

Harold Pinter'in *The Dumb Waiter* Adlı Oyununun Türkçede Kısa Filme Yeniden Çevriminin İncelenmesi**

DOÇ. DR. YEŞİM (SÖNMEZ) DİNÇKAN*

Öz

Bu çalışmada, Harold Pinter'ın *The Dumb Waiter* (1957) başlıklı oyununun *Git-Gel Dolap* (2006) adıyla Salih Coşkun ve Erdal Devrim Aydın tarafından senaryolaştırılıp yönetilerek Türkçeye ve farklı bir kültüre ve ortama kısa bir film olarak yeniden çevrimi incelenmiştir. Giriş bölümünde, öncelikle tiyatro oyunları çevirisine ardından uyarlama çalışmalarına kısaca değinilmiştir. Çalışmanın inceleme bölümünde ise (İngilizce) oyun kaynak metin, (Türkçe) kısa film uyarlaması ise erek metin olarak ele alınarak mevcut değişiklikler saptanmıştır. Be değişiklikler daha sonra Perdikaki'nin zorunlu ve isteğe bağlı kaymalar başlıkları altında analiz edilmiştir. Konu yapısında, anlatı tekniklerinde, oyun kişilerinin temsilinde ve kurgu ortamında kaymalar örnekleriyle karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Sinema türüne ait hızlı çekim teknikleri ve panoramik çekimler ile eklenen geri dönüşler (flashbacks) veya kültüre özgü uyarlamalara örnekler verilmiş ve mevcut kaymaların işleniş mantığı sonuç bölümünde belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada, eklenen bu sinematik ve sanatsal unsurların ve kültürel uyarlamaların kaynak metnin farklı bir ortamda ve kültürde erek izleyici tarafından alınmasını kolaylaştırdığı ve böylece yapıtın ulaştığı kişi sayısını ve erişilebilirliğini arttırdığı sonucuna varılmıştır. Sonuç bölümünde de bu tür çalışmaların gerekliliğinden ve öneminden söz edilerek kültürlerarası etkileşime olası katkısı üzerinde durulmuştur.

Anahtar sözcükler: tiyatro oyunu, film, çeviri, uyarlama, kaymalar

The Analysis of the Remake of Harold Pinter's play *The Dumb Waiter*
as a Turkish Short Film *Git-Gel Dolap*

Abstract

In this study, the remake of Harold Pinter's play *The Dumb Waiter* (1957) scripted and directed into Turkish as a short movie *Git-Gel Dolap* (2006) by Salih Coşkun and Erdal Devrim Aydın and how it is adapted to a different culture (Turkish) and medium (cinema) are analyzed. In the introduction part, first the translation of drama and then the term adaptation are explained briefly. In the analysis part of the article, the English play is considered as the source text and the Turkish short film is taken as the target text and the shifts observed during this process are classified and discussed according to Perdikaki's general headings of obligatory and optional shifts. Plot structure shifts, narrative technique shifts, characterisation shifts and setting shifts are studied with their

* Hacettepe Üniversitesi, ydinckan@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0335-4843.

**Makalede incelenen eser ve yeniden çevrimi ile ilgili koşut bir çalışma 28-29 Nisan 2023 tarihlerinde Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesinde "International Symposium on New Trends in Language Studies" konulu uluslararası sempozyumda sunulmuştur.

Gönderilme Tarihi: 14 Aralık 2024

Kabul Tarihi: 23 Şubat 2025

respective examples from the selected corpus. Panoramic film shootings and flashbacks added with fast motion techniques which are specific to cinema genre and cultural adaptations are exemplified. Later the possible reasons of the existing shifts are tried to be determined. As a result, it is thought that these cinematic and artistic additions and the cultural adaptations into a different medium have made the reception of the source text by target audience easier and thus the audience and the accessibility of the work of art have been increased. In the conclusion part, the necessity and the importance of these type of studies and their participation to convergence of cultures are emphasized.

Keywords: drama, film, translation, adaptation, shifts

GİRİŞ

Farklı kültürlerin ürettiği eserler günümüz teknolojisi ve imkânları sayesinde hem ülke ve dil sınırlarını (yabancı dil öğrenmek) hem de farklı yazınsal veya dramatik sanat türlerinin yarattığı kısıtları (tiyatroya gitmek zorunda olmak) kolaylıkla aşabilmektedir. Bir dil ve kültürden farklı bir dile ve kültüre aktarılan romanlar, tiyatro eserleri, kısa hikâyeler ve çocuk kitapları artık kaynaktan erek bir dil ve ortama da daha rahat ve hızlı bir şekilde aktarılabilen bu da gerek basılan yayınların, gerek sahnelenecek oyunların gerekse görsel işitsel ürünlerin yelpazesini ve alıcılarını genişletmektedir.

Söz konusu gelişmelere bağlı olarak çeviribilim çalışmaları da benzer bir şekilde, önceden daha çok kaynak dilde yazılan bir metnin erek dile çevrilen bir metne dönüştürülmesi sürecine odaklanırken artık büyük ölçüde disiplinlerarası bir alana dönüşmüştür. Günümüzde çeviribilim çalışmalarında farklı ortamlararası çeviriler bize çeviriye daha geniş bir perspektiften bakabilme olanağı sunmuştur. Bir çocuk yazın eseri çizgi film veya dizi olarak sunulabilmekte (örn: Jean ve Gareth Adamson'ın kitap serisinin *Topsy and Tim* TV dizisi olarak uyarlanması) bir roman sinemaya uygun olarak çekilebilmekte (örn: Henry Fielding'in *Bridgette Jones Diary/Bridgette Jones'un Günlüğü* romanının sinemaya uyarlanması) ya da çalışmaya konu olan örnekte veya başka birçok örnekte de (örn: Tennessee Williams'ın oyunu *Cat on a Hot Tin Roof/Kızgın Damdaki Kedi* sinema uyarlanması) olduğu üzere bir tiyatro oyunu izleyicilere bir film olarak sunulabilmektedir. Bu da birçok klasik ya da eski tarihli eserin de günümüzde tekrar popüler olmasını, okumaktansa izlemeyi tercih edebilecek yeni nesil okur/izleyiciye ulaşarak tanınmasını ve farklı ortamlarda ve türlerde tekrar tekrar okurlarıyla, izleyicileriyle ya da bilgisayar oyuncularıyla bir araya gelmesine olanak tanımaktadır.

Okyayuz da çalışmasında (2023, s. 616), "Küreselleşen dünyada artık bir üründen birkaç ürün üretilmektedir. Örneğin, bir kitabın filmi, dizisi çekilmekte, bir video oyununun animasyon sürümü yapılmakta ve tüm bu ürünler birbiri ile bağlantılandırılmış bir şekilde ilgili alıcılara sunulmaktadır. Alıcılar olarak bizler benzer ürünleri görmeye çok alıştık ve artık popüler kültürün bir parçası olarak kabul ettik," diyerek ortamlararası uyarlamaların yaygınlaştığını vurgulamıştır.

