T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO
ANABİLİM DALI

OYUN METNİ ÇEVİRİSİ VE HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP ADLI OYUNUNUN ÇEVİRİLERİNİN İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Meriç Önder

Ankara-2005

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO
ANABİLİM DALI

OYUN METNİ ÇEVİRİSİ VE HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP ADLI OYUNUNUN ÇEVİRİLERİNİN İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Meriç Önder

Tez Danışmanı
Doç.Dr. Selda Öndül

Ankara-2005

ÖNSÖZ

RAB bütün dünyanın dilini orada karıştırdı; ve RAB onları bütün yeryüzüne oradan dağıttı.
(Tekvin 11, 1-9)

Söylenceye göre bir zamanlar bütün dünyanın dili birdir; fakat Babil halkının yaptığı başı göklere erişen kule Tanrı'yı kızdırarak onun, insanoğlunun dilini karıştırmasına neden olur. Bunun üzerine insanlar Babil'den tüm yeryüzüne dağılırlar ve kuleyi inşa etmekten vazgeçerler. Çeviri, Tanrı'nın gazabına uğrayan insanoğlunu yeniden bütünleştirir; birbirine uzaklaşan, birbirini anlamayan insanlar arasında yeni bir köprü oluşturur. Yazının bulunmasının hemen ardından başlayan çeviri faaliyetleri de bu söylenceyi desteklercesine insanoğlunun, tarihin en eski devirlerinden beri birbirini tanıma, anlama ve iletişim kurma çabası içerisinde olduğunu gösterir.

Çeviri, tek tek sözcüklerin değil, bu sözcüklerin oluşturduğu bütünün dilden dile aktarımıdır. Bu bütün, dilsel öğelerin belirli kurallar doğrultusunda bir araya gelerek oluşturduğu bir bütün olmanın yanında metnin içinde oluştuğu toplumun izlerini de taşıyan karmaşık bir yapıya sahiptir. Çevirmen bu karmaşık yapıyı ilk olarak çözümler, daha sonra da kendi dilinde yeniden yapılandırır. Göstergebilimsel ve yapısalcı çözümleme bu süreç içerisinde çevirmenin metni doğru bir şekilde anlaması ve aktarması için bir yöntem oluşturur. Metin çözümlemesiyle yüzey yapıdan derin anlama ulaşan çevirmen çözümlemenin tam tersi bir süreç izleyerek metni kendi dilinde tekrar oluşturur.

‘Oyun Metni Çevirisi ve Harold Pinter’ın Gitgel Dolap Adlı Oyununun Çevirilerinin İncelenmesi’ başlıklı tez çalışması dört ana bölümden oluşur: I. Bölümde; ‘Çeviri Kuramları’ başlığı altında çeviri faaliyetinin geçmişten günümüze gelişimi sergilenir. Bu bölümün çeviri incelemeleri için bir temel oluşturması amaçlanmış ve çeviribilime özel bazı terimlerin açıklaması yapılmıştır. ‘Çeviride Yapısalcılık ve Göstergebilim’ başlıklı II. Bölümde; yapısalcılık ve göstergebilim kavramları açıklanır, çeviri alanındaki kullanımları ile ilgili bilgi sunulur, yapısalcı ve göstergebilimsel metin çözümlemesinin aşama aşama nasıl gerçekleştirileceği belirtilir. ‘Harold Pinter’ın Gitgel Dolap (The Dumb Waiter) Adlı Oyununun Yapısalcılık / Göstergebilim Bağlamında Metin Çözümlemesi’ başlıklı III. Bölümde; ikinci bölümde sunulan kuramsal bilgiden hareketle oyun metninin çözümlemesi yapılır. Oyun söylem, anlatı ve mantıksal-anlamsal düzeylerde incelenerek derin anlama ulaşılır. ‘Harold Pinter’ın Gitgel Dolap Adlı Oyununun Çevirilerinin Özgün Metin ile Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi’ başlıklı IV. Bölümde ise; yapısal ve göstergebilimsel metin çözümlemesi esas alınarak çeviri incelemesi yapılır, çevirilerde çözümleme sonucu erişilen derin anlama aykırı noktalar belirlenir.

Yalnızca tez çalışmaları sırasında değil, yüksek lisans eğitimi boyunca verdiği emek, gösterdiği hoşgörü ve yaptığı katkılar için tez danışmanım Doç.Dr. Selda Öndül’e; öğrettikleriyle ufkumu genişleten Dil - Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü’ndeki tüm hocalarıma; maddi, manevi desteğini esirgemeyen aileme; sabrı için Volkan Karagöz’e ve yükümü ellerinden geldiğince hafifletmeye çalışan iş arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

I. BÖLÜM: ÇEVİRİ KURAMLARI 1

I. 1. ÇEVİRİNİN TARİHÇESİ 1

I. 2. YİRMİNCİ YÜZYILDA ÇEVİRİ KURAMLARI 5

I. 2. a. DİLBİLİMSEL YAKLAŞIM 5

I. 2. b. BETİMLEYİCİ ÇEVİRİ ARAŞTIRMALARI 9

i. Çoğuldizge Kuramı.....12

ii. Gideon Toury ve Hedef Odaklı Yaklaşım 15

iii. Andre Lefevere, Susan Basnett ve Çeviri Araştırmalarında Çoğuldizge Kuramı Ötesi Çalışmalar 17

I. 3. TİYATRO ÇEVİRİSİ 19

II. BÖLÜM: ÇEVİRİDE YAPISALCILIK VE GÖSTERGEBİLİM 27

II. 1. YAPISALCILIK 28

II. 2. GÖSTERGEBİLİM 32

II. 3. YAPISAL VE GÖSTERGEBİLİMSEL METİN ÇÖZÜMLEMESİ 35

II. 3. a. Kesitlere Ayırma 38

II. 3. b. Söylem Çözümlemesi 39

II. 3. c. Anlatı Çözümlemesi 41

II. 3. d. Mantıksal Anlamsal Düzey 45

II. 4. GÖSTERGEBİLİM VE YAPISALCILIĞIN ÇEVİRİ ALANINDA KULLANIMI 47

III. BÖLÜM: HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP (THE DUMB WAITER) ADLI OYUNUNUN YAPISALCILIK / GÖSTERGEBİLİM BAĞLAMINDA METİN ÇÖZÜMLEMESİ 52

III.1. BİRİNCİ KESİT 53
III. 1. a. SÖYLEM DÜZEYİ 53
III. 1. b. ANLATI DÜZEYİ 59
III.2. İKİNCİ KESİT 61
III. 2. a. SÖYLEM DÜZEYİ 61
III. 2. b. ANLATI DÜZEYİ 67
III.3. ÜÇÜNCÜ KESİT 69
III. 3. a. SÖYLEM DÜZEYİ 69
III. 3. b. ANLATI DÜZEYİ 75
III. 4. MANTIKSAL-ANLAMSAL DÜZEY 78
III. 5. SONUÇ 80
IV. BÖLÜM: HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP ADLI OYUNUNUN ÇEVİRİLERİNİN ÖZGÜN METİN İLE KARŞILAŞTIRMALI OLARAK İNCELENMESİ 89
IV. 1. ERGUN SAV ÇEVİRİSİNİN İNCELENMESİ 90
IV. 1. a. ANLATI DÜZEYİ 91
IV. 1. b. SÖYLEM DÜZEYİ 93
IV. 1. c. YÜZEYSEL DİL DÜZEYİ 98
IV. 2. KUBİLAY ZERENER ÇEVİRİSİNİN İNCELENMESİ 103
IV. 2. a. ANLATI DÜZEYİ 104
IV. 2. b. SÖYLEM DÜZEYİ 105
IV. 2. c. YÜZEYSEL DİL DÜZEYİ 109
SONUÇ 111
ÖZET 114

ABSTRACT 115

KAYNAKLAR 116

I. BÖLÜM: ÇEVİRİ KURAMLARI

I. 1. ÇEVİRİNİN TARİHÇESİ

İnsanlık tarihinin neredeyse yazı kadar eski bir uğraşıdır çeviri, toplumları toplumlara, uygarlıkları uygarlıklara tanıtan… Yazılı kaynaklara göre çeviri etkinliği M.Ö. 4500 yılına dek uzanmaktadır. Arkeolojik araştırmalar Mısır, Mezopotamya ve Anadolu'da yoğun bir çeviri etkinliğinin hüküm sürdüğünü kanıtlamıştır.

Romalılar dönemi, düzenli çeviri faaliyetlerinin başladığı dönemdir. Ünlü düşünürler Horatius ve Cicero'nun çeviri üzerine görüşleri çeviri kuramının temelini oluşturur. Cicero'nun *non verbum de verbo, sed sensum exprimere de sensu* öğretisi sözcüğü sözcüğüne değil, anlamın karşılığının aynen yaratılması yoluyla çeviri yapılmasını öngörür. Romalılar döneminde genel olarak, Yunan eserlerinin çevirisi yapılmış ve Roma yazını bu çeviriler aracılığıyla Yunan örneklerine öykünen eserler üretmiştir.[1]

Çeviri tarihini yalnız Batı ülkelerindeki çeviri faaliyetleriyle sınırlandırmak doğru değildir çünkü Ortaçağ boyunca Doğuda da yoğun bir çeviri etkinliği görülmüştür. Bu dönemde Hintçe, Farsça ve Yunanca'dan pek çok eser Arapça'ya çevrilmiş; büyük kütüphaneler oluşturulmuş; felsefe, tıp, matematik, astronomi gibi bilim dallarında önemli çalışmalar yapılmıştır. İber yarımadasında kurulan Endülüs Emevi Devleti bu büyük bilimsel hazineyi İspanya topraklarına taşımış ve Batıda Rönesans'ın doğuşu için uygun zemin oluşturmuştur.

[1] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 14, 15.

