devri 2: Erime Başlıyor (Ice Age: The Meltdown), (العصر الجليدي: الذوبان) (2006),

Buz Devri 3: Dinozorların Şafağı (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs), (العصر الجليدي: ظهور الديناصورات) (2009).

Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor (Ice Age: Continental Drift), (العصر الجليدي: انجراف القارات) (2012),

Buz Devri 5: Büyük Çarpışma (Ice Age: Collision Course), (العصر الجليدي: مسار التصادم) (2016).

“Görsel-İşitsel Çeviride Mizah: *Ice Age* Animasyon Film Serisinin Türkçe ve Arapça Altyazı Çevirileri” (2023) başlıklı tez çalışmasında Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırması bağlamında dilbilimsel referanslar kategorisinde otuz altı örnek, durumsal referanslar kategorisinde yirmi iki örnek, kişisel referanslar kategorisinde yedi örnek ve kültürel referanslar kategorisinde on yedi örnek yer almaktadır. Makalenin sınırlılıklarından dolayı bu çalışmada her bir kategori için üçer örnek sunulmaktadır. Söz konusu örnekler Díaz-Cintas ve Remael’in altyazı çeviri stratejileri bağlamında betimleyici bir şekilde incelenmektedir.

Örnek 1:

Bağlam:	Korsan maymun ve arkadaşları yakaladıkları Manny ve arkadaşlarına kendilerini tanıtan bir şarkı söyler. Manny ise başlarındaki korsanın ismi ile dalga geçer.		
Film/ Dakika:	4. Film/ 32:01	Mizah Türü:	Dilbilimsel Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
“Captain Gutt”? Really? I have a little paunch, too, but I wouldn’t name myself after it.	Kaptan Kart mı? Gerçekten mi? Mesela benim de midem var ama kimse bana işkembe demiyor.	كابتن "غات"؟ حقا؟ أنا أيضا لدي بطن لكن لن أدعو نفسي تيمناً به.	Kaptan “Ghat” mı? Gerçekten mi? Benim de midem var ama kendimi ona özenerek isimlendirmem.
Çeviri Stratejisi:	Telafi	Birebir çeviri	

Bu örnekte “gut” (bağırsak, mide) kelimesi ve isim olan “Gutt” kelimeleri üzerinden bir kelime oyunu yapılmaktadır. Okunuşları aynı ancak anlamları farklı olan bu kelimeler, görsel sahne ile birleşince, mizahi bir durumu ortaya çıkarmaktadır. Filmdeki korsan maymun karakterinin ismi “Gutt”tur. Manny ise “mide, bağırsak” anlamına gelen ifadeyi kastederek, maymunla dalga geçmektedir. Bu bağlamda söz konusu örnek, Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırmasında dilbilimsel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael’in telafi stratejisi kullanılmaktadır. Çevirmen karakterin ismini “Kart” şeklinde aktararak, maymunun kartlaşmasından dolayı bu isme sahip olduğunu çağrıştırmaya çalışmaktadır. Kaynak dildeki kelime oyunu kaybolmasına rağmen, çevirmen telafi ederek mizahi etkiyi korumaya çalışmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise birebir çeviri stratejisi uygulanmaktadır. Ancak bu şekilde, kelime oyunu kaybolmaktadır.

Örnek 2:

Bağlam:	Crash ve Eddie, Buck'a anne dinozordan daha büyük bir dinozorun var olup olmadığını sorar. Buck'ın cevabında yapılan kelime oyunu mizahi bir etki oluşturmaktadır.		
Film/ Dakika:	3. Film/ 35:35	Mizah Türü:	Dilbilimsel referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
- Wait. You mean there's something bigger than Mommy Dinosaur? - Aye - Eye? - Aye, aye! He's the one that gave me this!	- Bir dakika. Anne dinozordan daha mı büyük bir şey? - Evet. - Evet mi? - Evet bana bunu veren o!	-مهلا. أنتني أنه ثمة كائن أضخم من الديناصور الأم؟ - بالتأكيد. -أرأيتيه بعينيك؟ -بكل تأكيد! إنه سبب حصولي على هذه الرقعة لعيني!	- Hey. Anne dinozordan daha büyük bir varlık olduğunu mu kastediyorsun? - Kesinlikle. - Onu kendi gözünle gördün mü? -Kesinlikle! Gözüm için bu yamayı almamın sebebi o!
Çeviri Stratejisi:	Çıkarma	Telafi	