1. TİYATRO VE SİNEMA SANATLARI

Öncelikle çalışmada incelenen türler olan tiyatro ve sinema sanatlarının tanımlarına kısaca göz atmak yerinde olacaktır. "Tiyatro, oyun, oyuncu, sahne ve izleyici gibi temel öğelerden oluşmuş,

metin, sahneleme, sahne tasarımı, giysisi ve müziği, ışıklandırma ve sahne tekniği öğelerinin tümünü birlikte içeren sanatsal bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır” (Çalışlar, 1995, s. 631/ akt. Baloğlu, 2012, s. 11).

Bir tiyatro oyunu, tıpkı diğer yazınsal türlerde olduğu gibi, bireysel olarak da okunabilir; ancak çoğu tiyatro oyununun asıl yazılış amacı, bir izleyici topluluğu karşısında bunu canlandırmaktır. Dolayısıyla, bir tiyatro metninin, hem bir yazın yapıtı olarak okur kitlesine seslenmesi, hem de sahnelenecek bir metin olarak ele alınması, yani iki farklı şekilde çevrilmesi söz konusu olabilir. Tiyatro oyunları, hem okur kitlesi için hem de oyuncular ve seyirciler için de yazılır demek yanlış olmayacaktır. Bu nedenle çeviri metin (aksi belirtilmediği sürece) okuma eylemine de, canlandırılmaya da uygun bir şekilde düzenlenmelidir (Önder, 2005, s. 19-20).

Baloğlu'nun (2012, s. 7) çalışmasında belirttiği üzere, diğer yazın türlerinin çevirisinden farklı olarak tiyatro çevirisinde yazılı metnin yanında sahneleme gelenekleri, oyunculuk alışkanlıkları, jest ve mimik kullanımı, hatta sahnenin fiziksel yapısına kadar birçok farklı boyut değerlendirilmelidir. Tüm bu değerlendirmeler yapılırken söz konusu kültürel öğelerin göze ve kulağa hitap etmesini sağlamak gerekmektedir. Oyunun tarzı nedir, bu oyun kültürel uyumluluk sürecinde beklentileri karşılamakta mıdır, oyuncu kimdir, seyirci kimdir, seyirci beklentisi nedir? gibi sorular tiyatro çevirisi yaparken ya da çevirisini incelerken sorulması gereken sorulardan sadece bazılarıdır.

Öte yandan sinema, farklı kültür ve insanların ve farklı geleneklerin tanıtıldığı, birbirinden farklı yaşamların, duyguların, düşüncelerin iletilmesini sağlayan ve bunların en etkin biçimde paylaşılmasına fırsat tanıyan, izleyicileri gerçek dünyadan başka dünyalara götüren sosyal, psikolojik, siyasal, toplumsal olaylara ve olgulara açıklık getiren ve tüm bunları bir estetik bütünlük içinde kendine özgün anlatım diliyle sunmaya çalışan bir sanattır (Baloğlu, 2012, s. 26).

Yirminci yüzyıla gelindiğinde sinema türü tiyatro, roman gibi yeni bir anlatı sanatı olarak yaygınlaşmış ve gelişmiştir. Baloğlu'na (2012, s. 67) göre, "...diğer sanat dallarından hem teknolojik olarak görsel ve devinimli olması hem de anlatsal yapıdaki olay örgüsü düzeninde kişi zaman ve uzam kavramlarıyla istediği gibi oynayarak çok güçlü bir iç dinamiğe sahip olması bakımından farklılık gösterir."

Sanat dallarının birbiriyle etkileşimi kaçınılmazdır. Günümüzde örneğin Kenneth Branagh gibi tiyatro kökenli oyuncular da klasik oyunları sinemaya uyarlamış ve çoğu başarı yakalamıştır. (Örneğin, 1989'da *V. Henry*, 1993'te *Yok Yere Yaygara* (Much Ado About Nothing), 1995'te *Othello*, 1996'da *Hamlet*, 2000'de *Aşkın Boşa Giden Emeği* (Love's Labour Lost) uyarlamaları gibi.) (Baloğlu, 2012, s. 60).

Tiyatro ve sinemanın etkileşimi oldukça yoğundur. İki türün de görsel işitsel olması dolayısıyla hem göze hem kulağa hitap etmesi ve diyaloglardan oluşması (sahne yönergeleri dışında), sinema sanatının hala tiyatro eserlerinden yararlanıyor olması tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamaların ve bu konudaki çalışmaların varlığını ve gerekliliğini açıklamaktadır.

1.1. Absürd (Aykırı) Tiyatro

Pinter'ın Türkçeye *Git-Gel Dolap* olarak çevrilen oyunu absürd tiyatronun bir örneğidir. Absürd tiyatro 1950li yılların ortalarında Beckett'in *Waiting for Godot*'u (*Godot'u Beklerken*) yazması ile başlamıştır (Değirmenci, 2009, s. 13). Kelime anlamı olarak absürd, müzikal bağlamda uyumdan yoksun anlamına gelir. Bu nedenle sözlükte "bir kural ya da nedene bağlı olarak uyumdan yoksun,

uyuşmaz, usa yatkın olmayan, mantıksız” şeklinde tanımlanmaktadır. Tiyatroda ise absürd köklerinden kopmuş olan öncü bir akımı temsil etmektedir (Demirtaş, 2008, s. 63).

“Absürd tiyatro geleneksel olan şeylere tepki duyar. Örneğin, absürd tiyatronun karşı çıktığı konuların başında dilin ya da sahne araçlarının geleneksel kullanımı gelir. Absürd tiyatronun geleneksel tiyatrodan ayrılan en önemli özelliği ise biçimsel yapısıdır. Buradaki biçim ile hem sahne araçlarının hem de metnin biçimselliği kastedilir. Görsel ve işitsel olanın bu denli ön plana çıkması, sahnelemelerde kültürlerarası geçişlerde çok az değişime uğratılmak zorunda kalan göstergelerle sağlanır.” (Demirtaş, 2008, s. 12).

Absürd tiyatro ardışık olayları içeren geleneksel tiyatronun aksine durum tiyatrosudur, dolayısıyla tartışma ve mantık yürüten konuşma yerine somut imgelerden oluşan bir dil veya kalıp kullanır. Ve bir varoluş duygusu sunmaya çalıştığı için davranış veya ahlak sorunlarını ne araştırabilir ne de çözebilir. Şiirsel imgelerden bir örüntü sunar. Bunu yaparken görsel unsurları, hareket ve ışığı kullanır. Dilsel kuralların üstün olduğu geleneksel tiyatronun aksine absürd tiyatrodaki dil yalnızca çok boyutlu şiirsel imgenin bir parçasıdır.¹ (Tiwari, 2012, s. 5-11).

“Harold Pinter absürd tiyatronun en erken uygulayıcılarından biridir. Absürd, Pinter’in asıl amacı ve eserlerinin birçok yönünden biri olan gerçeğe ulaşması işlevini görür. Harold Pinter ilk başlarda oyunlarının şaşırtıcı kişi ve diyaloglarını birleştiren doğasından dolayı hem izleyiciler hem de eleştirmenlerce acımasızca eleştirilmesine rağmen yirminci yüzyılın ikinci yarısında egemen olan ve Bernard Shaw’dan sonra en etkili olan İngiliz oyun yazarıdır” (Tiwari, 2012, s. 15).