Hıristiyanlığın yayılmasıyla Kutsal Kitaplar Yunanca, Latince ve daha sonra da yerel dillere çevrilmeye başlanmıştır. Kutsal Kitap'ın İbranice ve Yunanca'dan Latince'ye ünlü Vulgata çevirisini yapan ermiş Hieronymus da Cicero gibi verbum e verbu, sözcüğü sözcüğüne çeviri ve sensum exprimere de sensu, anlamın çevirisi olmak üzere iki çeviri tutumundan söz etmiş ve Kutsal Kitap metni için genel olarak sözcüğü sözcüğüne bir çevirinin, din dışı metinler için de anlam çevirisinin uygun düşeceğini belirtmiştir.[2] Kutsal Kitap çevirilerinde en önemli tartışma konusu çevirmenin anlamı nasıl yorumlayacağı ve yapılan biçimsel değişikliklerin Tanrı'nın sözünü bozup bozmayacağı olmuştur.

16. yüzyılda Rönesans'ın etkisiyle Eski Yunan idealleri önem kazanmaya başlamış, din olgusu yerini insan ve bilime bırakmıştır. Bu dönemde özellikle Roma ve Yunan uygarlıklarına ait olan metinlerin yerel dillere çevirileri hız kazanmış; bu metinler güncelleştirilerek, eklemeler veya çıkarmalar yapılarak, karmaşık bazı bölümler atlanarak aktarılmış ve günlük dil kullanımına ağırlık verilmiştir.

Dönemin Fransız düşünürü Etienne Dolet (1509-46) bir çeviri kuramı oluşturan ilk kişi olarak çeviri tarihi içinde yerini alır. Dolet'in ilkeleri dönemin çeviri anlayışına ışık tutması açısından önemlidir. Dolet'e göre;

- Çevirmen, anlaşılmaz noktalara açıklık getirmekte özgür olmasına karşın, özgün yazarın kastettiği anlamı çok iyi kavramalı,

- Kaynak ve hedef dili çok iyi bilmeli,

- Sözcüğü sözcüğüne çevirmemeli,

- Günlük dil kullanımlarına çevirisinde yer vermeli,

[2] A. Göktürk, Çeviri: Dillerin Dili, İstanbul, 2002, s. 18.

- Doğru tonu yakalayabilecek sözcük seçimi ve düzeni belirlemelidir.[3]

17. yüzyılda klasik eserlerin çevirisinde büyük bir artış gözlenmiş, Fransızca ve İngilizce arasında yoğun bir çeviri faaliyeti süregelmiştir. Dönemin ünlü düşünürlerinden John Dryden (1631-1700) çeviriyi;

1. Sözcüğü sözcüğüne, satırı satırına ya da bir dilden diğerine,

2. Anlamı anlamına, açımlama,

3. Öykünme (özgün metinden gerekirse sapabilme) olarak üçe ayırmış ve bu yöntemlerden en doğru olanının açımlama olduğunu öne sürmüştür.[4]

18. yüzyılda çevirmenin kendi çağdaşı olan okuyuculara sorumluluğu daha büyük bir önem kazanmıştır. Kaynak metin tümüyle erek kültür içinde eritilmiş, *"erek metin erek kitle tarafından tüketileceğine göre önemli olan erek kitledir"* yaklaşımı yaygınlaşmıştır.[5] Bu nedenle eski metinler çağdaş dillere uyarlanmış; Racine, Shakespeare gibi büyük yazarların eserleri yeniden elden geçirilmiştir.

1789 yılında Fransız Devrimi'nin etkisiyle akılcılık yerini imgeleme bırakmış, şairin imgelemi yaratıcılığının kaynağı olarak gösterilmiş, bu durum fizikötesi ve mistik bir anlayışı getirmiştir. Şairin ve yazarın yaratıcılığı yüceltilirken çevirmen ve çeviri, özgün yazar ve eserinin yanında ikincil bir konumda yer almıştır. Öte yandan çevirmenin kendi diline ve kültürüne olan katkıları da göz ardı edilmemiştir.[6]

18 yüzyıl sonları ile 19 yüzyıl başları yıllarda çeviri ile ilgili yeni görüşler ortaya atılmıştır. Çeviribilim kavramı ilk kez bu dönemde Schleiermacher tarafından kullanılmıştır. Sözlü *(Dolmetschen)* ve yazılı çeviri *(Übersetzen)* ayrımını ilk kez gündeme getiren de yine Schleiermacher olmuştur. Schleiermacher'in düşüncelerinin

[3] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 16.
[4] B. Aksoy, a.g.e. s. 18.
[5] S. Eruz, Çeviriden Çeviribilime, İstanbul, 2003, s. 29.
[6] B. Aksoy, a.g.e. s. 19.

çeviri kuramının gelişmesine katkısı büyüktür çünkü bilimsel bir gözlem ilk kez onun çalışmalarıyla çeviri olgusuna yönelmiştir. Schleiermacher, çevrilen metin türü ile uygulanacak çeviri yöntemi arasındaki ilişkiyi vurgulamış ve metinleri genel olarak iki gruba ayırmıştır:

1. Sanat Metinleri ve Bilimsel Metinler: Bu tür metinler öznel dil kullanımıyla oluşturulmuşlardır. Alışılmış anlam kalıplarının ötesinde birtakım şeyleri de dile getirmeyi amaçladıklarından çoğul anlamlı iletileri ancak yorumla, bir bakıma dolaylı olarak kavranabilir. Bu tür metinlerde tutulacak çeviri yolu okurun yazara götürülmesidir.

2. Gündelik İş Yaşamını İlgilendiren Metinler: Bu tür metinlerde konu ya da nesne öncelik taşıdığı için anlam her zaman tektir, değişik yorumlara açık değildir. Bu tür metinlerde tutulacak çeviri yolu ise yazarın okura götürülmesidir.[7]

Çevrilemezlik konusu da yine bu dönemde dile getirilmiş ve sözcük bazında kaynak metne sadık kalınan çeviriler oluşturulmuştur. F. W. Newman çevirmenin olabildiğince özgün metnin her bir özelliğini koruması gerektiğini söylerken, ünlü Viktorya dönemi düşünürü, yazar ve eleştirmeni Mathew Arnold da çevirmenin öncelikle kaynak metin üzerine odaklanması ve tam bir bağlılıkla o metne hizmet etmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu dönemin çeviri anlayışı, hedef okuyucunun kaynak dile taşınmasını ve özgün metnin yaratıldığı ortam, zaman, biçimsel ve estetik tüm unsurlarıyla hedef dilde yeniden yaratılmasını öngörür.[8]

[7] A. Göktürk, Çeviri: Dillerin Dili, İstanbul, 2002, s. 18, 19.
[8] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 19.

I. 2. YİRMİNCİ YÜZYILDA ÇEVİRİ KURAMLARI

I. 2. a. DİLBİLİMSEL YAKLAŞIM (1970'LERE DEK)

Çeviri etkinliği ancak 20. yüzyılda dilbilimin ayrı bir bilim dalı olarak ortaya çıkması ve Ferdinand de Saussure'un bu konudaki çalışmalarından sonra kapsamlı, sistemli ve kuramsal olarak incelenmeye başlanmıştır.

Dilbilimsel yaklaşım iki dönem halinde incelenebilir. İlk dönem çevirinin eşdeğerlik düzeyinde ele alındığı, sözcüklerin çeviride temel birim olarak kabul edildiği ve çeviride sözcükler arası eşdeğerliğin sağlanmasının amaçlandığı dönemdir. Sözcükler arası eşdeğerliğin sağlanmasında Nida'nın öne sürdüğü bileşkenli çözümleme *(componential analysis)* metodu kullanılmıştır. Bileşkenli çözümlemede sözcükler bileşkenlere *(components)* ayrılmış ve bu bileşkenlerin içerdiği bilgilerden yola çıkılarak, çeviride sözcüklerin eşdeğerliklerinin sağlanıp sağlanmadığı değerlendirilmiştir. Örneğin; 'erkek ve evli olmayan' bileşkenlerini içeren *bachelor* sıfatının karşılığı olan bekar kelimesi yalnızca 'evli olmayan' bileşkenini içermekte, Türkçe'de hem erkek hem kadın için kullanılabilmektedir.[9]

Nida'nın ortaya attığı bir diğer kavram da devingen eşdeğerlik *(dynamic equivalence)* kavramıdır. Nida'ya göre devingen eşdeğerlikle yapılan çeviri, anlatımda doğallığı amaçlar, alıcıya kendi kültürü bağlamına uygun davranış kipleriyle seslenmeyi dener, alıcının iletiyi kavrayabilmek için kaynak dil kültürünün örgüsünü bilmesi gerektiği görüşünde diretmez.[10]

[9] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 21.
[10] A. Göktürk, Çeviri: Dillerin Dili, İstanbul, 2002, s. 58.

Nida'ya göre çeviride esas olan özgün dildeki iletişimsel etkinin aynısını çeviri dilinde uyandırmaktır. Eğer uyandıramazsa özgün metinde gerekli değişiklikler yapılabilir. İletinin hangi biçimde yaratıldığı, iletinin anlamı anlaşılır biçimde aktarıldığı sürece önemli değildir.[11]

Nida çeviri ile ilgili görüşlerini kuramsallaştırmak amacıyla Chomsky'nin üretici dönüşümsel dilbilgisi kuramından yararlanmıştır. Hem Nida hem Chomsky, birbirlerinden farklı gibi görünen dillerin aslında çekirdek, öz, temel, derin yapı olarak adlandırılabilecek bir ortaklığa sahip olduklarını, dolayısıyla hepsinde ortak olan bu öz ya da derin yapı sayesinde çevirinin tüm diller arasında olası bir faaliyet olduğunu öne sürmüştür. Çeviri işlemi temelde derin yapının yani anlamın yüzey yapıya yani somut tümce biçimine dönüştürülmesi işlemidir. Bu işlem sırasında karşılaşılan sorunlar, çevirmeni hedef kültüre göre değişiklikler yapmaya yönlendirir.[12]

Nida'nın üretici dönüşümsel dilbilgisi kuramına dayanan bu görüşleri, yalnızca biçimin, sesin, tonun ön planda olduğu ya da biçim ve ardındaki anlamların birbirinden ayrılamaz bir bütünlük oluşturduğu yazın çevirilerinde yetersiz ve uygulanamaz kalmıştır. Öte yandan kaynak metnin incelenmesinde çevirmene yol göstermesi ve bir metin çözümleme yöntemi oluşturması açısından önemlidir.