Crash, Eddie ile Buck arasında geçen konuşmada “aye” ve “eye” kelimeleri üzerinden kelime oyunu yapılmaktadır. Yazılışları farklı, okunuşları aynı ancak anlamları farklı olan bu iki kelimenin kullanımı ile mizahi bir durum ortaya çıkmaktadır. Crash'ın “anne dinozordan daha büyük bir şey mi var” sorusu üzerine Buck onaylamak amacıyla “aye” (evet) kelimesini kullanır. Ancak Crash bu kelimeyi “eye” (göz) olarak anlar. Bu şekildeki yanlış anlaşılma, mizahi durumun ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırmasında ise dilbilimsel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride söz konusu kelime oyunu ortadan kaldırılmakta ve mizahi durum anlaşılmamaktadır. Bu bağlamda Díaz-Cintas ve Remael'in çıkarma stratejisi kullanılmıştır. Arapçaya yapılan çeviride ise söz konusu kelime oyunu birebir aktarılmadığından dolayı, yaşanan kaybı telafi etmek için çevirmenin “kendi gözünle mi gördün” şeklinde bir çeviri yaptığı görülmektedir. Díaz-Cintas ve Remael'in öne sürdüğü telafi stratejisinde

kaynak dilde dilsel veya görsel herhangi bir durumdan kaynaklı olarak çeviride yaşanan bir kaybı ekleme gibi yöntemlerle telafi edildiği ifade edilmektedir.

Örnek 3:

Bağlam:	Korsan maymun, Manny ve diğerlerine teslim olmalarını söyler. Sid ise korsanın sözlerini yanlış anlar.		
Film/ Dakika:	4. Film/ 28:22	Mizah Türü:	Dilbilimsel Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
- Now surrender your ship or face my fury. -Or face your furry what? - Not “furry”. Fury!	- Ya teslim olursun ya da gazabıma uğrarsın - Gazını ne yapacağız dedin? - Gaz değil, gazap dedim.	- سلموا سفينتكم أو جابهوا غضبي. نجابه - "خضبك"؟ ليس بل "خضبي" غضبي!	- Geminizi teslim edin veya gazabımla yüzleşin - Renginle mi yüzleşeceğiz? - “Rengimle” değil, gazabımla!
Çeviri Stratejisi:	Aktarım	Aktarım	

Bu örnekte, okunuşları aynı olan “fury” (gazap) ve “furry” (tüylü) kelimeleri üzerinden bir kelime oyunu yapılmaktadır. Korsan maymun “gazabımla yüzleşirsiniz” demek için “fury” kelimesini kullanır. Ancak Sid, “fury” kelimesini, maymunun da dış görünüşüne gönderme yaparak “furry” yani “kürklü, tüylü” olarak algılamaktadır. Bu tür bir mizah, Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırmasında dilbilimsel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael’in aktarım stratejisi kullanılmaktadır. Çevirmen hedef dilde aynı şekilde bir kelime oyunu oluşturarak “gaz” ve “gazap” kelimelerini kullanmış, mizahi etkiyi korumuştur. Arapçaya yapılan çeviride de aynı şekilde aktarım stratejisi kullanılmıştır. Okunuşları birbirine çok yakın olan “غضب” (öfke) ve “خضب” (boyalı) kelimeleri kullanılarak kelime oyunu oluşturulmuş ve mizahi etki korunmuştur.

Örnek 4:

Bağlam:	Dişi kaplan Shira, Manny ve arkadaşlarının kaçmasına yardımcı olur. Ancak kendisi geride kalır. Diego bu duruma üzülür ve kendini iyi hissetmez.		
Film/ Dakika:	4. Film/ 44:28	Mizah Türü:	Durumsal Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
Diego: I can't eat, can't sleep. Maybe I'm coming down with something. Manny: I know what you've got. The L word. Sid: Yeah, leprosy.	Diego: İştahım yok, uyuyamıyorum. Belki de hasta oluyorum. Manny: Senin neyin olduğunu biliyorum. A ile başlıyor. Sid: Tabii ya, anemi.	دييغو: لا اكل ولا أنام. ربما أصبت بفيروس ما. ماني: أعرف ماذا بك. كلمة تبدأ بحرف "غ" سيد: أجل، الغبراء	Diego: Yemek yiyemiyorum ve uyuyamıyorum. Belki de bir virüse yakalandım. Manny: Neyin olduğunu biliyorum. "غ" ile başlayan bir kelime. Sid: Evet, toz toprak
Çeviri Stratejisi:	Aktarım	Aktarım	