1.2 Tiyatro Çevirisi

Absürd tiyatroya kısaca değindikten sonra çeviribilim alanyazınındaki tartışmalara da yer vermenin tiyatronun doğası gereği dillerarası çevirisinde çıkabilecek zorlukları anlamada ve çalışmanın ilerleyen bölümlerini daha iyi özümsemeye yararlı olacağı düşünülmektedir.

1970’li yılların sonuna doğru çeviribilimde bir inceleme alanı olarak ortaya çıkan tiyatro çevirisi çalışmalarında odak, çevirmenin karşı karşıya olduğu olgunun karmaşıklığı oldu. Söz konusu eserlerde dilbilimsel zorluklara ek olarak tiyatro metninin kendi doğasından kaynaklanan birçok düzgünlük (tracks) de mevcuttur (Randaccio, 2009, s. 144). Bassnett-McGuire, (1985, s.87) tiyatro metinlerinin çok düzgülü yapısını şu şekilde ifade eder: “bir tiyatro metni o metnin sahnelenişi diyalektik bir ilişki içindedir. Yazılan ve sahnelenen iki metin bir arada var olur ve birbirinden ayrılamaz.”

Tiyatro metinlerinin bu ikili (çok düzgülü) yapısı ve bundan kaynaklanan sorunlar çeviribilimde tiyatro çevirisi ile ilgili çalışmaların ilgi odağı olmuştur. Bassnett-McGuire, bu bağlamlarda çeviri edimini ‘yöneten faktörler’ arasında toplumsal ve kültürel art alan farklılıklarından ya da tiyatro izleyicisinin değişen zevklerinden söz eder (1978, s. 161). Zaman içinde tiyatro çevirisi hakkındaki kuramsal altyapı zenginleşmiştir ve tiyatro çevirilerine farklı yaklaşımlar (sadık çevirilerden uyarlamalara kadar uzanan bir yelpazede) tartışılmıştır.

Tiyatro oyunu çevirisiyle ilgili makalesinde Newmark üç farklı yöntemden söz eder: ‘sadık veya dilbilimsel çeviri’, ‘sürüm’ ve ‘uyarlama’. Newmark’a göre “sadık çeviri’ ‘ciddi’ oyunlar için kullanılır ve orijinal oyunun kültürü, dönemi ve geçtiği yer korunur ve dili de modern dile yakın bir şekilde çevrilir” (Newmark, 2008, s. 30-317 /akt. Randaccio, 2009, s. 152). Sadık bir çeviri oyunu

¹ Aksi belirtilmedikçe çeviriler makale yazarına aittir.

içerik ve biçem açısından aslına en yakın şekilde yorumlar. 'Sürüm' ise çevirmenin kişisel yorumudur. Bu kaçınılmaz olarak çeviriden daha özgürdür ama kaynak dilin artalanını ve kültürünü koruyabilir. Ciddi veya tanınmış (kanonda yer alan) oyunlar için kullanılmamalıdır. Son olarak da 'uyarlama' kaynağı erek dil kültürüne taşır (Newmark, 2008, s. 30-317 /akt. Randaccio, 2009, s. 152). Newmark'ın tiyatro oyunu çevirisinde üçüncü bir yöntem olarak söz ettiği "uyarlama" terimi ısrarla tiyatro çevirisi tartışmalarında bir çeviri stratejisi olarak tanımlanmaktadır ama bu da bir belirsizlik ve karmaşaya yol açmaktadır.

Bassnett'in (1998, s. 98) Newmark'ın üçüncü yöntemi olan 'uyarlama' konusundaki görüşleri ise son derece nettir: "Kaynak metinden çok farklı olan 'uyarlama' ve 'sürüm' terimlerinin çevirileri tanımlamak için kullanılmasını yasaklamaktadır. 'Uyarlama' ve 'sürüm' terimlerinin çeviri sözcüğünden 'daha doğru' olacağını ifade etmiştir. Yukarıdaki tartışmalar doğrultusunda 'çeviri' ve 'uyarlama' terimlerinin tiyatro çevirileri ile ilgili alan yazınında üzerinde tartışılan ve tam bir fikir birliği sağlamak zorlanılan kavramlar olduğu görülmektedir".

1.3 Tiyatro Çevirisi Stratejisi olarak Uyarlama

Gooch (1996, s. 20), "Uyarlama terimini kaynaktan biraz farklı bir şeyler söyleyen veya tiyatro oyununu yeni bir bağlama uygulayan ikincil bir amaca yönelik kullanmayı önermiştir." Çalışma bağlamında Gooch'un sözlerinden hareketle 'uygulanan yeni bağlam' sadece farklı bir kültür ve dil değil aynı zamanda farklı bir ortamdır.

Öte yandan, Randaccio'un da (2009, s. 153) ifade ettiği gibi 'uyarlama' kavramı yabancı metne belirli bir yaklaşımı ifade etmek için, yani çevirinin karşısında bir şey olarak değil daha ziyade çevirinin bir türü olarak kullanılabilir. Çalışma bağlamında ise, metnin bir ortam, kültür ve dilden başka bir ortam kültür ve dile aktarımı yani çevirisi bir uyarlama (çeviribilim terimcesinde bu alt türün ifade edildiği şekliyle yeniden çevrim) olarak görülebilir.

Uyarlama Çalışmaları bağlamında ise Perdikaki'nin (2017, s. 1) verdiği tanıma yer verecek olursak, 'adaptasyon olarak çeviri' "Televizyona veya sahneye aktarılan edebi yapıtlarda yapılan değişikliklere yönelik kullanılabilir".

Söz konusu çalışmada da bir tiyatro eserinden (*The Dumb Waiter*) yola çıkarak çekilen bir kısa film (*Git-Gel Dolap*) ele alınmaktadır. Bu da tiyatronun uyarlanması ekseninde bir çalışma kapsamına oturtulabilir.

2. HAROLD PINTER VE *THE DUMB WAITER*

Yılmaz (2011), Pinter üzerine yaptığı çalışmada yazarı ve eserlerini kısaca şu şekilde anlatır: Pinter, 10 Ekim 1930'da Doğu Londra'da dünyaya gelen alt-orta sınıftan Yahudi bir ailenin tek çocuğuydu. Çocukken işçi sınıfından insanların yoğun olduğu bir mahallede ailesiyle yaşayan yazar, İkinci Dünya Savaşı'nın başında güvenlik sebebiyle 1944 yılına kadar Cornwall'a gönderildi. Londra'ya döndüğünde savaşın sürüyor olması ailesinden ayrı bir ortamda büyütülmesinin bir çocuk için sarsıcı bir deneyim olması gibi unsurların yarattığı güvensizlik duygusunu Pinter'in pek çok oyununda görmek olasıdır. Londra'ya döndükten sonra savaş sırasında Hackney Downs Grammar School'da eğitimine devam eden Pinter'in tiyatro ve edebiyata ilgisi o yıllarda başladı. Tiyatroya attığı ilk adım 1947'de okulda Macbeth'te oynamasıdır. Tiyatroya olan ilgisine rağmen Pinter tiyatro oyunlarını izlemeye ancak okulunun düzenlediği gezilerle gidebiliyordu, bu sebeple

tiyatro ile ilgili tecrübeleri daha çok sinemaya dayalı olarak gelişti. Amerikan gangster filmlerine olan hayranlığı çalışmada üzerinde durulan oyununun Ben ve Gus karakterlerinde görülür. İlk oyunu *The Room*'u David Baron takma adıyla repertuvar tiyatrolarında çalışırken Bristol Üniversitesi tiyatro bölümü için 1957'de yazdı. İlk uzun oyunu olarak kabul edilen *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter*'ı aynı yıl yazdı (Yılmaz, 2011, s. 17-19).