Dilbilim ağırlıklı çeviri görüşlerinin ikincisi metindilbilimin gelişimiyle ortaya çıkmıştır. Çeviri biriminin sözcükten metne kaydığı bu görüşe göre metin yalnızca sözcüklerden oluşan bir yapı değil, belirli bir iletişimsel işleve sahip, karmaşık, çok yönlü, birçok bileşkenden oluşan bir varlıktır.

---

[11] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 23.
[12] B. Aksoy, a.g.e. s. 23.

Bu görüşün öncülerinden Alman çeviribilimciler Katharina Reiss ve Hans J. Vermeer metni işlevlerine göre aşağıdaki biçimde sınıflandırmışlardır:

1. Bilgilendirici Metinler *(informative)*: Bu metinler yaşamla ilgili bilgi sunar, nesnel durum, olay ve olguları betimler. Örneğin; haber, öğretici yazı, gözlem ya da düşünce yazısı, yasa, yönetmelik, sözleşme, kılavuz, başvuru, danışma, bilimsel ya da teknik inceleme metinleri... Çeviride dikkat edilmesi gereken nokta, iletilen bilginin niteliğini korumak, bilginin çeviri dilinde somut bir biçimde anlaşılmasını sağlamaktır.

2. Anlatımcı Metinler *(expressive)*: Dilin yaratıcı bir biçimde kullanılması sonucu oluşmuş ürünleri kapsar. Bu tür metinde dil, özgün bir düzenlenişle, içeriğini ya da göndergesini kendisi oluşturur. Şiir, roman, öykü, oyun bu gruba girer. Çevirmenin dikkat etmesi gereken nokta, yazarın biçem özelliklerini korumak, çeviri dilinde özgün metindeki sanatsal biçem ile etkinin bir benzerini yansıtmaktır.

3. İşlemsel Metinler (Seslenme işlevi): Alıcıyı belli bir davranışa yöneltme amacını gütmektedir. Reklam, propaganda, tanıtım, vaaz, seçim konuşması gibi… Çevirmenin dikkat etmesi gereken nokta, kaynak dilin alıcısında uyandırılmak istenen tepkinin çeviri dil alıcısında da uyandırılmasıdır. Çevirmen bu amaçla içerikte ve dil düzenlenişinde her türlü değişikliği yapabilir.

4. Çok araçlı Metinler: Radyo, televizyon oyunları, şarkı ve opera sözleri bu gruba girer. Çeviride dikkat edilmesi gereken nokta bu metinlerin, yayılmalarını sağlayacak aracın teknik özelliklerine uyumlu olmalarını sağlamaktır.[13]

Reiss ve Vermeer'in geliştirdiği Skopos kuramına göre metnin işlevi çeviri sürecinin belirlenmesinde esas öneme sahiptir. Buna göre hedef metni şekillendiren

[13] A. Göktürk, Çeviri: Dillerin Dili, İstanbul, 2002, s. 26, 27.

yerine getirilmesi hedeflenen işlevdir, bu işlev ise alıcıya göre değişiklikler gösterir. Bu bağlamda çevirmen, hedef metnin, hedef ortam içinde amaçlanan işlevine göre çeviri sürecini yönlendirir.[14]

Dilbilimsel çeviri yaklaşımları, evrensel bir dil kavramından hareketle çevirinin nasıl yapılması gerektiği ile ilgili ilkeler ve çeviri değerlendirmesinde kullanılacak belirli bazı ölçütler bulmayı amaçlamış; fakat genel olarak iyi / kötü, sadık / özgür gibi geleneksel kavramların ötesine geçememiştir. Dilbilimsel çeviri yaklaşımları bilimsellikten uzak ve kuralcı olmakla suçlanmış, çeviriyi özgünün yeniden üretimi olarak görmesi nedeniyle ütopik olarak değerlendirilmiştir.

[14] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 26.

I. 2. b. BETİMLEYİCİ ÇEVİRİ ARAŞTIRMALARI

Dilbilimsel çeviri yaklaşımlarının kuralcılığına tepki duyan bir grup genç bilim adamı, James Holmes'in 1972 yılında yayınlanan bir makalesinde dile getirdiği görüşler etrafında birleşerek çeviriye yeni bir yaklaşım getirme uğraşına girişmişlerdir. Dilbilimsel çeviri yaklaşımlarının çeviri olgusunu, sürecini ve ürününü metin, kültür, toplum ve kurallar çerçevesinde değerlendirmekte yetersiz kaldığını savunan bu bilim adamları yazın çevirisinde betimleyici, hedef odaklı, işlevsel ve dizgesel bir yaklaşım benimsemişlerdir. Betimleyici çeviri savunucuları çevirilerin kendilerini inceleme konusu olarak almış, var olan yazın ve dilbilim kuramlarını çeviriye uygulamak yerine çeviri ile ilgili özel olan şeylerin saptanmasını ve bundan çıkarılacak bilginin yazın ve dilbilim kuramına uygulanmasını savunmuşlardır.[15]

Bu yeni dönem çeviribilimciler, Jiri Levy ve Çek bilim adamlarının çalışmalarından, Rus Şekilciliğinden, aynı zamanda Anton Popovic'in çeviriye kazandırdığı Deyiş Kayması kavramından etkilendiklerini yer yer dile getirmişlerdir.

Rus şekilcileri, yazın incelemelerini diğer disiplinlerden ayırarak yalnızca eserden hareketle yazını yazınsal kılan biçimsel özelliği bulmayı amaçlamışlardır. Nida ve Chomsky'nin öne sürdüğü derin yapı incelemeleri yerine yüzeysel yapı incelemelerine yönelmişlerdir çünkü Rus şekilcilerine göre yazınsal konumu belirleyen yüzeysel yapıdır. Rus Şekilcilerinden etkilenen çeviribilimciler de yazın

[15] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 29-33.

ve anlam ile ilgili fizikötesi kavramlar yerine, yazınsal metinlerin belirgin özellikleri üzerine yoğunlaşmışlardır.[16]

Çeviri araştırmacılarını etkileyen ünlü Çek dilbilimci Jiri Levy de Rus Şekilcilerinin izinden giderek yüzeysel yapı ve biçimsel özellikler üzerinde durmuştur. Levy'e göre, bir metni sanatsal kılan yönler saptanabilmekte ve saptanan bu özellikler içerikten, dünyadan, dil dizgesinden soyutlanarak başka bir dilin biçimsel unsurlarıyla aynı sanatsal esere ulaşılabilmektedir. Levy, çeviri metnin özgün metnin estetik etkisini bir başka dilde tam olarak yeniden yaratması gerektiğini savunur.[17]

Betimleyici çeviri çalışmalarına temel oluşturan bir başka çeviribilimci, Anton Popovic, çeviriye Deyiş Kayması kavramını kazandırmıştır. Popovic, özgüne göre yeni gibi görünen veya olması beklenen yerde olmayan unsurları kayma olarak nitelendirmiştir. Popovic, çeviride rastladığı bu kaymaları doğru / yanlış, sadık / özgür gibi o güne dek süregelen değerlendirmelerle ele almak ve kaymaları engelleyecek bir yöntem önermek yerine yalnızca saptamakla yetinmiş, bu kaymaların iki kültürün zihinsel ve estetik farklılıklarından kaynaklandığını ve kaçınılmaz olduklarını öne sürmüştür.

Popovic'e göre çevirmenlerin deyiş kaydırmalarına başvurma nedeni bilgisizlik ya da sadakatsizlik değil, diller arası farklılıklara karşın özgünün içeriğini en sadık şekilde yaratma çabasıdır. Popovic'in modelinde eşdeğerlikler kadar önem kazanan kaymalar; çeviriyi yönlendiren ve var olan yazınsal ilkelerin dizgesel olarak

[16] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 34, 35.
[17] B. Aksoy, a.g.e. s. 36.

saptanmalarını, böylece hedef kültürün kültürel kurallarının ortaya çıkmalarını sağlar.[18]

Betimleyici çeviri araştırmaları James Holmes'un öncülüğünde başlamıştır. Holmes'e göre bir yazın metninin üç temel özelliği bulunmaktadır ve bu üç temel özellik, çeviri sürecinin ya da ürünlerinin incelenmesinde çıkış noktası yapılmalıdır. Holmes bu özellikleri şöyle açıklar;

1. Metinsellik: Dilbilimsel öğelerin eklemlenmesiyle bir metin oluşturulması.

2. Bağlamlılık: Metnin belli bir toplumsal, kültürel ortamda varlık kazanmış olması.

3. Metinlerarası etkileşim: Metnin dil içindeki metinlerin tümüyle uzaktan ya da yakından ilişkili olması.

Her özgün yazınsal yapıt bir dile, kültüre, tarihsel ortama, yazın geleneğine bağlı olarak bu özellikleri göstermektedir. Çevirmen de özgün bir yapıtı farklı bir dile aktarırken çevirisinde bütün bu özellikleri sürdürmek, bir başka deyişle o çeviriyi hedef dilde bir yazınsal yapıt olarak benimsetmek yükümlülüğündedir.[19] Çünkü çeviri çift *(dual)* doğası nedeniyle hem kaynak metin üzerine yazılmış ikincil bir metin olarak değerlendirilir hem de birincil bir metinmiş gibi eleştirel yoruma maruz kalır. Bu görüşten hareketle çeviri incelemeleri de çeviri metnin ikincil bir metin olarak kaynak yazın geleneği içinde, kaynak metinle ilişkisini ve birincil bir metin olarak hedef kültür ve yazın geleneği içinde incelenmesine yönelmelidir.