Bu sahnede Diego, dişi kaplan Shira'yı düşünür. Ondan dolayı iştahı kesilir, kendisine ne olduğunu anlamaz. Manny ise onun âşık olduğunu anlar ve ona takılır. Hastalığının "a" ile başladığını söyler. Sid ise "anemi" şeklinde beklenmeyen bir cevap verdiğinde gülünç bir durum ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda bu örnek Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırmasında durumsal referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dillere yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael'in aktarım stratejisi kullanılmaktadır. Her iki hedef dilde "âşık" kelimesinin karşılıkları verilmiş, Sid'in cevabı da söz konusu kelimelerin ilk harflerine göre ayarlanmıştır.

Örnek 5:

Bağlam:	Buck, Manny ve diğerlerine çok korkunç bir yaratığın varlığından bahseder. Buck'ın bir gözü görmez ve sarıdır. Gözündeki sarılı bezi gösterir ve bunun sebebinin o yaratık olduğunu söyler. Crash ve Eddie bu durumu yanlış anlar, saf bir ifadeyle verdikleri cevap komik bir durumun ortaya çıkmasını sağlar.		
Film/ Dakika:	3. Film/ 35:45	Mizah Türü:	Durumsal referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
He gave you that patch? For free? That's so cool. Yeah. Maybe he'll give us one, too.	O yamayı mı verdi? Bedavaya mı? Müthiş. Evet. Belki bize de bir tane verir.	هل أعطاك هذه الرقعة؟ مجانا؟ هذا رائع جدا. أجل. ربما يمنحنا واحدة نحن أيضا.	Sana bu yamayı o mu verdi? Bedava? Bu harika gerçekten. Tamam. Belki bize de bir tane verir.
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Birebir çeviri	

Buck gözündeki yamanın söz konusu yaratığın eseri olduğunu belirtir. Crash ve Eddie, Buck'ın gözünü kaybetmesinden dolayı yamayı taktığını anlamaz. Aksine onun bir ziynet olduğunu düşünürler. Saf hareketler ile olaya şaşırırlar ve o yamadan almayı isterler. Bu şekilde görsel desteğiyle birlikte, gülünç bir durum ortaya çıkmaktadır. Bundan dolayı söz konusu mizah, Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırmasında durumsal referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dillere yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael'in birebir çeviri stratejisi kullanılmıştır. Söz konusu çeviriler görsel desteği ile birlikte hedef dillerde de mizahın oluşmasını sağlamaktadır.

Örnek 6:

Bağlam:	Manny ve diğerler geceyi geçirmek için uyurlar, sabah uyandıklarında buzlar iyice erimiş olur ve buldukları yer su içindedir. Eddie ve Crash bu durumu farklı yorumlar.		
Film/ Dakika:	2. Film/ 58:08	Mizah Türü:	Durumsal Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
- Crash, I told you not to drink before bed. - I didn't do this. At least, not all of it.	- Crash, sana yatmadan önce içme demiştim. - Bunu ben yapmadım. Birazını ben yaptım.	- كراش، أخبرتك بالألا تشرب قبل النوم. - لم أفعل ذلك، على الأقل، لم أفعله كله.	- Crash sana yatmadan önce içme demiştim. - Bunu ben yapmadım, en azından, hepsini ben yapmadım
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Birebir çeviri	

Animasyon filmlerinde saflık halleri, mizahi etkinin oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Bu örnekte, uyandıklarında altlarının su olduğunu gören iki küçük keseli sıçan, gece altlarına kaçırdıklarını düşünür ve birbirlerini suçlarlar. Bu bağlamda oluşturulan mizah, Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırmasında durumsal referanslar kategorisinde değerlendirilmektedir. Hedef dillere yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael'in birebir çevirisi kullanılmaktadır.