Marrouchi (2019) Pinter oyunlarını incelemiş bir alan uzmanı olarak yazarın eserlerindeki yaklaşımı kısaca şu şekilde özetler: Bir Pinter oyununda korku, dehşet ve kaygıyı tetikler ve oyun boyunca okuru/izleyiciyi yönlendiren unsur da uyanan ilgileridir. Tanıttığı kişiler etkileşim içinde olsalar da, replikleri anlamdan yoksun görünür. Dramatik aksiyon mantık dışı şekilde ilerler ve genellikle izleyicisinin/okurun aklını karıştırır, tehdit duygusu giderek yaklaşmakta olan trajik bir kaybın; "varoluşumuzun saçmalığı", insanoğlunun varlığının "saçmalığının" habercisidir. Gücün ve kimliğin açıkça odaklandığı ve dilin bilinen iletişimsel işlevini kaybettiği "Pintervari" anlamsızlık bağlamı oyun yazarının özünde insanların ilişkilerini betimleyen çeşitli yönleri keşfetmeye meraklı bir düşünür olduğunu çok iyi tanımlar (Marrouchi, 2019, s.112).

Türkçeye *Git-Gel Dolap* olarak çevrilen iki kişilik film, eski bir binanın bodrum katında geçer. Bu odanın üst kattaki odalarla bir git-gel dolap (yemek servis asansörü) ve interkom aracılığıyla bağlantısı vardır. Ben ve Gus adındaki iki kiralık katil günlük sohbetler ederek aynı ortamda kurbanlarını beklemektedirler. Ben ve Gus ikilisinin konuşlandığı bodrumdaki git-gel dolap aracılığıyla ikiliye hazırlamaları ve göndermeleri mümkün olmayan yemek sipariş notları gönderilir, bir yandan bu servis asansörüyle uğraşan ikili diğer yandan işleyecekleri cinayetin provasını yaparlar.

Git-gel dolaptaki konuşma borusunun düdüğü öter. Ben'e kapıdan girecek ilk adamı öldürmesi emredilir. Ben Gus'a seslenir; o sırada kapı açılır, içeriye giren Gus'tır. Ben ve Gus bir an karşı karşıya kalırlar. Uzun süren bir sessizliğin ardından sahne kararır ve oyun o sırada noktalanır. Oyunun sonunda izleyici Ben'in Gus'ı vurup vurmayacağını öğrenemez.

Ben ve Gus'ın Birmingham'daki bu bodrum katına gelmelerinin nedeni onların düşündüğü gibi yeni bir iş değildir aslında. Onlar tıpkı bir kutuya hapsedilen iki deney faresi gibidir. Çalıştıkları örgüt onların farklı değişkenlere gösterdikleri tepkileri ölçmek için yukarıdan onları seyretmektedir. Örgüt onları kademeli olarak bazı şeylerden yoksun bırakmaktır. Kaldıkları yer eskisine göre daha kötüdür. İşler yoğunlaşmıştır. Bir taraftan bu yoksunlaştırma devam eder diğer taraftan git-gel dolap aracılığıyla sürekli yiyecek talep ederler, imkânsız isteyerek Ben ve Gus üzerindeki baskıyı arttırmaları. Bahsedilen sınavı Ben geçerken Gus başarısız olur. Bu başarısızlığın cezası ölümdür ve cezayı gerçekleştirilmesi gereken kişi Ben'dir. Ben örgüt kurallarına uyar ve bundan dolayı yaşamayı hak eder. Ancak oyun Ben'in bahsedilen görevi tamamlayıp tamamlamadığını öğrenmeden biter. Oyunda eleştirilen yalnızca örgüt değildir, aynı zamanda insanları sürüleştiren, düşüncelerine ve sorgulamalarına engel olan, boyun eğmeye zorlayan, baskı ve şiddet uygulayan tüm sistem ve oluşumlardır (Önder, 2005, s. 71-79).

Eser ilk kez tiyatro oyunu olarak, Türkçeye Ergun Sav tarafından kazandırılmış ve 1962'de De Yayınevi tarafından basılmıştır. İkinci çevirisini ise Kubilay Zerener yapmıştır ancak bahsi geçen çeviri hiçbir zaman yayınlanmamıştır (Önder, 2005, s. 89). Bunların dışında Nihal Geyran Koldaş'ın

Mitos Boyut Yayınlarından (2013) basılmış bir çevirisi ve Mehmet Z. Giritli'nin Kırmızı Kedi Yayınlarından (2019) basılmış bir çevirisi de bulunmaktadır.

3. THE DUMB WAITER OYUNUNUN YENİDEN ÇEVİRİMİ

Önceki bölümde özeti verilen oyunun bu incelemede ise Erdal Devrim Aydın ve Salih Coşkun tarafından senaryolaştırılıp yönetilen, Yıldız Teknik Üniversitesi oyuncuları tarafından oynanan *Git-Gel Dolap* (2006) adıyla bir kısa film olarak Türk kültürüne yeniden çevrimi ele alınmıştır. Çalışmada Perdikaki'nin inceleme yöntemi ile ilgili ortaya konulan bulgular kısa filmin yönetmeni Erdal Devrim Aydın'ın² e-posta yoluyla oyunun filme çevrim sürecindeki deneyimlerini paylaştığı bilgilerle desteklenecektir. Uyarlamanın yeniden çevrim olarak adlandırılmasının nedeni ise yazarların kaynak metinden bu oyunu ürettiklerini kabul etmeleri ve dolayısıyla iki metin arasında yasal ve ekonomik bağın varlığıdır.

Çalışmada inceleme modeli kullanılan Perdikaki'nin (2017) çalışmaları daha çok kitaplardan filmlere uyarlamalara odaklandığından mevcut inceleme için uygun bir model sunmaktadır. (İngilizce) oyun kaynak metin, (Türkçe) kısa film uyarlaması ise erek metin olarak ele alınarak saptanan değişiklikler Perdikaki'nin (2017, s. 3) zorunlu ve isteğe bağlı (sanatsal) kaymalar temel başlıkları altında irdelenmiştir. Perdikaki'nin (2018) de ifade ettiği üzere uyarlama pek çok açıdan çeviriyle örtüşmektedir. İkisi de farklı kültürler arasında yalnızca anlam aktarımını içermez aynı zamanda bağlamla da yakından ilişkilidir. Zatlin'e (2005, s. 191) göre de tiyatro oyunları kitap sayfalarından sahnelere veya ekrana uyarlandığında çoğunlukla değişiklikler (modifications) gerekmektedir". Okyayuz da (2016, s. 213) bu konudaki düşüncelerini benzer bir şekilde ifade etmiştir: "bir kaynak kültürün ürününün, erek kültürde anlamlanması için, kültürel öğeler ve gerçekler çerçevesinde yapılan değişiklikler, yeniden çevrimlerin ortak özellikleridir."