[18] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 37.
[19] A. Göktürk, Çeviri: Dillerin Dili, İstanbul, 2002, s. 46, 47.

i. Çoğuldizge Kuramı

1970'li yıllardan bu yana Itamar Even-Zohar'ın öncülüğünde geliştirilmekte olan çoğuldizge kuramı, metinleri bağlamlarından kopuk bir şekilde inceleyen çeviri araştırmalarına yeni bir boyut kazandırarak toplumsal bağlamın önemini vurgulamıştır. Çoğuldizge terimi şöyle tanımlanır:

> *Çoğuldizge birbirine bağlı unsurların oluşturduğu ve bu unsurların birbirleriyle iletişimleri sırasında değişerek yeni şekillere bürünen bir katmanlı bütünlük anlamına gelmektedir.* [20]

Çoğuldizge kuramının temelini Even-Zohar'ın devingen katmanlaşma *(dynamic stratification)* olarak adlandırdığı merkez-çevre ilişkileri oluşturur. Çoğuldizge içinde metinler merkez ve çevre olmak üzere iki konumda bulunurlar. Merkezde yer alan metinler, saygın görülen *(canonised)* metinlerdir ve kendi aralarında da ayrıca merkez-çevre ilişkilerine sahiptirler. Merkezdeki, saygın görülen bu metinlerin işlevlerini yerine getirememeleri sonucu saygın görülmeyen *(noncanonised)* metinler merkeze doğru konum değiştirebilirler. Dizgeler arası bu transfer edebiyat çoğuldizgesinin ayakta kalabilmesinin ön koşuludur çünkü saygın görülen ve saygın görülmeyen metinler arasındaki bu rekabet, saygın görülen edebiyat dizgesinin kemikleşmesini ve kendini tekrarlamasını engeller.

Çoğuldizge içinde var olan bir diğer gerilim ise birincil *(primary)* ve ikincil *(secondary)* metinler arasında yaşanır. Birincil metinler, yerleşik repertuarın standartlarına uygun olarak üretilen, ikincil metinler de bu standartlardan sapan metinlerdir. Çoğuldizgenin merkezinde bulunan birincil edebiyatın, yenilikçi ikincil

[20] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 30.

edebiyatın merkeze doğru yol almasıyla çevreye kayarak ikincil hale gelmesi çoğuldizge içindeki bir başka devinimdir.[21]

Çoğuldizge kuramına göre, çeviri hem kendi içinde bir dizge oluşturur hem de edebiyat çoğuldizgesi içinde önemli bir yere sahiptir; fakat çevirinin çoğuldizge içindeki yeri belirsizdir, merkez ya da çevre konumunda bulunabilir. Ülke edebiyatının henüz yerleşmemiş, genç bir edebiyat olduğu ya da bunalımlar yaşadığı, güçsüz düştüğü ve çevresel etkilerin altında kaldığı dönemlerde çeviri merkezde yer alır ve yenilikçi özelliğiyle merkezin biçimlenmesinde etkin bir rol oynar. Çevirinin bu birincil konumu içinde üstlendiği işlev, özgün metnin biçim ve metinsel ilişkilerinin daha sadık bir şekilde aktarılmasını gerektirir. Kaynak metnin biçimi hedef kültürün yazınsal dizgesine aykırı olmasına rağmen yapılan çeviri kabul edilme başarısını gösterebilirse, birincil yazın işlevine bürünür ve hem hedef kültürün özgün yazınını hem de çeviri yazını aynı anda zenginleştirir.[22]

Diğer taraftan, çoğuldizgenin durağan bir dönemden geçtiği ya da yenilikçi güçlerin çeviri dışı bir alandan kaynaklandığı durumlarda çeviri, edebiyat çoğuldizgesinin çevresinde yer alır. Bu durumda merkezin biçimlenmesine katkıda bulunamadığı gibi merkezdeki tutucu metinlerin oluşturduğu yerleşik gelenekler tarafından da sınırlandırılır. Çevirinin ikincil bir faaliyet olarak kabul edildiği bu dönemde çevirmen var olan yazınsal kurallara uygunluk peşinde koştuğu için çeviride kaynak metnin özgün biçiminden sapmalar görülür.[23]

Bir metni dizgeler bütününün merkez ve çevresinde bulunan diğer metinlerle ilişkileri içinde inceleyen çoğuldizge kuramı, çevirinin metin düzeyinde incelenmesi

[21] Gürçağlar, Tahir, Ş., "Çoğuldizge Kuramı Uygulamalar, Eleştiriler", Çeviri Seçkisi I: Çeviriyi Düşünenler, İstanbul, 2003, s. 245, 246.
[22] Ş. Tahir, Gürçağlar, a.g.e. s. 247, 248.
[23] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 44.

geleneğini aşarak toplumsal - kültürel bağlamın önemini vurgulamış, çeviriye yeni bir bakış açısı kazandırmıştır.

ii. Gideon Toury ve Hedef Odaklı Yaklaşım:

Toury, çeviribilimi kuramsal, betimleyici ve uygulamalı olmak üzere üç alan olarak ele almıştır. Bu üç alan birbirleriyle devamlı etkileşim içindedir. Var olan ilişkileri inceleyen betimleyici alanda yapılan araştırmalardan elde edilen sonuçlar olası ilişkileri inceleyen kuramsal alana veri tabanı oluştururken kuramsal alandan elde edilecek bilgiler de olması gereken ilişkileri inceleyen uygulamalı alana yol gösterir. Bu üçlü yapı içinde, betimleyici alan özel bir öneme sahiptir çünkü betimleyici alanın inceleme konusu bilim dalının nesneleri, çeviribilim için çevirilerin kendileridir. Dolayısıyla Toury de kuramında çeviri süreci yerine gözlemlenebilir olgular olan çeviri ürünlerine öncelik vermiştir.[24]

Toury'e göre erek dizgede çeviri olarak kabul edilen her olgu çeviridir ve betimleyici alanın inceleme konusunu oluşturur. Bu inceleme ilk aşamada çeviri ürünün çeviri ya da özgün diğer ürünlerle ilişkisini irdeler, daha sonra da erek metin ile kaynak metnin karşılaştırmasını yapar. Bu karşılaştırma, Toury'nin varsayımsal yapı olarak adlandırdığı yeterli çeviri kavramı esas alınarak gerçekleştirilir. Karşılaştırma sonucu, çevirilerdeki kaymalar saptanır ve bu saptamalardan açıklayıcı varsayımlara gidilir. Daha sonra sıra eşdeğerliği belirlemeye gelir. Toury'e göre tarihsel, değişken ve soyut bir kavram olan eşdeğerlik; yeterlik ve kabul edilebilirlik olmak üzere iki kutuptan oluşur. Çevirinin, kaynak dizge normlarının ön plana alınarak yapılması durumunda, çeviri yeterlik kutbuna yaklaşırken, erek dizge

[24] Bengi, I., "Çeviribilimde Bireysel Kuramlardan Geniş Ölçekli Bir Bakış Açısına Doğru", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, İstanbul, 1995, s. 13.

normlarının ön plana alınmasıyla kabul edilebilirlik kutbuna yaklaşır.[25] Toury, hiçbir metnin tamamen kabul edilebilir veya yeterli olamayacağını çünkü çevirinin her seferinde erek dizgeye yabancı gelecek biçimler ve bilgiler sunacağını ve hedef dil ve kültür kurallarının kaynak metin yapılarında kaymalara yol açacağını söyler.[26]

Toury'e göre eşdeğerliği belirlerken sorulacak soru; kaynak metin ile erek metin arasında eşdeğerlik olup olmadığı değil, eşdeğerliğin türünün ve derecesinin ne olduğudur. Erek metin ve kaynak metin arasında eşdeğerlik ilişkisini belirleyen etmen ise çeviri normlarıdır. Toury çeviri normlarını; süreç öncesi çeviri normları ve çeviri süreci normları olmak üzere iki ana başlık altında inceler. Süreç öncesi çeviri normları çevirinin hangi dilden yapılacağı, hangi yazarın hangi metninin çeviri için seçileceği gibi konularda alınan kararları, çeviri süreci normları ise çeviri süreci sırasında alınan kararların tamamını kapsar. Bu iki ana başlık dışında Toury bir de öncül normdan söz eder. Öncül norm, çevirmenin çeviriyi kaynak dizgeye mi yoksa erek dizgeye mi yakın yapacağı konusunda aldığı ön karardır.[27]

Toury'e göre kaynak metin kaynak kültür, erek metin ise erek kültür için üretilir. Toury, erek metni erek kültür için üretilen yeni ve bambaşka bir metin olarak değerlendirdiği için kaynak metnin dokunulmazlığını savunan geleneksel anlayışa karşı çıkmış, çeviribilimsel çalışmaların erek dizgeden yola çıkılarak yapılması gerektiğini savunmuştur. Toury ile erek metnin aslında erek kültürün bir ürünü olduğu savı geçerlilik kazanmaya başlamıştır.[28]

---

[25] Bengi, I., "Çeviribilimde Bireysel Kuramlardan Geniş Ölçekli Bir Bakış Açısına Doğru", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, İstanbul, 1995, s. 14.
[26] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 47.
[27] I. Bengi, a.g.e. s. 15.
[28] S. Eruz, Çeviriden Çeviribilime, İstanbul, 2003, s. 52.

iii. Andre Lefevere, Susan Bassnett ve Çeviri Araştırmalarında Çoğuldizge Kuramı Ötesi Çalışmalar

Betimleyici çeviri araştırmalarının ortaya çıkmasıyla çeviribilimciler bir kuramı çeviri sürecine uygulamak yerine, mevcut çevirilerin incelenmesinden elde edilen sonuçları sosyokültürel bir çerçevede değerlendirerek bir çeviri kuramı oluşturmaya yönelmişlerdir. Theo Hermans çeviri araştırmalarındaki bu değişim ile ilgili şunları söyler:

> *Bilim adamları artık yazının karmaşık ve dinamik bir dizge olduğu görüşünü paylaşmakta, kuramsal örnekler ve pratik vaka incelemeleri arasında sürekli bir alışveriş olması gerektiğini düşünmekte, yazın çevirisinde betimleyici, hedef-odaklı, işlevsel ve dizgesel bir yaklaşımı benimsemekte ve çevirinin üretimini ve kabulünü yönlendiren ve sınırlayan kuralları ve sınırları incelemektedirler*.[29]

Even-Zohar ve Gideon Toury öncülüğünde geliştirilen bu yeni dönem dizgesel kuram çalışmalarına ilk eleştiri Andre Lefevere ve Susan Bassnett'tan gelmiş, bu çeviribilimciler çoğuldizge kuramını çok sınırlayıcı ve şekilci bulduklarını ifade etmişlerdir.