Örnek 7:

Bağlam:	Manny, kızı Şeftali'nin yalnız başına şelaleye gitmesini istemez. Yanındaki küçük köstebek kendisini ifade ederek yalnız olmadığını söyler. Manny ise onu adamdan saymaz.		
Film/ Dakika:	4. Film/ 4:51	Mizah Türü:	Kişisel Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
You don't count, Weiner.	Seni adamdan sayan olmadı Sosis.	لا حساب لك يا صعلوك	Seni ilgilendirmez ey serseri.
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Aktarım	

Animasyon filmlerinde takma veya uydurma isimler sıklıkla kullanılmaktadır. Manny bu sahnede bir köstebeğe “Weiner” (sosis) ismini takar. “Weiner” kelimesi sözlük anlamının dışında “beceriksiz, zayıf, etkisiz bir insan” anlamını da taşımaktadır. Köstebeğin karakteri ve filmdeki işlevi bu kelime ile birleştiğinde mizahi bir durum oluşturmaktadır. Bu bağlamda söz konusu örnek, Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırmasında kişisel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael’in birebir çeviri stratejisi kullanılmaktadır. Ancak kaynak kültürde çağrıştırdığı anlam, hedef dile aktarılamamaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise çevirmen, aktarım stratejisini uygulayarak Arap kültüründe yaygın olarak bilinen “صعلوك” (fakir, serseri, eşkıya) kelimesini kullanmaktadır. Arap yarımadasında sosyal, siyasî ve ekonomik durumlar sebebiyle oluşan problemler neticesinde su'lûk şairler türemiştir. Sözlük anlamı “fakirlik” olmasına rağmen zamanla yaşanan olaylar sonucunda bu kelime “eşkıya” anlamını da kazanmıştır. Manny'nin bir baba içgüdüğü ile kızının yanında dolaşan birine bu şekilde hitap etmesi mizahi bir ortam oluşturmaktadır. Söz konusu bu terimin seçilmesi ile hedef dilde mizahi etki korunmaya çalışılmıştır.

Örnek 8:

Bağlam:	Diego, bebeği ailesine götüreceğini söyler. Ancak Sid ona inanmaz.		
Film/Dakika:	1. Film/ 21:56	Mizah Türü:	Kişisel referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
Oh, yeah. Nice try, bucktooth.	Tabii, uydur, fırlak dişli.	محاولة جيدة يا ذو الفك الكبير.	İyi deneme koca çeneli.
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Aktarım	

“Bucktooth” (dışarıya bakan ön diş, çıkık diş) anlamında kullanılan bir kelimedir. Sid, kaplanın dış görünüşüne gönderme yaparak ona böyle bir isim takar. Bu şekilde oluşturulan mizah, Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırmasında kişisel referanslar kategorisinde değerlendirilebilmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride, Díaz-Cintas ve Remael’in altyazı çeviri stratejilerinden birebir çeviri stratejisi kullanılmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise hedef kültürde kullanılan bir ifade ile yer değiştirilerek, aktarım stratejisi kullanılmaktadır.

Örnek 9:

Bağlam:	İri bir hayvan Sid’in yanından geçerken pisler ve Sid yanlışlıkla o pisliğe basar. Arkasından bağırır.		
Film/Dakika:	1. Film/ 06:13	Mizah Türü:	Kişisel Referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
Wide body kerb it next time.	İri kıyım, bir dahakini bir kenara yap.	انت يا ذو الجسم العريض، إخف ذلك في المرّة القادمة	Sen ey geniş vücut, bir dahaki sefere bunu sakla
Çeviri Stratejisi:	Aktarım	Açıklama	

Özellikle animasyon filmlerinde, dış görünüşe göre takma veya uydurma isimler sıklıkla kullanılmaktadır. Bu örnekte Sid sinirlendiği için söz konusu hayvana “wide body” şeklinde seslenmektedir. Pascua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırmasında bu örnek kişisel referanslar kategorisine girmektedir.

Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride Díaz-Cintas ve Remael'in aktarım stratejisi kullanılarak mizahi etki korunmaya çalışılmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise açıklama stratejisi kullanılmaktadır.