Perdikaki (2017, s. 3-4), çeviribilim kayma (shift) modelleri arasında van Leuven-Zwart'ın kayma modelinin (1989) somut kayma kategorileri sunmasından dolayı uyarlama çalışmaları açısından en uygun model olduğunu belirtmiş ancak bunların uyarlama çalışmalarında kısmen farklı bir anlama sahip olduklarını da ifade etmiştir. "Uyarlamada, kitap ve film arasındaki değişiklikler iki türün (ortamın) farklılıklarından kaynaklanan 'zorunlu kaymalar' (uyarlama kaymaları) olabilir veya "uyarlayanın biçeminden veya yaratıcılığında kaynaklanan, zorunlu olmayan bazı 'isteğe bağlı kaymalar' olabilir" (Perdikaki, 2017, s. 3).

Mikro-yapısal kaymalar kaynak ve erek metinleri sözdizimi ve anlam açısından parçalayıp incelerken Perdikaki'nin modelinde odaklanılan makro-yapısal kaymalar insan karakteri veya kişiliğinin temsili (characterization) ve bakış açısı gibi daha uzun anlatı birimleri için geçerlidir (Perdikaki, 2017, s. 4). Metin düzeyinde olması ve karmaşık olması açısından kimi zaman eleştirilere maruz kalabilen model (Hatim and Munday, 2004, s. 31/akt. Perdikaki, 2017, s. 4), mevcut çalışmada tiyatro oyunundan kısa filme geçişte yaşanan kaymaların incelenmesinde temel olarak alınmıştır. Mevcut çalışmada, görülen kaymalar, yine van Leuven-Zwart's modelinde 'modülasyon', 'modifikasyon' ve 'mutasyon' uyarlamaları alt başlıkları altında filmde örneklerle tartışılmıştır. Söz konusu modeldeki kullanımlarına göre tanımları verilmiştir: "modülasyon uyarlama

² Filmin yönetmeni Öğr. Gör. Aydın'a bu çalışmaya katkılarında dolayı sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim.

kaymalarında; 'kaynak' ve 'erek' arasında bir bağlantı vardır ancak anlatının bazı yönlerinin öncelenmesi veya arka planda bırakılmıştır. Modifikasyon uyarlama kaymaları ise genellikle incelenen anlatı unsurlarını kökten değiştirecek şekilde bir zıtlık veya çelişki unsuru gerektirir dolayısıyla anlatıda göze çarpan değişiklikleri kapsar. Son olarak da mutasyon uyarlama kaymalarında bazı unsurlar ya kaynak metinde ya da uyarlamada yer almaz (Perdikaki, 2017, s. 4).

3.1. Konu Yapısında Kaymalar

Konu yapısında modülasyonun iki türü vardır: amplifikasyon (kaynak metine göre uyarlamada vurgulanan bir olay) ve sadeleştirme (kaynak metine göre vurgusu azaltılan bir olay).

Örneğin, Ben ve Gus'ın sohbetleri sırasında Ben, Gus'ın hiçbir ilgi alanı olmadığını o yüzden sürekli sıkıldığını oysa kendisinin ahşap işçiliği, tekne maketi yapma gibi hobileri olduğunu çok kısa bir şekilde (bir replik) ifade eder. Bu sahne hem oyunda hem kısa filmde yer alır. Ancak filmde popüler kültüre uyarlanan bu sahnede, Bilal (Ben), Galip'e (Gus) hobilerini anlatırken kare kare görsel anlatı desteği sunulmuştur ve fon müziği eşliğinde boş zamanlarını nasıl geçirdikleri geri dönüş teknikleri ile siyah beyaz olarak çok detaylı verilir. İzleyici Bilal'in özel hayatı hakkında ve boş zamanlarını nasıl geçirdiğine dair fikir sahibi olur.

Öte yandan Bilal ve Galip'in kurbanlarını beklerken prova yaptıkları sahne oyunda çok detaylı ve yaklaşık iki sayfa süren repliklerle verilirken filmde bu bölüm kısaltılıp (toplam 1 dakika kadar) sadeleştirilmiştir. Absürd tiyatronun da bir özelliği olan tekrarlar oyunun bu sahnesinde göze çarparken kısa film uyarlamasında bu tekrarlara yer verilmemiştir.

Dolayısıyla, konu yapısındaki kaymaların tiyatrodan filme geçişte kullanılması mümkün olan sinema teknikleriyle şekillendiği söylenebilir. Zira bu teknik olanaklar geleneksel tiyatrodaki mevcut değildir. Bu kaymalardan herhangi biri zorunlu olmasa da (tiyatro eserindeki haliyle aktarmamak bir sanatsal seçim olsa da) erek ürünün filmcilik geleneklerine 'uyumlaştırılması' açısından zorunlu olarak da görülebilir.

3.2. Anlatı Tekniklerinde Kaymalar

Anlatı Tekniklerinde Modifikasyon, olayların sunumundaki zaman sırası ile ilişkilidir. Modifikasyon kaymaları geriye dönüşler, gelecekte olacakları göstermek gibi unsurları kapsar.

Git-Gel Dolap' da örneğin, filmin jeneriği oyunun ilerleyen sahnelerinde söz edilecek iki katilin önceden öldürdükleri bir kızın cinayeti ile başlar. Tiyatro oyununda ise bu 'sahne'-/anlatı' sadece replikler arasında sözü edilen ve Galip'in repliklerinin satır aralarından bu konudan duyduğu huzursuzluğunu anladığımız bir konudan ibarettir. Burada hem 'kurban kızın hikâyesinin anlatımının yeri değişmiş (öncelenmiştir), hem de siyah beyaz geri dönüşler ve görsel öğelerle anlatı desteklenmiştir.

Anlatı tekniklerinde kaymalar hikâyenin iletişim şeklinde değişiklikleri de kapsar. Oyunda yer alan sahne yönergeleri ve aşağıda örneği sunulan bazı diyaloglar sinemaya özgü görsel anlatılarla verilmiştir. Bu da tiyatro ve sinema sanatlarının farklılıklarından kaynaklanan kaymalardır. Anlatı tekniklerinde, modifikasyon, kitapta yazılı olarak sonrasında da oyun oynandığında dillendirilerek sözlü olarak aktarılanların filmde görsel olarak verilmesidir. Bu da tiyatro ve sinema sanatlarının farklılıklarından kaynaklanan kaymalardır: tiyatrodaki söz edilen 'olaylar' filmde 'gösterilir' (Perdikaki, 2017, s. 6).

Örneğin, oyunda Gus'ın Ben'e o sabah arabayı neden durdurduğunu sorduğu repliğin ardından oyunda yer alan sohbet filmde bir geriye dönüş sahnesi olarak siyah-beyaz özel film teknikleri ile anlatılmakta ve gösterilmektedir.

Benzer bir kayma da, oyunda Gus'ın Ben'e onlar bir cinayet işledikten sonra neler olduğunu, etrafın nasıl temizlendiğini merak ettiği ve Ben'in ona bunun bir organizasyon işi olduğunu açıkladığı diyalogun uyarlanmasıdır. Kısa filmde bu diyalog da bir geriye dönüş edasıyla siyah-beyaz ve hızlı çekim teknikleri kullanılmış olarak izleyiciye gösterilir.