Andre Lefevere, çeviri sürecini ve toplumu oluşturan dizgelerin hamilik, ideoloji, yazın kuralları ve söylem evreninden oluştuğunu belirtmiştir. Lefevere'e göre toplum, yazını da kapsayan bir dizgesel kitledir. Yazınsal altdizge, dışardan gelen ve yazın dizgesinin kendi içinde oluşan iki denetim mekanizması içerir. Dışardan gelen denetim hamilik ve ideoloji olarak özetlenebilirken, diğer denetim

[29] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 49.

mekanizmasını yazın kuralları, uzmanlar, profesyoneller ve yeniden yazanlar oluşturur. Hamiler ve yazın uzmanları, ideoloji ve yazınsal kurallar; yazınsal sistemi, yazının üretimini ve dağıtımını denetlerler. Yazın eserleri ve yeniden yazılan metinler tüm bu kısıtlamalar altında üretilir. Yeniden yazma *(rewriting)*, bir metnin aynı dilde ya da başka bir dilde belirli bir amaca yönelik olarak işlemden geçirilmesi anlamındadır. Lefevere'e göre çeviri de bir yeniden yazmadır ve eleştiri, özet, uyarlama, senaryolaştırma gibi yeniden yazılan diğer ürünlerle birlikte kültürel alışverişte büyük rol oynar.[30]

Andre Lefevere'in çalışmaları çeviri olgusunu çok geniş bir toplumbilimsel, tarihsel ve kültürel çerçevede ele almıştır. Günümüz çeviribilim çalışmaları da aynı doğrultuda çevirinin yazınsal, dilsel, kültürel boyutunun ötesinde toplumsal, tarihsel boyutunu irdeler. Yapılan araştırmalar belirli kültürlerde, belirli zamanlarda hangi tür metinlerin çeviri olarak adlandırıldığını, bu metinlerin çeviri olmayan metinlerden farkını, metinleri çeviri olarak adlandıran güçleri, metinlerin çeviri olarak kabul edilme nedenlerini, bu nedenlerin tarihsel süreç içinde uğradığı değişiklikleri ve iyi çeviri kavramının kültürlere ve dönemlere göre değişimini saptamaya yöneliktir.[31]I.

[30] B. Aksoy, Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi, Ankara, 2002, s. 49-51.
[31] B. Aksoy, a.g.e. s. 52.

I. 3. TİYATRO ÇEVİRİSİ

Diller arası çeviri belli bir yazılı metnin kaynak dilden erek dile aktarımını kapsarken, tiyatro metinlerinin çevirisinde dilsel etkenlerin yanı sıra birçok başka etken girer işin içine. Tiyatro da diğer yazın türleri gibi bir metne dayanır; fakat aynı zamanda görsellik ve göstergesellik özelliklerini de beraberinde taşır. Bir tiyatro metni, diliçi ve dildışı göstergelerle kodlanır. Anne Ubersfeld, *"Bir tiyatro metni, sıradan bir okuma gibi, ulamsal olarak, artsüremli bir diziliş biçiminde okunamayan, kendini ancak aşama sırasına göre düzenlenmiş, uzamsallaşmış, yoğun eşsüremli göstergeler aracılığıyla ele veren tek yazınsal metin türüdür."* derken tiyatro metninin diğer yazın türlerinden farkını dile getirir.[32]

Tadeusz Kowzan, gösterimi oluşturan ve beş gösterge dizgesiyle karşılanabilen beş anlatım ulamı belirler.

1. Sözlü metin (yazılı bir metin olsun olmasın)
2. Bedensel anlatım
3. Oyuncunun dış görünüşü (jestleri, fiziksel özellikler, vb.)
4. Oyunun sahnelendiği uzam (tiyatronun büyüklüğü, oyun gereçleri, ışık efektleri, vb.)
5. Konuşma olmayan ses.[33]

Tiyatro metni, diğer yazınsal türlerde olduğu gibi, bireysel olarak okunabilir; ancak tiyatro metninin gerçek yazılış amacı, bir izleyici topluluğu karşısında canlandırılmaktır. Bu nedenle, tiyatro metninin, hem öbür yazın metinlerinde olduğu gibi yayımlanacak, okur kitlesine seslenecek bir kitap, hem de sahnelenip seyirci

[32] Bassnett-McGuire, S., "Labirentin İçinde: Tiyatro Metinleri Çevirisi İçin Yöntemler ve Stratejiler", Metis Çeviri, Güz 1989, S. 9, s. 33.
[33] S. Bassnett-McGuire, a.g.e. s. 34.

karşısına çıkacak bir sahne metni biçiminde, iki farklı düzlemde ele alınıp çevrilmesi zorunluluğu bulunur. Çevirmenin karşılaştığı güçlük de bu ilişki içinde yatar. Çevirmen yalnızca dilsel kodu değil bir dizi başka kodu da aktarma sorumluluğunu taşır.

Çeviri kuramının en önemli tartışma konularından biri, çevirinin özgür mü yoksa bağımlı mı olması gerektiğidir. Bu doğrultuda yazın çevirisinde üç ayrı görüş ortaya atılmıştır. Çevirmenin amaç yazın dizgesinin normlarını dikkate almadan, kaynak metnin 'yeterli' bir aktarımını gerçekleştirdiği çeviri; çeviri metnin amaç yazın dizgesine özgün bir yapıt gibi girmesinin hedeflendiği 'kabul edilebilir' çeviri ve 'yeterli' ile 'kabul edilebilir' çeviri uçları arasında bir noktada gerçekleştirilen çeviri. Farklı göstergelerin önemli rol oynadığı tiyatro metinlerinin çevirisinde de temel sorun aynıdır. Tiyatro çevirisinde, kaynak dilden fazla uzaklaşmadan amaç dile yaklaşmanın, 'yeterli' ile 'kabul edilebilir' çeviri arasında bir denge tutturmanın gerekli olduğu sık sık dile getirilmiştir.[34]

Tiyatro hem bir yazın türü hem de bir gösteri sanatıdır. Oyunlar, okur kitlesi için olduğu kadar oyuncu ve seyirciler için de yazılır. Dolayısıyla çeviri metin hem okuma edimine hem de seslendirilmeye ve canlandırılmaya uygun düzenlenmiş olmalıdır. Özdemir Nutku, oyun çevirisinde üzerinde önemle durulacak temel noktaları şöyle belirler: Çevirinin 1) Seyirci tarafından yadırganmaması, 2) Oyuncunun kişileri canlandırma işleminde zorluk çekmemesi, 3) Oyun dili açısından yönetmeni uğraştırmaması.[35]

Tiyatroda çeviri kaynak dildeki özgün bir metnin; duygusal, düşünsel, kavramsal tüm nitelikleriyle amaç dilde eşdeğerli olarak yeniden kurulmasıdır.

[34] Karantay, S., "Tiyatro Çevirisinin Sorunları", Metis Çeviri, Kış 1988, S. 2, s. 81.
[35] Ö. Nutku, Uzatmalı Gerçekler, İstanbul, 1985, s. 51-62.

Çeviride dikkat edilmesi gereken noktalardan biri sözcüklerin değil, sözcüklerin aktardığı, belli bir bağlam içinde üreyen, var olan anlamların çevrilmesidir. Çeviri metin, sözcüğün özgün metnin okurunda / seyircisinde uyandırdığı duygu ve düşünceyi kendi okuru / seyircisinde uyandırabilmelidir. Tiyatro çevirisinde sözcüğü sözcüğüne bir çeviri sahne ile seyirci arasındaki etkileşimi olumsuz yönde etkiler.

Yalnızca tiyatroda değil tüm yazın türlerinde, farklı kültüre ait bir metni diğer bir kültüre aktarmak zordur çünkü her kültürün ancak kendi dili aracılığıyla dışa vurabildiği özgül yanları bulunur. Bu güçlüğü aşmak için çevirmen, metni oluşturan tüm öğeleri kültürel, toplumsal, tarihsel değerlerden oluşan anlamsal bağlam içine yerleştirmeli ve doğru yorumlamalıdır. Sahne ile seyirci arasındaki organik bağı koparmamak için gerekirse özgün metinden farklı, ancak varış dilinde aynı etkiyi yaratacak çözümler bulmalıdır. Bu amaçla, çevirmen doğru bir metin incelemesi gerçekleştirmeli, ayrıca iki ekini de çok iyi bilmelidir.

Çevirmen, çeviri boyunca elindeki oyuna hem yönetmen, hem oyuncu, hem seyirci, hem de bir eleştirmen tutumuyla yaklaşmalı ve sahne dilinden sapmamaya özen göstermelidir. Her ne kadar güzel bir Türkçe'yle yapılmış da olsa tiyatro metninin sahnelemeye uygun olmayan bir çevirisi oyuncu ile seyirci arasındaki bağı koparır, seyircinin oyunla bütünleşmesini engeller, oyuncunun sahne üzerindeki söz - hareket düzenini olumsuz yönde etkiler ve yönetmene oyunun dilini sahne diline aktarma gibi ek bir yük getirir.

Her yazın metninin çevirisi, çevirmenin yorumu ile bireysel biçeminden izler taşır; fakat çevirmenin, yazarın üslubunu hiçe sayıp metni kendi üslubuna göre çevirmesi de bağışlanamaz. Sevgi Sanlı bu güçlüğü şu sözlerle dile getirir:

(...) Hakkını vermeye çalıştığınız yazar ülkenize sizin pasaportunuzla girecek, etkinliği sizin yeteneğinizle sınırlı kalacaktır. Ne demek istediğini iyice kavradınız, meramını anlatmasına aracı oldunuz diyelim. Yazılı sayfaya eli yüzü düzgün sözler sıralamakla bitmez ki iş! Gerçek oyun yazarının kendine özgü ezgileri vardır; gerçek oyun yazarı sahnede yepyeni bir müzik yaratır. Bu müziği nasıl aktarmalı? Asıl güçlük burada. Oyun çevirenin işi kolay değil. Çoğu zaman bir tek çalgıyı değil bir orkestrayı, bir oda orkestrasını, en azından bir dörtlü ya da üçlüyü transpoze etmek zorundasınız. Ezgiler kulağa yabancı gelmeyecek. Ama orkestrayı bir fasıl heyetine çevirmekten de sakınacaksınız. Bir Rus atasözü sık sık aklınıza gelecek. 'Çeviri kadın gibidir; hem güzel hem sadık olamaz.' Gene de asıl yaratıcıya, yazara vefasızlık etmeyeceksiniz. Haydi müziği başarılı bir biçimde aktarıp icracılara sundunuz. Bu kez çalgıcıların falsolu notalar çıkarmaması için kulak kesileceksiniz.[36]

Tiyatronun kendine özgü bir dili vardır ve bu dil, yazı ve konuşma dilinden ayrı bir niteliğe sahip, birtakım teknik özellikleri içeren farklı bir dildir. Ahmet Kutsi Tecer, oyun dilinin tek başına ne yazı dili ne de konuşma dili olduğunu, bu nedenle oyun yazarının her iki dili de bağdaştırmak zorunluluğunda bulunduğunu ileri sürer. Oyun yazarı kadar çevirmenin de oyun dilinin bu özelliği üzerinde durması gerekir. Metin And, oyun dilini *"seyircide konuşma dili dinlediği yanılsama ve izlenimini uyandıran yazı dili, bir başka deyişle konuşulan düzyazı"* olarak nitelendirir ve konuşma dili ile yazı dili arasındaki farklılıkları şöyle dile getirir:

[36] Sanlı, S., "Tiyatroda Çevirinin Payı", Metis Çeviri, Kış 1988, S. 2, s. 89.