Örnek 10:

Bağlam:	Manny ve diğerleri, Ellie'nin doğum vakti geldiğini düşünerek telaşlanıp Ellie'nin yanına doğru koşarlar. Koşarken Crash ve Eddie'nin konuşması mizah içermektedir.		
Film/ Dakika:	3. Film/ 03:35	Mizah Türü:	Kültürel referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
- Code Blue! Code Blue! - Or pink if it's a girl!	-Mavi alarm!, mavi alarm! - Ya da pembe, eğer kızsaa!	- ستلد ولدا وهذه حالة طوارئ زرقاء! -أو وردية إن كانت فتاة!	- Bir çocuk doğacak ve bu acil mavi bir durum! - Ya da pembe, eğer kızsaa!
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Açıklama	

Mavi kod, ani dolaşım ve solunum durması olduğunda, hastaya en kısa sürede müdahale edilmesini sağlamaya yönelik acil durum yönetim aracıdır. Mavi Kod, dünyada aynı acil durum için aynı rengin kullanıldığı tek renkli koddur (Tosyalı, Numanoğlu, 2015). Animasyon filminde Ellie'nin doğum vaktinin geldiğini düşünen Manny ve arkadaşları koşarak Ellie'nin yanına gitmeye çalışırlar. Yolda, Crash “mavi kod” şeklinde bağırarak, acil bir durumun varlığına işaret eder. Eddie ise bu durumu komik bir hale getirerek “ya da pembe, eğer kızsaa” şeklinde konuşur. Bu mizah, Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında kültürel referanslar kategorisine girmektedir. Burada mavi kod ile bir metinlerarasılık durum oluşturulmuştur. Díaz-Cintas ve Remael'in altyazı çeviri stratejileri bağlamında ise Türkçeye birebir çeviri ile aktarılırken, Arapçaya açıklama stratejisi ile çevrilmiştir.

Örnek 11:

Bağlam:	Sid, dinazor yumurtalarını çok benimser. Manny ve Ellie'ye yumurtaların hayatını kurtardığını anlatmaya çalışır.		
Film/ Dakika:	3. Film/ 15:11	Mizah Türü:	Kültürel referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
If it wasn't for me, they'd be Eggsicles.	Kendim için değil, donacaklardı.	لولاي، كانوا ليصبحوا بيبضا مثلجا	Ben olmasaydım donmuş bir yumurta olacaklardı
Çeviri Stratejisi:	Açıklama	Açıklama	

Sid, yumurtaların hayatını kurtardığını açıklamaya çalışır. Yumurtaları buzdan oluşan bir mağaranın içinden almasına rağmen, onları donmaktan kurtardığını söyler. Burada benzetme yaparak “Eggsicles” ifadesini kullanır. Egg-sicles kelimesi ile İngilizce meyveli buz dondurma anlamına gelen “popsicle” kelimesine gönderme yapılmaktadır. Bu şekildeki bir mizah, Pasqua ve Rey-Jouvin’in mizah sınıflandırması bağlamında kültürel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dillere yapılan çeviride ise kelimenin anlamı verilerek, Díaz-Cintas ve Remael’in açıklama stratejisi kullanılmıştır.

Örnek 12:

Bağlam:	Sid, yumurtaları geri götürmeye ikna olur. Ancak ajitasyon yaparak kendisinin yalnızlığını anlatır.		
Film/ Dakika:	3. Film/ 15:39	Mizah Türü:	Kültürel referanslar
Kaynak Dil (İngilizce)	Hedef Dil (Türkçe)	Hedef Dil (Arapça)	Geri Çeviri
A fortress of solitude. In the ice forever!	Yalnızlık kalesinde. Buzda, sonsuza kadar!	قلعة من عزلة. وسط الثلج إلى الأبد.	Yalnızlık kalesi. Sonsuza kadar buzun ortasında.
Çeviri Stratejisi:	Birebir çeviri	Birebir çeviri	