Dolayısıyla, tıpkı olayların yer alış sırasındaki mutasyon gibi sunumdaki mutasyon da hikâye yapısında mutasyona bağlıdır; örneğin hikâye yapısında hikâyede yer almayan bir olayın eklenmesi ya da yer alan bir olayın çıkarılması gibi. Bu kategorideki kaymaların edebiyat ve sinema arasındaki (ortamlararasılık) farklılıklardan kaynaklandığı ve dolayısıyla zorunlu kaymalar olduğu varsayılır ancak burada uyarlayanın yeniden yorumlaması da göz ardı edilmemelidir (Perdikaki, 2017, s. 7). Edebiyat (sesli kitap gibi istisnai uygulamalar haricinde) yazılı ve yalnızca görsel olarak alımlanan bir türken, sinema hem görsel hem de işitsel unsurların bir arada olduğu bir ortamdır.

3.3. Oyun Kişilerinin Temsilinde Kaymalar

Oyun kişilerinin temsilindeki kaymalar, hikâyedeki kişinin yorumlanması ve oyun kişileri arasındaki ilişkilerin gelişimini içerir. Karakterlerde modifikasyon oyun kişilerinin yorumlanmasında çok belirgin değişikliklere işaret eder. Oyun kişilerinin dramatize edilmesi, nesnelleştirilmesi veya duygusallaştırılması anlamına gelir (Perdikaki, 2017, s. 7).

Erek üründe kişi isimlerinin Türkçeleştirilmesi karakterlerin yorumlanmasının en açık ifadesidir. Kişi bir kültürden çıkarılıp başka bir kültürün insanı haline getirilmiştir. Gus-Galip, Ben ise Bilal ismini alır. Oyundaki yemek isimleri (İngiliz mutfağına özgü içi meyveli küçük hamurışı tatlı 'eccles cake' Türkçeye paketli bir ürün olan brownie olarak uyarlanmış), şehir isimleri (Birmingham-Konya), ve ölçü birimleri (yaklaşık yarım bardağa denk gelen İngiliz ölçü birimi "half a pint of a milk" Türkçede ölçü birimi olmadan yalnızca "süt" olarak geçmiş görüntüde de plastik küçük bir şişe süt gösterilmiştir), spor faaliyetleri (İngiltere'de popüler bir spor aktivitesi olan kriket maçı ile ilgili tartışmanın "Anelka'nın Konya maçında elle attığı gol" konusundaki tartışmaya dönüşmesi) gibi kültürel unsurlar da filmde yerleştirilmiştir.

Dolayısıyla, ortamlararası geçiş nedeniyle değil de alıcı kültürün özdeşleşmesi için yapılan bu kaymanın bir yandan zorunlu (izleyici beğenisini ve özdeşlemeyi sağlamak açısından) bir diğer yandan ise sanatsal olduğu savunulabilir.

Ek olarak, *Git-Gel Dolap* oyununda Gus, üst kattakiler tarafından sürekli olarak talep edilen yemekler ve yanlarında bulunan ve yukarıya gönderdikleri yiyeceklerin beğenilmemesi nedeniyle bir öfke krizi yaşar. Filmde ise Galip'in öfkeli olduğu sahneyi tiyatro oyununda yer almayan abartılı bir kriz takip eder; beyninin içinde sesler duyuyormuş gibi davrandığı başını ellerinin arasına alarak adeta bir panik atak krizi yaşadığı, film müziği ile bu dramatik etkinin arttırıldığı bir sahne yer alır. Dolayısıyla bu bağlamda zorunlu bir kaymadan ziyade hikâyeye akışındaki bir unsurun sanatsal yorumlarla vurgulanmasından söz etmek yerinde olacaktır.

3.4. Kurgu Ortamında Kaymalar

Kurgu ortamı, kurgusal hikâyenin geçtiği zaman ve yerdir. Bu, uzamsal açıdan olduğu gibi zamansallık açısından da incelenebilir. Modifikasyon kurgu ortamının değiştirilmesidir (Perdikaki, 2017, s. 7).

İngilizce oyunda mekân Birmingham'da penceresiz bir bodrum katıdır. *Git-Gel Dolap* filminde ise mekân Konya'da penceresiz bir bodrum katıdır. Dolayısıyla mekânda modifikasyon söz konusudur.

Buna ek olarak kurgu ortamında mutasyona da rastlanmaktadır; diğer bir deyişle oyunda bulunmayan ortamların filmde yer aldığı görülmektedir. Örneğin, filmde Bilal'in boş zamanlarını nasıl geçirdiği siyah beyaz görüntülerle verilirken, Akmerkez alışveriş merkezi ve bazı eğlence yerlerine (Mc Donald's, Gloria Jeans Kafe vb) yer verilmektedir. Dolayısıyla hikâyeye günümüz Türkiye'sine uyarlanmıştır.

Yalnızca ortamlar değil ortamların içinin de uyarlandığından söz edilebilir. Örneğin, filmde bodrum katın duvarında yer alan günümüz pop yıldızlarına ait afişler (örneğin, şarkıcı Pink) görülmektedir.

Dolayısıyla, oyun kişilerinde kaymalara koşut bir şekilde kurgu ortamındaki kaymalarla da oyunun kısa film olarak yeniden çevriminde yönetmenin seçimine bağlı öznel, dolayısıyla da sanatsal olarak nitelendirilebilecek seçimler yapılmıştır.

ARAŞTIRMA BULGULARI VE SONUÇ

İnceleme bölümü boyunca verilen örneklerle açıklanmaya çalışıldığı gibi, Perdikaki'nin sunduğu model çerçevesinde karşılaştırmalı olarak incelenen iki eser (tiyatro eseri ve kısa film) arasında birçok değişikliğe rastlanmıştır. İngilizce bir tiyatro oyununun Türkçe bir filme yeniden çevrimi ekseninde şekillenen vaka çalışmasında elde edilen bulgular, eseri ilk olarak tiyatrodan amatör bir ekiple sahnelemiş ve sonra da film sürümünün yönetmeni olan Erdal Devrim Aydın'dan e-posta aracılığıyla alınan bilgilerle harmanlanarak kısaca şu şekilde özetlenebilir:

1) Film yönetmeninin tarafımıza aktardığı bilgiler ışığında: Film ve tiyatro, ortak görsel ve işitsel unsurları içerdiklerinden uyarlamaların büyük ölçüde sadık olması oldukça kolayken, yeni edimde kültürlerarası çeviri zorlukları ortaya çıkmaktadır. İlk olarak, tiyatro eseri olarak da sahnelenirken belli bir dramaturjik yaklaşımı benimsemiş olan yönetmen yorumunun yansımalarını filme de aktarmıştır. Buna örnek olarak inceleme bölümünde verilen popüler kültür unsurlarının metne eklenmesi verilebilir. Dolayısıyla, yapılan inceleme sonucunda bir tiyatro eseri ve bunun devamında çekilen bir film söz konusu olduğunda Perdikaki'nin yönteminde vurgulanan ortamlararası geçişin ötesinde bazı sanatsal yorumların (geri dönüşler örneğinde incelendiği gibi) eklenti olarak kaynak metnin bir parçası haline gelebildiği söylenebilir. Yönetmenin kültürlerarası geçişe ilişkin söyledikleri ise oldukça ilgi çekicidir "sahnede kesinlikle Türkçeleştirme olmadığını" vurgulayan yazar ortamlararası geçişte ise sanatsal seçimini farklı şekilde kullandığını açıklamakta ve bunu gerekçelendirmektedir.