(...) Birincinin tonlama ve ses bükümünün kurallaşmamış oluşuna karşın ikincinin belirli kurallara bağlı olması; birincinin akışındaki, tartımındaki eşitsizliğe ve dengesizliğe karşın ikincinin düzenli oluşu; birincinin duraklarının dilbilimine aykırı olabileceğine karşın ikincinin dilbilimine ve noktalamaya uygun olduğu; birincide uzun suskunlukların (duraktan farklı olarak) olmasına karşın ikincide buna yer verilmemesi; birincide kekelemeler, boğumlama yanlışları, yönelmeler, anlamsız şaşırma sesleri ünlemler duyulmasına karşın ikincide bunların bulunmayışı ve başkaca ayrımlar...[37]

Yazın türleri arasında bütünüyle konuşmalardan oluşan tek tür, tiyatrodur. Dolayısıyla oyun dilinin üzerinde en çok durulan özelliği konuşma diline yakınlığıdır. Sahne üzerindeki bütün konuşmalar anlamlı, doğal ve seyirci için inandırıcı olmak zorundadır. Ergun Sav, dildeki en küçük bir yadırgamanın, kulağa takılan bir kelimenin, seyirciyi hemen oyunun havasından uzaklaştırdığını, bunun da eserin kopmasına, dolayısıyla bütünün gölgelenmesine sebep olduğunu belirtir. Ahmet Kutsi Tecer de, konu ile ilgili şunları söyler:

Tiyatro denilen sanat, seyredilerek dinlenen bir konuşma sanatıdır. Seyircilerin günlük yaşayışına girmemiş ya da kullanıştaki yeri henüz kesin olarak belli olmamış bir söz oyun yazarını ürkütür. Hikayecinin, romancının rahatlığı yoktur onda. Okuyucu, seyirci kadar zalim değildir. Halbuki bir oyunun kaderi iki saat gibi kısa bir süre içinde belli olur. Seyirci denilen

[37] Tuncay, M., "Cumhuriyet Dönemi'nin Oyun Dili Tartışmalarına Toplu Bakış", Çağdaş Eleştiri, Şubat 1983, S. 2, s. 52.

tiyatronun üçüncü adamı içten içe sahnedeki konuşmaya katılır. Onun yadırgadığı bir söz, oyuncunun ağzında mutlaka bir çakıl gibidir.[38]

Fakat konuşma dili, dilin günlük yaşamda kullanıldığı şekilde, hiç değiştirilmeden sahneye aktarımı demek değildir. Oyun metninin bir yazın türü olduğunu, dramatik söylemin birtakım kurallara dayandığını unutmamak gerekir. Sabahattin Kudret Aksal, bu konudaki görüşlerini şöyle dile getirir:

(...) Sanatın hiçbir bölümü hayatın katıksız bir kopyası değil ki tiyatro böyle olsun. Örneğin bir kahveci çırağını, gerçekte konuştuğu gibi, en küçük bir değişiklik bile yapmadan gerçekte olduğu gibi konuşturalım demek, sahneye kahveci çırağını oynayacak bir oyuncu yerine kahveci çırağının kendisini çıkaralım demekle birdir.[39]

Oyun dili, dili en doğal konumunda yansıtan konuşma diliyle, onu en yapay biçimiyle sunan yazı dili arasında bir yerde bulunmaktadır. Gündelik konuşma dilinde dilbilgisellik eşiğinin altına sık sık düşülür. Oysa tiyatroda yazar, oyun kişisinin bozuk dille konuşmasını amaçlamıyorsa, sözdizim kurallarına uyar çünkü sahne üzerinde bölük pörçük konuşmalar seyircinin oyunu izlemesini güçleştirir, oyuncuların repliklerini iyi ezberlememiş oldukları izlenimini uyandırır; ayrıca birbirini mantıklı ve anlamlı biçimde izlemeyen konuşma birimlerini oyuncuların her gece tekrar etmesi de bazı sıkıntılar doğurur. Cevat Çapan'a göre oyun dili tiyatroda belli bir eylemi açıklamak, onun gerekli ve inandırıcı olduğunu göstermekle zorunludur. Tiyatro sanatı çatışmaya, gerilime dayandığı için, yoğun yaşantıları yansıtır. Oyun dilinin de bu yüzden belli bir yoğunluğu olması, gündelik konuşma

[38] Tecer, Kutsi, A., "Oyun Dili", Türk Dili, Tiyatro Özel Sayısı, s. 728.
[39] Tuncay, M., "Cumhuriyet Dönemi'nin Oyun Dili Tartışmalarına Toplu Bakış", Çağdaş Eleştiri, Şubat 1983, S. 2, s. 44.

diline dayansa bile sahnede dağınıklıktan uzak, gereksiz ayrıntılardan arınmış bir biçim kazanması gereklidir.

Çevirilerde kullanılan dil üzerinde duran Nüvit Özdoğru, Türkçe'nin yapısı gereği uzun cümlelerin çok güç kullanıldığını, kısa cümlelerin genellikle yeğ tutulmasını, ama bunun baştan sona kopuk cümleler kurmak anlamına gelmeyeceğini, en iyisi oyun neyi gerektiriyorsa çevirinin ona göre yapılması gerekliliğini belirtir.

Günlük dilde tümcelerin anlam ağırlıkları düşüktür, oysa oyun dilinde her sözcük önem taşır. Sözcüklerin söyleyen kişilere, söylenen durumlara göre kazandıkları değişik anlam ve duygulardan oyun yazarı olabildiğince yararlanır. Çevirmen de sözcüklerin ne amaçla kullanıldıklarını doğru olarak saptamalıdır. Oyun kişilerinin özgül dillerinin (idiolect) oluşturulması açısından da sözcük seçimi dikkat ve özen gerektirir.

Metin And iyi bir söyleşimi şöyle değerlendirir:

> *Yazarlar yalnız kişilerin yetişişlerine, yaşlarına, toplumsal, eğitimsel özelliklerine göre sözler seçmekle kalmaz, kimi kez de bir işaret, bir damga gibi onların ağızlarına sakız gibi çiğneyecekleri birtakım sözler verirler. İyi bir söyleşmeyi değerlendirmek için yapılacak bir sınamada oyundan birkaç yaprak okuduktan sonra söyleşmelerin başında kişilerin adlarının üzerlerini kapayarak okumayı yürütmeli. Eğer söyleşmelerden gene rahatlıkla kimin ne söylediği, söyleyenin kim olduğu anlaşılıyorsa bu onun iyi bir söyleşme olduğunu gösterecektir.*[40]

[40] Karantay, S., "Tiyatro Çevirisi", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, İstanbul, 1995, s. 103.

Çeviride de konuşmalar oyun kişilerinin niteliklerine, eğitim düzeylerine, toplumsal konumlarına, içinde yaşadıkları döneme, bulundukları yere, dil alışkanlıklarına, düşünsel eğilimlerine, ortaya çıkan bir durumda gösterecekleri tepkiye ve insani ilişkilere uygun olmalıdır. Aynı zamanda kişiler arasındaki ayrım da sağlanmalıdır. Oyun kişileri kendi kişisel özelliklerine uygun konuşturulmalıdır. Her oyun kişisinin dil tavrı, rengi ve vurgusu ötekinden değişiktir. Oyun kişilerini aynı tavırla konuşturma hatasına düşülmemelidir. Bir tümce doğru ve güzel çevrilmiş bile olsa, eğer bir sözcük tavır ve vurgu yönünden yanlış yere konulmuşsa anlamı bile değiştirebilir.

Başarılı söyleşimin bir başka özelliği de oyunda harekete ve eyleme olanak sağlamasıdır çünkü oyun dili kavramıyla kastedilen yalnızca oyuncuların ağzından çıkan sözcükler değildir. Oyuncu, canlandırdığı oyun kişisinin içinde bulunduğu durumu ya da ruhsal yapıyı yansıtmak ya da bu yolla bir mesaj iletmek için sözcüklerin ötesinde, onların anlamını pekiştiren gövdesel anlatımı da kullanmak, ondan yararlanmak durumundadır. Oyun dili, sahnede birbirinden soyutlanamayacak söz ve hareketi birlikte içeren bir kavramdır. Metin And iyi bir oyun dilinin özellikleri arasına bunu da katar.

> *(...) Söyleşmenin nitelikleri arasında onun somutluğu, fizik hareket olanakları, gerilim yaratabilmesi vardır. Kişileri üç boyutlu verebilen söyleşme iyi söyleşmedir; söyleşme yalnız kişiler, onların çevreleri üzerine bilgi vermekle kalmaz, onlara hareket, eylem olanakları da tanır.*[41]

[41] Karantay, S., "Tiyatro Çevirisi", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, İstanbul, 1995, s. 103.

II. BÖLÜM: ÇEVİRİDE YAPISALCILIK VE GÖSTERGEBİLİM

Akşit Göktürk çeviri etkinliğini *"bir anlama-anlatma, anlaşılanı başkalarının anlayabileceği biçimde yorumlama süreci"* olarak tanımlar.[42] Bu tanımdan da anlaşıldığı üzere çeviri süreci içinde çevirmenin iki temel faaliyeti söz konusudur. Çevirmen ilk olarak kaynak dildeki metni okumak-anlamak, daha sonra da bu metni amaç dilde yeniden yazmak-somutlamakla görevlidir.