Sid, Manny ve Ellie'nin bir aile olduğunu, kendisinin ise yalnız kaldığını söylemektedir. Yalnızlığını ifade ederken “fortress of solitude” ifadesini kullanır. Fortress of solitude, DC Comics tarafından yayınlanan Amerikan çizgi romanlarında, genellikle Süpermen ile bağlantılı olarak görünen, kurgusal bir kaledir. Bu kale, Superman'ın gerçek kimliğini, mirasını ve Dünya'daki amacını ilk öğrendiği yerdir. Süpermen için medeniyetten uzakta bir teselli yeri olan ve karargâh olarak işlev gören kale, buzlarla çevrili bir yerdedir. Olayların buz kıtasında gerçekleştiği animasyon filmi ile bu kale arasında bir bağlantı kurulmakta ve kaleye gönderme yapılmaktadır. Sid'in bu ifadeleri söyleyiş biçimi ve kalenin çağrıştırdığı anlam bir araya geldiğinde mizahi bir durum ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda oluşturulan mizah, Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırmasında kültürel referanslara girmektedir. Hedef dillere yapılan çeviride ise Díaz-Cintas ve Remael'in birebir çeviri stratejisi kullanılmaktadır. Ancak hedef kültürlerde söz konusu gönderme anlaşılmadığından dolayı mizahi etki tam olarak aktarılamamaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, *Ice Age (Buz Devri)* animasyon film serisinin, Pascua ve Rey-Jouvin'nin mizah sınıflandırmaları kapsamında mizahi sahneleri kategorize etmek ve kaynak dil İngilizceden hedef diller Türkçe ve Arapçaya yapılan altyazı çevirilerinde Díaz Cintas ve Remael'in altyazı çeviri stratejileri bağlamında mizahi etkinin korunup korunmadığını, nitel bir analize dayalı olarak belirlemeyi amaçlamıştır.

Debra Raphaelson-West (1989) mizahı üç kategoriye ayırmaktadır. Bunlar, dilsel mizah, kültürel mizah ve evrensel mizah şeklindedir. Daha sonra Patrick Zabalbeascoa (1996) çeviri sürecinde çevirmenlere çözüm yolu sağlamak amacıyla, daha kapsamlı bir sınıflandırma ortaya koymaktadır. Bunlar, uluslararası veya iki uluslu mizah, ulusal kültür ve kurumlarla ilgili mizah, bir ulusun mizah anlayışıyla ilgili mizah, dilsel mizah, görsel mizah, karma mizah şeklindedir. Juan José Martínez-Sierra (2006) “*Translating Audiovisual Humour. A Case Study*” isimli çalışmasında Zabalbeascoa'nın sınıflandırmasını genişleterek, mizah çevirisi hakkında bir farkındalık oluşturmak ve süreci daha kolaylaştırmak için mizah unsurları, toplum ve kurum unsurları, bir topluma özgü mizah unsurları, dilsel unsurlar, görsel unsurlar, grafik unsurlar, dil ötesi unsurlar, örtük mizahi unsurlar ve ses unsurları şeklinde sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırmalar, özellikle durum komedisi dizilerde ve filmlerde oldukça faydalı, kullanılabilir ve çeviri sürecini rahatlatan sınıflandırmalar olarak kabul edilebilmektedir. Ancak animasyon filmleri göz önünde bulundurulduğunda, bu sınıflandırmalardaki bazı maddelerin altları boş kalmaktadır. Bundan dolayı animasyonlara yönelik bir sınıflandırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Pascua ve Rey-Jouvin'nin göndergesel ve sözlü mizahı içeren, kültürel ve dilsel

parametreleri göz önünde bulunduran mizah sınıflandırması, animasyon filmleri için daha kullanışlı görülmektedir.

Söz konusu bu çalışmada yapılan incelemeler sonucunda, Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında, dilbilimsel referanslar, durumsal referanslar, kişisel referanslar ve kültürel referansların her biri için üç örnek, toplamda on iki örnek sunulmuştur. Sunulan bu örneklerde birebir çeviri, açıklama, aktarım, telafi ve çıkarma stratejilerinin kullanıldığını görmek mümkündür.

Ice Age animasyon filminin geneline bakıldığında Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında, otuz altı örnek dilbilimsel referanslar kategorisine girmektedir. Bu örneklerin Türkçeye yapılan çevirisinde sekiz örnekte aktarım stratejisi kullanılmakta ve mizahi etki hedef dilde korunmaktadır. On iki örnekte birebir çeviri stratejisi kullanılmakta ve dört tanesinde mizahi etki korunmakta, geriye kalan sekiz çeviride mizahi etki korunmamaktadır. Altı örnekte açıklama stratejisi kullanılmakta ve mizahi etki hedef dilde korunmamaktadır. Çıkarma stratejisi ise üç örnekte kullanılmaktadır. Altı örnekte ise telafi stratejisi kullanılmakta ve mizahi etki hedef dilde korunmaktadır. Ödünçleme stratejisi ise bir örnekte kullanılarak, mizahi etki korunmaktadır. Söz konusu örneklerin Arapçaya yapılan çevirilerinin on iki tanesinde açıklama stratejisi kullanılmakta ve mizahi etki hedef dilde kaybolmaktadır. On altı örnekte birebir çeviri stratejisi kullanılmakta ve bunların dört tanesinde mizahi etki korunmakta ve geriye kalan on iki örnekte mizahi etki kaybolmaktadır. İki adet örnekte telafi stratejisi ve üç adet örnekte aktarım stratejisi kullanılarak mizahi etki korunmaktadır. Çıkarma stratejisi de üç örnekte kullanılmaktadır.

Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında, yirmi iki örnek durumsal referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride bir örnekte açıklama stratejisi, beş örnekte aktarım stratejisi ve on dört örnekte birebir çeviri stratejisi kullanılmaktadır. Aynı zamanda mizahi durum, her strateji ile hedef dile aktarılmaktadır. Bununla birlikte iki örnekte çıkarma stratejisi kullanılmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride üç örnekte açıklama stratejisi, üç örnekte aktarım stratejisi, on iki örnekte birebir çeviri stratejisi ve bir örnekte telafi stratejisi kullanılarak mizahi etki hedef dilde korunmaktadır. Üç örnekte ise çıkarma stratejisi kullanılmaktadır.

Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında, yedi örnek kişisel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride dört örnekte birebir çeviri stratejisi, iki örnekte aktarım stratejisi ve bir örnekte ise ödünçleme stratejisi kullanılarak mizahi etki hedef dillerde korunmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise dört örnekte aktarım stratejisi ve bir örnekte birebir çeviri stratejisi kullanılarak mizahi etki hedef dilde korunmaktadır. İki

örnekte açıklama stratejisi kullanılmakta ve bir örnekte mizahi etki korunurken diğer örnekte mizahi etki korunamamaktadır.

Pascua ve Rey-Jouvin'in mizah sınıflandırması bağlamında on yedi örnek, kültürel referanslar kategorisine girmektedir. Hedef dil Türkçeye yapılan çeviride, yedi örnekte birebir çeviri stratejisi kullanılırken, bunların dört tanesinde mizahi etki korunmakta, üç örnekte mizahi etki korunamamaktadır. Dört örnekte aktarım stratejisi ve bir örnekte telafi stratejisi kullanılarak mizahi etki hedef dilde korunmaktadır. Çıkarma stratejisi ise iki örnekte kullanılmaktadır. Arapçaya yapılan çeviride ise dört örnekte açıklama stratejisi kullanılmakta ve bunlardan sadece bir örnekte mizahi etki korunmaktadır. Sekiz örnekte ise birebir çeviri stratejisi kullanılmakta ve bunlardan dört tanesinde mizahi etki korunurken, dört örnekte mizahi etki hedef dilde korunamamaktadır. Aktarım stratejisi bir örnekte kullanılarak mizahi etki korunmaktadır. Dört örnekte ise çıkarma stratejisi kullanılmaktadır.

Bu bağlamda mizah oluşturmada en çok dilbilimsel referansların kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan çeviri stratejileri göz önünde bulundurulduğunda ise birebir çeviri stratejisi ön plana çıkmaktadır. Ancak bu strateji kapsamında hedef dillere yapılan bazı çevirilerde mizahi etki korunamamaktadır. Bu durumda çevirmenin yetkinliği, kültüre ve dile olan hâkimiyeti önemli bir rol oynamaktadır.

Kaynakça

- Antonini, R. (2005). The perception of subtitled humour in Italy. *Humour. International Journal of Humour Research* 18(2): 209–225.
- Bassnett, S. (2002). *Translation studies*. New York: Routledge.
- Brotons, M. L. N. (2017). The translation of audiovisual humour. The case of the animated film Shark Tale (El Espantatiburones). *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (9), 307-329.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation: dubbing*. Manchester: Routledge.
- Chiaro, D. (2010). “Translation and humour, humour and translation” ed. Delia Chiaro. *Translation, Humour and Literature: TranslatioFn and Humour Volume 1*. Bloomsbury Publishing. 1- 29.
- Chiaro, D. (2009). Issues in audiovisual translation. Jeremy Munday (ed.), *Translation Studies*. Padstow: Routledge.
- Chiaro, D. (2013). Audiovisual translation. Chapelle, C. (Ed.) *The encyclopedia of applied linguistics*. Malden, MA: Wiley-Blackwell. 290-295.