2) Ancak, görsel-işitsel iki metin söz konusu olsa bile, bu metinlere dair anlatı gelenekleri, ortamların teknik olanakları ve izleyici beklentileri de aktarım sürecinde dikkate alınmaktadır. Her çeviri ürün gibi yeniden çevrim erek ürününün de erek kültürde kendi ayakları üzerinde duran bir

ürün olması ve ortamın (film, sinema gibi) en çağdaş film çekim olanaklarının (teknoloji, anlatı teknikleri vb.) kullanılması önem kazanmaktadır. Böylece yeniden çevrim başarılı bir erek ürün olarak alıcısıyla buluşabilecektir. Hem izleyici beklentileri hem de anlatı gelenekleri nedeniyle zorunlu ve sanatsal kaymaların olması doğaldır. Yönetmen, tiyatrodaki yabancı bir oyunun, yabancı karakter adlarıyla, Türkçe oynanmasında sorun olmadığını, ancak film söz konusu olduğunda, farklı bir gerçeklik algısının tetiklendiğini ve eserin tiyatrodaki gibi oynamasının pek de doğal olmayacağını düşünmüştür. Tiyatronun “kendiliğinden bir yabancılaştırma efekti yarattığını”, karşımızda sahnelerin gerçek olmadığını bize hatırlatan birçok öge ile karşılaştığını ifade eden yönetmen bu ortamda karakterler Türkçe konuşmalarına rağmen birbirlerine Ben ve Gus demelerinin, zaten bir yabancılaştırma ortamında bulunan seyirciye çok da garip gelmediğini ifade etmiştir. Ancak söz konusu olan film olduğunda yönetmen farklı düşünmüş ve film söz konusu olduğunda sinema ortamına çok maruz kalışımızdan dolayı izleyici olarak ortamı kafamızda “yok sayabildiğimizi” ve dolayısıyla da özdeşleşme ve algılamamızın farklılaştığını vurgulamıştır. Eserin incelenmesindeki Türkçeleştirme unsurlarını bu düşünceden hareketle açıklamıştır.

3) Bir yandan zorunlu kaymalar diğer yandan sanatsal tercihlerle yapılan kaymaların da bulunduğunu kabul ettiğimiz yeniden çevrimlerin başarılı örnekleri yeniden çevrim alt alanında çalışmak veya ürün vermek isteyecek araştırmacılar ve öğrenciler için değerli olduğu kadar, tiyatro çevirisi edimi ve kuramı ile meşgul olanları da yakından ilgilendirmektedir. İlk başta da söz edildiği gibi tiyatro çevirisi çalışmaları sadık çeviriden uyarlamaya geniş bir yelpazede yürütülmekte ve incelenmektedir. Dolayısıyla uyarlamalara dair çalışmaların alana katkısı yadsınamaz. Günümüzde, makalenin başında da ifade edildiği gibi bir ürünün farklı ortamlara çevrilmesi yeniden çevrilmesi ve uyarlanması söz konusu olduğunda bunun altında yatan mantığın ve sanatsal seçimlerin altında yatan gerekçelerin irdelenmesi Perdiki'nin modelinin yardımıyla söz konusu olabilese de kullanılan yöntemsel araca mevcut çalışmada olduğu gibi yönetmen yorumlarının ve düşüncelerinin eklenmesi söz konusu çalışmaların karşılaştırmalı incelemesine ve yorumlanmasına ek bir üçüncü ayağını oluşturmaktadır. Ayrıca, yapılan incelemede ortaya konan bulguların yönetmenin yorumları ile örtüştüğü de gözlemlenmiştir.

4) Günümüz görsel-işitsel odaklı medya toplumunda uyarlamalar ve ortamlar arası geçişlerin incelenmesi çağdaş çevirmenlerin başlıca uğraşları haline gelmektedir. Çalışmadaki örneklemeden elde edilen ve yönetmenle görüşmede doğrulanan bir başka unsur ise çeviriye sadakat gözlükleriyle bakıldığında ortaya çıkan kısıtlı vizyona ek olarak ‘kaynak metinde amaçlanan etkiye’ odaklanan bir vizyonun benimsenmesi konusudur. Yönetmenin filme eklediği geri dönüşler, ses efektleri ve siyah beyaz sahneleri açıklamasında anlattığı gibi kendisi bu eklemeleri birer sanatsal yorum olarak değil metinde aslen ‘gördüğü’ ve ‘saptadığı’ unsurların sinemanın olanaklarıyla yansıtımı olarak çerçevelemektedir. Böylece metnin lafzasına değilse bile ‘ruhuna’ bir sadakat göstermek için yapılan çabalar olarak görülebilir. Bu gibi unsurların daha fazla irdelenmesi için, bir kültürden diğerine geleneksel çeviri yöntemleriyle aktarılan (yazılı çeviri, altyazılama dublaj vb.) ürünlere ek olarak geleneksel yelpaze dışında kalmış ancak günümüzde çok sayıda örneği görülen ve çevirmenlik bilgi ve becerisi gerektiren ürünlerin incelenmesi ise çağdaş bir disiplinlerarası çeviribilim bakış açısını yansıtmaktadır.

Baloğlu'nun (2012, s. 9) da dile getirdiği gibi, "Tarih boyunca sanat dalları birbirlerinden birçok noktada yararlanmışlar ve etkilenmişlerdir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta uyarlamalara karşı çıkmak değil, uyarlanan yapıtın sinemanın kendi estetik ve dramatik yapısına uygun bir hale getirilip sinema diline çevrilmesi olmasıdır. Uyarlama yapıtlarda hem uyarlanan orijinal yapıta bir zarar verilmemeli, hem de yeni ortaya çıkacak yapıtın tamamen özgün olması gerekmektedir".

Sonuç olarak, incelenen tiyatro oyunun Türk sinemasına kısa film olarak uyarlanmasında Coşkun ve Aydın mevcut teknolojiyi kullanarak, sinematik ortamının sunduğu imkânlardan da yararlanarak hikâyeyi güncel müzikleri ve mekânları da anlatıdaki geri dönüşlerde arka planda sunarak modern zaman bağlamına yerleştirmiş, ortamlararası uyarlamalara özgü zorunlu kaymaların yanı sıra sanatçı kimliklerinin gereği yaratıcılıklarını da katarak hikâyeyi erek kültürde yeniden "çevirmiş"/"yaratmış" ve böylelikle Pinter'ın söz konusu yapıtının erek okur tarafından alımlanmasını kolaylaştırmıştır demek yanlış olmayacaktır.

Eserin başka bir dilde ve kültürde erişimini sağlamanın yanı sıra başka bir ortama da aktararak tanınmasında, erişilmesinde ve gündemde kalmasına katkıda bulunmuştur. Filmin yönetmeni Aydın kendisiyle yapılan görüşmede, söz konusu tiyatro oyununun Türkçeleştirilmiş filmine dair geri dönüşlere istinaden kaynak metni bilmeyen izleyicilerin kaynak metnin İngilizce olduğuna inanmakta zorluk çektiklerini ifade ederek, kaynak metni belirtilen yani bir yeniden çevrim olan dolayısıyla bir telif ihlali olmayan eserin bu denli Türk izleyicisinin özdeşleşebileceği bir ürün haline gelmesini kendi sanatsal gözlüğünden belki bir başarı addedebileceğini ifade etmiştir. Giderek yaygınlaşan yeniden çevrimlerin hukuki açıdan telifi alınmış kaynak eserini 'taniyan' ve açıkça ifade eden birer çeviri olarak incelenmesi ve günümüzde yaygınlaşan yeni çeviri türüne yalnızca çeviribilim alanında incelemenin ötesinde yazarlar, yönetmenler ve benzeri uzmanlarla eğilinmesi yenilikçi çeviribilimin bu ürünlerinin çoğunun kaynak metinlerinin 'alıntılacağı' gerek sinema gerekse tiyatro gerekse yazın alanına da katkısı olacağı yadsınamaz.

KAYNAKÇA

- Baloğlu, Uğur (2012). *Tiyatro Yapıtlarının Sinemaya Uyarlanmasında Anlatısal ve Yapısal Değişiklikler: William Shakespeare'in Hamlet Oyununun Filmsel Uyarlama Örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi İletişim Tasarımı Anabilim Dalı.
- Bassnett-McGuire Susan (1978). "Translating spatial poetry: An examination of theatre texts in performance", in *Literature and Translation*. Ed. By J.S. Holmes, J. Lambert & R. VanderBroeck, Leuven: Acco, s. 161-180.
- Bassnett-McGuire Susan (1985) "Ways through the Labyrinth: Strategies and methods for translating theatre texts", in *The Manipulation of Literature*. Ed. By. T. Hermans. New York: St. Martin Press, pp.87-102.
- Bassnett-McGuire, Susan (1998) "Still trapped in the labyrinth: Further reflections on translation and theatre", in *Constructing Cultures*. Ed. By S. Bassnett& A. Lefevere. Clendon: Multilingual Matters, s. 90-108.

- Değirmenci, Esra (2009) *The Absurdist View of the Self in Harold Pinter's Plays Dumb Waiter and Moonlight*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatı Bölümü.
- Demirtaş, Kerem (2008) *Saçmanın Çevirisi: Türkçede Absürd Tiyatro Örneklerine Çeviribilimsel bir Yaklaşım*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla: Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Mütercim-Tercümanlık Bölümü.
- Gooch, Steve (1996). "Fatal Attraction", in *Stages of Translation*. Ed. By D. Johnston. Bath: Absolute Classics, s. 13-21.
- Marrouchi, Moez (2019). "Silence in Pinter's Plays: Silence and The Dumb Waiter." *International Journal of Language and Literary Studies*. Vol.1, Issue 3, pp 112-125.
- Okyayuz, Ayşe Şirin (2016). "Seyir Haline Hikâyeler ve Yeniden Çevrimler". *Algı, İlüzyon, Gerçek*. Derleyen E.İ. Keloğlu Gençler. Ankara: İmge Yayınevi, s. 193-249.
- Okyayuz, Ayşe Şirin (2023). "Senaryodan Filme Çeviri/Uyarlama". *Turkish Studies (Elektronik)*, cilt.18, sa.2, ss.615-629.
- Önder, Meriç (2005). *Oyun metni çevirisi ve Harold Pinter'in Gitgel Dolap Adlı Oyununun Çevirilerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı.
- Perdikaki, Katerina (2017). "Towards a model for the study of film adaptation as intersemiotic translation" in *TRAlinea Special Issue: Building Bridges between Film Studies and Translation Studies*. <http://www.intralinea.org/archive/article/2246>
- Perdikaki, Katerina (2018). "Film adaptation as the interface between creative translation and cultural transformation: The case of Baz Luhrmann's The Great Gatsby". *The Journal of Specialized Translation*, Issue 29, s. 169-188.
- Pinter Harold (2006). "Git Gel Dolap" (Film) (The Dumb Waiter - The Film) https://www.youtube.com/watch?v=P68tTVdy_qE (erişim 04.12.2024)
- Pinter, Harold (1962). *Gitgel Dolap*. (Çev.) Ergun Sav. İstanbul: De Yayınevi.
- Pinter, Harold. (2013). *Gitgel Dolap*. (Çev) Nihal Geyran Koldaş. İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.
- Randaccio, Monica (2009). "Drama translation as textual and cultural transformation." in *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione* n. 11. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste, pp. 139-157.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica (2015, November 10). The Dumb Waiter. Encyclopaedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/The-Dumb-Waiter> (erişim 04.12.2024)
- Tiwari, Shekhar (2012). "Harold Pinter and The Theatre of the Absurd". *Lapis Lazuli -An International Literary Journal (LLILJ)* Vol.2/ NO.2/Autumn 2012, pp 1-17.
- Yılmaz, Çiğdem (2011). *Harold Pinter'in The Room, The Birthday Party ve The Dumb Waiter adlı oyunlarında tehdit, korku ve komedi öğeleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sivas: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.
- Zatlin, Phyllis (2005). *Theatrical Translation and Film Adaptation: A Practitioner's View*. U.K: Multilingual Matters.

Edebiyatda Değişibilim

Prof. Dr. Ünsal Özünlü

Günce Yayınları

FEMİNİST EDEBİYAT KURAMI BAĞLAMINDA

GÜLTEN AKIN ŞİİRİ

GÖKAY DURMUŞ



Günce Yayınları

Berna Akyüz Sizgen

POSTMODERNİZM KAVŞAĞINDA

Selim İleri Romancılığı

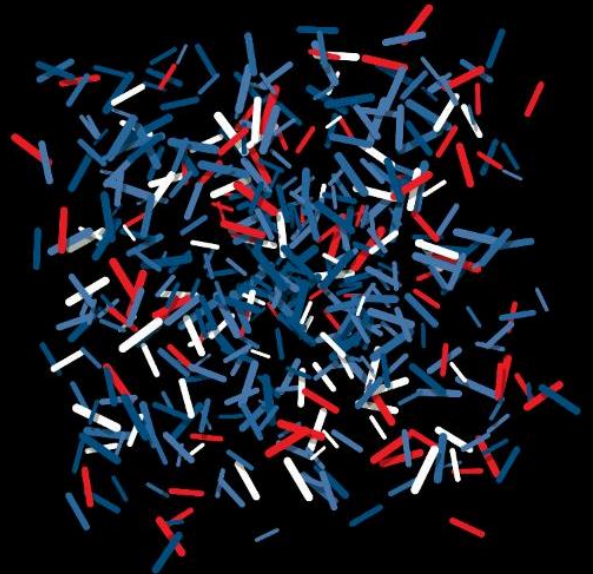


Günce Yayınları

FRANSIZCA VE TÜRKÇENİN SÖZDİZİMİ

KARŞITSAL VE DAĞILIMSAL BİR ÇÖZÜMLEME

Dr. Yusuf Topaloğlu



Günce Yayınları