- Delabastita, Dirk. (1989). "Translation and Mass-Communication: Film and T.V. Translation as Evidence of Cultural Dynamics". *Babel* 35 (4): 193–218.
- Díaz Cintas, J., Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St.
- Doğan, Y. (2004). Hz. Peygamber ve mizah. *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 8(2), 191-203.
- Eray, A. (2023). *Görsel-işitsel çeviride mizah: Ice Age animasyon film serisinin Türkçe ve Arapça altyazı çevirileri*. Doktora Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Ankara.
- Fuentes, A. (2001). La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los hermanos Marx. [Doktora Tezi. University of Granada]
- González Vera, M. P. (2015). When Humour Gets Fishy: The Translation of Humour in Animated Films. *Audiovisual Translation: Taking Stock*, 123-139.
- Gottlieb, H. (1992) "Subtitling. A new University Discipline." Dollerup & Loddegaard (ed.), *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience*, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, ss. 161-170.
- Gottlieb, H. (1998). Subtitling. *Routledge encyclopedia of translation studies*, 244-248.
- Gottlieb, H. (2001). Subtitling: Visualizing filmic dialogue. In L. Garcia & A. M. Pereira Rodriguez (Ed.), *Traducción subordinada (II): El subtitulado* (ss. 85–110). Vigo, Spain: Servicio de la Univeridad de Vigo.
- Gottlieb, H. (2004). *Screen Translation: Seven Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-Over, Copenhagen*. Centre for Translation Studies, Department of English.
- Ioppi Chile, Daniela. (1999) "The sitcom revisited: the translation of humor in a polysemiotic text." *Cadernos de Tradução* 1:4, ss. 167-204.
- İbn Manzûr. (2014). *Lisânu'l-Arab* (Vol. 13): Beyrut: Dâr Sâdir.
- Martínez-Sierra, J. J. (2006). Translating audiovisual humour. A case study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 13(4), 289-296.
- Matkivska, N. (2014). Audiovisual translation: Conception, types, characters' speech and translation strategies applied. *Kalbu studijos*, (25), 38-44.

- Mencütekin, M. (2009). Film Alt Yazısı Çevirisi Esasları Ve Türkiye'de Popüler Uygulama Örnekleri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (22), 197-214.
- Nilsen, Don L. F. (1989). "Better than the Original: Humorous Translations that Succeed". *Meta* 34 (1): 112-124.
- Norrick, Neal R. (1993). *Conversational Joking: Humour in Everyday Talk*. Bloomington: Indiana University Press.
- Okyayuz, A. Ş. (2016). *Altyazı Çevirisi*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Palmer, J. (1994). *Taking Humour Seriously*. London and New York: Routledge.
- Pascua, I., Bernadette Rey-J. (2010). "Traducir el humor en la LIJ. Menuda gracia!", ANILIJ ve VARIA (ed.) *El Humor en la Literatura Infantil y Juvenil*. Cádiz: ANILIJ, 399-408.
- Poyatos, F. (1995). Paralanguage and extrasomatic and environmental sounds in literary translation: Perspectives and problems. *TextconText* 1. 25-45
- Pym, A., Shlesinger, M., Simeoni, D. (Ed.). (2008). *Beyond descriptive translation studies: Investigations in homage to Gideon Toury*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Raphaelson-West, Debra S. (1989) "On the Feasibility and Strategies of Translating Humor." In *Meta*, 34(1). *Special Issue on Humor and Translation*, ss. 128-141.
- Samovar, Larry A. & Richard E. Porter (ed.). (1997). *Intercultural Communication*. New York: Wadsworth & Peter Lang.
- Sarıkaya, M. (2020). *Modern Arap Şiirinde Alay ve Sosyal Eleştiri Halemntişi*. İstanbul: Akdem Yayınları.
- Vázlerová, V. (2011). *Issues in audiovisual translation with focus on humour*. (Yayınlanmamış Lisans Tezi). Palacky Üniversitesi, Çek Cumhuriyeti.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The translator*, 2(2), 235-257.
- Zolczer, P. (2016). Translating humour in audiovisual media. *The European Journal of Humour Research*, 4(1), 76-92.