Okuma, görsel göstergeler dizisinin bir algılanışı, bir soyutlama ve bir zihinsel sunumlar dizisi, bir belleğe alış, bir yapı ve son olarak bir yorumlamadır.[43] Dolayısıyla, göstergelerle yüklü bir yazın metni her okunuşunda okuyan kişinin inançları, ideolojisi, psikolojisi gibi çeşitli etkenlere bağlı olarak farklı yorumlamalara neden olabilir. Bu bağlamda, anlama sürecinde okur / çevirmenin yapması gereken öznel yorumlamalardan sıyrılıp, metnin söylediğini anlamaya çalışmaktır. Göstergebilimsel bir çözümleme; anlama aşamasında çevirmeni metin dışına yönelmek yerine metni, metinden hareketle incelemeye, metnin işleyiş şeklini dikkate almaya yönelterek metindeki doğru anlamın yakalanmasını; somutlama sürecinde ise kaynak metnin mantıksal, anlamsal, söylemsel düzeninin eşdeğerli olarak erek metne taşınabilmesini sağlar.

[42] A. Göktürk, Sözün Ötesi, İstanbul, 1998, s. 124.
[43] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 43.

II. 1. YAPISALCILIK

Robert Scholes, yapısalcılığı en geniş anlamıyla gerçeği tek tek nesnelerde değil de nesneler arasındaki ilişkilerde saptama yolu olarak tanımlar.[44]

Yüzeyde gözlemlenebilenden yola çıkarak gözlemlenebilen gerçeğin bağlı olduğu yasaları, yani derin yapıyı arayan yapısalcı yaklaşım, yapıyı oluşturan birimlerin tek başlarına bir anlam taşımadıklarını, yapı içinde birbirleriyle olan bağıntılarıyla anlam kazandıklarını savunur. Örneğin; satranç oyununda bir taşın değeri ancak oyunun kuralları doğrultusunda ve başka taşlarla olan ilişkisi içinde değer kazanır. Aynı şekilde dildeki her öğenin değer ve görevi de o öğenin diğer öğelerle kurduğu ilişkilerle belirlenir.[45] Görüldüğü gibi yapısalcılar parçaya karşı bütünün önemini vurgulamış, görüşlerini dizge (sistem) kavramı üzerine kurmuşlardır.

Yapısalcı yaklaşımın temeli İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından atılmıştır. Saussure o güne kadar süregelen tarihsel / evrimci incelemelere karşı çıkmış, dilin dizisel ve dizimsel bağıntılardan oluşan bir dizge olarak ele alınmasını ve eş zamanlı bir yaklaşımla incelenmesi gerektiğini savunmuştur.[46]

İlk kez Saussure tarafından dilbilimsel araştırmalara yönelik olarak ortaya atılan ‘dizge’, ‘dil / söz’, ‘eş zamanlı / art zamanlı’, ‘dizimsel / dizisel’, ‘gösteren / gösterilen / gösterge’ gibi temel kavramlar yalnızca dilbilim alanında değil, başka alanlarda yapılan yapısalcı çalışmalara da dayanak oluşturmuştur.

---

[44] A. Yüksel, Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Ankara, 1995, s. 18.
[45] A. Yüksel, a.g.e. s. 21, 46, 47.
[46] B. Vardar, Dilbilim Yazıları, İstanbul, 2001, s. 42, 43.

Saussure, dilbilimin konusunu belirleyebilmek için dil ve söz ayrımını getirmiştir. Ona göre dil, toplumsal bir dizge; söz, bireysel bir eylemdir. Dil, aynı topluluğa ait kişilerin belleklerinde varolan ve her an kullanıma hazır bir kurallar bütünü, soyut bir dizge; söz ise bu bilginin kullanımıyla ortaya çıkan somut bir oluşumdur. Saussure'e göre dilbilimin inceleme alanı dildir. Yapısalcı araştırmacı gözlemlenebilir olaydan (söz) yola çıkarak olayı biçimlendiren temel dizgeye (dil) ulaşmayı amaçlar.[47] Bunu gerçekleştirirken de art zamanlı inceleme yerine eş zamanlı bir inceleme metodu kullanmalıdır.

Eş zamanlı yaklaşım dilin belirli bir zaman içindeki durumunu ele alırken art zamanlı yaklaşım dilin belirli bir öğesinin tarihsel süreç içinde incelenmesi anlamına gelmektedir.[48] Saussure dilbilimsel araştırmalarda eşzamanlı yaklaşıma öncelik verilmesi gerektiğini savunur çünkü dilin belli bir zaman içinde hareketsiz olarak işleyişini inceleyen eş zamanlı yaklaşım dilin bir dizge olarak ele alınmasını sağlamaktadır.

Bir dizgenin çözümlenmesi o dizgenin öğeleri arasındaki dizisel ve dizimsel bağıntıların incelenmesini gerektirir. Dizimsel bağıntı tümce içindeki her sözcüğün kendisinden önce ve sonra gelen sözcüklerle olan yatay ilişkisini, dizisel bağıntı ise sözcüklerin kendisinin yerine geçebilecek, böylece sözcüğün anlamını belirlemeye yardımcı olacak tüm öteki sözcüklerle olan düşey ilişkilerini belirler. Ayşegül Yüksel bu ilişkileri şu şekilde örneklendirir:

[47] A. Yüksel, Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Ankara, 1995, s. 23.
[48] A. Yüksel, a.g.e. s. 24.

	O	yaşlı	kadın	-a	acıdım,
Yatay	Şu	derin	göl	-e	baktım.
ilişkiler	Bir	kalın	defter	-e	yazdım.[49]
		Düşey ilişkiler			

Yapısal çözümleme, Saussure'ün ortaya attığı 'ikili karşıtlık' *(binary opposition)* kavramına dayanır. Saussure, dili karşıtlık ilişkileri üzerine kurulmuş bir dizge olarak tanımlar. Bu dizge içindeki bir öğe değerini diğer öğelerin tümüyle kurduğu karşıtlıktan alır. Saussure'ün düşünceleri kendisinden sonra gelen bilim adamlarını da etkiler. Greimas da bunlardan biridir. Greimas'a göre, dünyayı, evreni, insanı ve nesneleri anlayabilmek için farklılıkları algılamak gerekir. İki nesne-terim arasındaki farklılıkları algılamak ise bu iki nesne-terimin ve aralarındaki ilişkilerin kavraması anlamına gelmektedir. Yapı da bu iki terimin aralarında kurdukları ilişkiden doğar. Siyah olmadan beyaz, karanlık olmadan aydınlık, büyük olmadan küçük anlaşılamaz.[50]

Saussure'ün dilbilim bağlamında getirdiği diğer üç önemli kavram ise gösteren *(signifier)*, gösterilen *(signified)* ve gösterge *(sign)*'dir. Mehmet Rifat göstergeyi *"genel olarak kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu vb."* olarak tanımlanır. Bu açıdan sözcükler, simgeler ve işaretler vb. birer gösterge olarak kabul edilir. Toplumsal bir dizge (sistem) olan ve insanlar arası bildirişimi sağlayan doğal diller de birer göstergeler bütünüdür.[51]

[49] A. Yüksel, Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Ankara, 1995, s. 25, 26.
[50] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 73.
[51] M. Rifat, Göstergebilimcinin Kitabı, İstanbul, 1996, s. 10.

Saussure dil göstergesini, gösteren olarak adlandırılan işitim imgesiyle gösterilen olarak adlandırılan kavramın birlikte oluşturduğu karmaşık bir bütün olarak tanımlar. Gösteren kulağımızla duyduğumuz [K.İ.T.A.P.] sesi, gözümüzle gördüğümüz 'kitap' yazısı, gösterilen ise [K.İ.T.A.P.] sözcüğünü duyduğumuz, yazısını okuduğumuz zaman kafamızda oluşan genel /kitap/ kavramıdır.[52]

Saussure, gösteren (biçim) ile gösterilen (içerik) arasındaki bağıntıyı bir tabaka kağıdın iki yüzüne benzetir. Kağıdın iki yüzünü birbirinden ayıramayacağımız gibi gösteren ve gösterileni de birbirinden ayırmak mümkün değildir. Gösteren ve gösterilenin bu birbirine bağımlı doğası yapısalcıları biçimden hareket ederek içeriğe ulaşma çabasına götürmüştür.[53]

[52] Z. Kıran, Dilbilime Giriş, Ankara, 2002, s. 55.
[53] A. Yüksel, Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Ankara, 1995, s. 14.

II. 2. GÖSTERGEBİLİM

Mehmet Rifat göstergebilimi şöyle tanımlar:

İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller (sözgelimi Türkçe), davranışlar, çeşitli jestler (el, kol, baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişi, moda, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, bir mimarlık düzenlemesi, kısacası bildirişim amacı taşısın taşımasın her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde, gösterge olarak adlandırılır. Yine çok genel olarak belirtecek olursak, anlamlı bütünleri, bir başka deyişle gösterge dizgelerini betimlemek, göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağıntıları saptamak, anlamların eklemlenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak ya da insan ile insan, insan ile dünya arasındaki etkileşimi açıklamak, bu amaçla da bilimkuramsal [epistemolojik], yöntembilimsel [metodolojik] ve betimsel [deskriptif] açıdan tümükapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe'de göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girer. [54]

20. yy'ın başlarından itibaren sürdürülegelen göstergebilim çalışmaları birbirine koşut iki yönde ilerler. Bunların ilki, göstergebilimin Avrupa'da temellerini atan Saussure'ün gösterge kuramı, ikincisi ise Amerikalı ve İngiliz göstergebilimciler

[54] M. Rifat, XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, İstanbul, 2000, s. 127.

tarafından izlenen Pierce'ın gösterge kuramıdır. Saussure göstergeyi dilsel, Pierce ise felsefe açısından tanımlamıştır. Saussure göstergebilimi şu şekilde açıklar:

> *Dil, kavramları belirten bir göstergeler dizgesidir; bu özelliğiyle de yazıyla, sağır-dilsiz alfabesiyle, kutsal nitelikli simgesel törenlerle, bir toplumda incelik belirten davranış biçimleriyle, askerlerin kullandığı işaretlerle, vb. karşılaştırılabilir. Yalnız dil, bu dizgelerin en önemlisidir. Demek ki göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir: Toplumsal ruhbilime, bunun sonucu olarak da genel ruhbilime bağlanacak bir bilim. Göstergebilim diye adlandıracağız biz bu bilimi. Göstergebilim, göstergelerin öz niteliğini, hangi yasalara bağlı olduğunu öğretecek bize (...) Bundan ötürü, anlatım dizgelerinin en karmaşığı ve en yaygını olan dil, aynı zamanda bunların en belirginidir de. Dilbilim bu bakımdan her türlü göstergebilimin genel örneği olabilir. Dilin yalnız özel bir dizge niteliği taşıması durumu değiştirmez.* [55]

Saussure ve Piece göstergenin yapısı ve işleyişini biçim ve içerik ikiliği içerisinde ele alırlar. Saussure'ün kuramında bu, gösteren (biçim) / gösterilen (içerik) kavramlarıyla belirtilir. Pierce'de ise gösterge kavramı Saussure'den farklı olarak üçüncü bir boyut daha kazanır. Göstergenin varolma koşulu olan; ancak göstergenin dışında kalan gerçeklik, şey ya da nesne, yani 'gönderge' Saussure'ün inceleme alanının dışında kalır çünkü ona göre dilbilim, dizgenin bağlandığı dış gerçekleri değil, dizge içinde göstergenin işleyişini

[55] Z. Kıran, Dilbilime Giriş, Ankara, 2002, s. 285.

incelemelidir. Oysa dil dışı dünyada bu gerçeklik Pierce'ın gösterge kuramının önemli bir parçasıdır.[56]

Pierce kendi göstergebilim anlayışını şöyle dile getirir:

(...) Bir gösterge ya da representamen, bir kişi için, herhangi bir şeyin yerini, herhangi bir bakımdan ya da herhangi bir sıfatla tutan bir şeydir. Birine yöneliktir, bir başka deyişle bu kişinin zihninde eşdeğerli bir gösterge ya da belki daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yarattığı bu göstergeyi ben birinci göstergenin yorumlayanı (İng. interpretant) olarak adlandırıyorum. Bu gösterge bir şeyin yerini tutar: nesnesinin yerini (İng. object).[57]

Hangi yaklaşımla gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin göstergebilim araştırmalarının temel amacı insanı çevreleyen anlamlar evrenini ve bu evren içindeki anlamların üretilme sürecini kavramaktır.[58] A. J. Greimas'ın da belirttiği gibi *"göstergebilim, hem dünyanın insan, hem de insanın insan için taşıdığı anlamı araştıran bir daldır."*[59]

[56] Öztokat, Tanyolaç, N., "Tiyatroya Göstergebilimsel Bir Bakış", Günümüz Dilbilim Çalışmaları, İstanbul, 2003, s. 57.
[57] M. Rifat, XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, İstanbul, 2000, s. 132.
[58] M. Rifat, Göstergebilimcinin Kitabı, İstanbul, 1996, s. 12.
[59] Z. Kıran, Dilbilime Giriş, Ankara, 2002, s. 283.

II. 3. YAPISAL VE GÖSTERGEBİLİMSEL METİN ÇÖZÜMLEMESİ

Yapısalcılık da, göstergebilim de Saussure'ün ortaya attığı temel kavramlar üzerine kurulmuştur. Her ikisi de metnin derin anlamına ulaşmaya çalışır. Yapısalcı araştırmacı bu amaçla anlatım düzlemi (sözcükler, tümceler, dilbilgisel ya da biçimsel özellikler) ile içerik düzlemi (metindeki anlamlar) arasındaki ilişkiyi (göstergenin oluşumu: semiosis) inceler ve içerik düzlemini (derin yapı) kavramak için anlatım düzleminden (yüzey yapı) hareket edilmesi gerektiğini savunur. Göstergebilimsel bir araştırma ise gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiyi öncelikli olarak inceleme alanı içine almaz. Hjelmslev'in ortaya attığı anlatımın tözü, anlatımın biçimi, içeriğin tözü, içeriğin biçimi ayrımını esas alarak kendine inceleme konusu olarak içeriğin biçimini alır.[60]

→ İçeriğin Tözü: Dil tarafından henüz yapısal bir özellik kazanmamış, dil dışı gerçeklik.

→ İçeriğin Biçimi: Gösterilen.

DİL

→ Anlatımın Biçimi: Gösteren.

→ Anlatımın Tözü: Dil tarafından henüz yapısal bir özellik kazanmamış, ses yığını.

Dil göstergesinin tözler kısmı birer işlenmemiş hammadde yığınıdır. İçeriğin tözünde abla, yeğen, dede, amca, torun, kardeş, nine gibi kavramlar; anlatımın tözünde ise /l.k.o.u./ gibi sesler karışık bir şekilde bulunur. Biçimler düzlemi, tözlerdeki

[60] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 27.

malzemenin düzenlenmiş halidir. İçeriğin biçiminde karışık halde bulunan kavramlar belirli bir dizge meydana getirirler.

Örneğin; Dede Nine

Hala Teyze

Baba Anne

Amca Dayı

Anlatımın biçiminde ise /l.k.o.u./ gibi sesler /o.k.u.l/, /o.l.u.k/, /k.o.l.u/ gibi anlamlı sözcükler yaratırlar.[61]

Göstergebilimci bir metni çözümlerken hem metnin söylediği şeyleri (anlamlar evrenini) hem de söylenenlerin biçimini, düzenini (içeriğin biçimi) kavramayı ve yeniden yapılandırmayı amaçlar. Metnin anlatım düzlemi (dilsel, biçimsel yapılar) göstergebilimsel bir incelemenin kapsamı dışında tutulur.[62]

Göstergebilim, bir metnin üretim sürecinde dört aşamadan geçtiğini belirtir. Mehmet Rifat bu düzeyleri şu şekilde açıklar: Anlam oluşumunun temellendiği en soyut, en temel aşama olan mantıksal-anlamsal düzey; temel anlam yapılarının anlatı izlenceleri içinde yer alarak, işlevsel birimlere yani eyleyenlere dönüştüğü anlatısal düzey, işlevsel birimlerin yani eyleyenlerin kişiler haline dönüşerek belli bir uzam ve zaman içinde varolduğu söylemsel düzey ve göstergebilimin doğrudan inceleme alanı içine almadığı metinselleştirmenin gerçekleştirildiği yüzeysel dil düzeyi yani anlatım düzlemi.

Göstergebilimsel çözümleme süreci ise üretim sürecinin tam tersi bir yön izler. Çözümlemeci ilk olarak anlatım düzlemini kurallı, yöntemli bir biçimde kesitleyerek

[61] Z. Kıran, Dilbilime Giriş, Ankara, 2002, s. 143, 144.
[62] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 33.

önce söylemsel düzeyi, ardından anlatısal düzeyi inceler, son olarak da mantıksal-anlamsal düzeye ulaşır.[63]

[63] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 34.

II. 3. a. Kesitlere Ayırma

Göstergebilimsel metin çözümlemesinin ilk aşaması metnin kesitlere ayrılmasıdır. Kesitleme işlemi metnin düzenlenişini ve olayların sunumunu ortaya koyarak metnin anlam evrenine ulaşma doğrultusunda bir ilk sınıflandırmanın yapılmasını sağlar.

Kesitleme sırasında ilk olarak paragraf ayrımı, cümle bölümlenmesi ve baskı harflerinin seçimi gibi metnin grafik düzenine dikkat etmek gerekir. Burada, orada vb. bazı uzamsal belirtkeler; yarın, ertesi gün, dün vb. zamansal belirtkeler ve bir durumdan diğer bir duruma dönüşümler de metni kesitlere ayırmak için kullanılır. Eyleyen öznelerin geçirdiği dönüşümler ve metne giren yeni bir eyleyen, kesitleme için bir diğer ölçüdür. Bütün bu belirli ilkeler dışında, genel anlamıyla, bir anlam birliği oluşturan her sözce parçası bir kesit oluşturur. Kesitleme işlemiyle metnin anlam kavşakları belirlenir.[64]

[64] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 78.

II. 3. b. Söylem Çözümlemesi

Doğal bir dille oluşturulmuş bir metnin birimleri (sözcükler, tümceler ve bunları kapsayan sözceler) arasında kurallı bir ilişkiler ağı bulunur. Söylem çözümlemesi söylemsel birimler ve birim öbekleri (sözceler) arasındaki bu ilişkilerin incelenmesi anlamına gelmektedir. Amaçlanan anlatı düzeyinin (dilbilgisel yapılar ve retorik oyunlar) altında yatan içeriğin yüzeysel düzeyinin düzenleniş, eklemleniş, zincirleniş kuralını belirlemek ve yeniden yapılandırmaktır.

Söylem çözümlemesi temel olarak aynı izlek (tema) çevresinde toplanabilecek olanlarla, birbirinden ayrılması gerekenleri sınıflandırmaya yönelik bir çalışmadır.[65] Ayrıca metindeki figürler, yerdeşliklerin yani bir metnin sözcüklerini gruplayan ve bu sözcükleri aynı kavrama bağlayan sözlükbirimsel alanların saptanması yoluyla açığa çıkarılır ve sınıflandırılır. Böylece figürlerin metin içinde nasıl düzenlendiği ve nasıl anlam ürettiği belirlenir.[66]

Söylem düzeyinde gerçekleştirilen diğer bir inceleme de kahramanların izleksel rollerinin belirlenmesidir. Bunun için metinde yer alan kişiler sınıflandırılır ve kişilik çözümlemesi yapılır. Zamansallaştırma ve uzamsallaştırma da söylem düzeyinde incelenir.

[65] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 36, 38, 39.
[66] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 106.

Göstergebilimsel bir araştırmada zıtlıkları gözlemlemek esastır çünkü anlam bu zıtlıklardan doğar. Söylem düzeyinde de yaşam / ölüm, güzel / çirkin, doğru / yanlış gibi zıtlıklar saptanmaya çalışılır.[67]

[67] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 85, 86.

II. 3. c. Anlatı Çözümlemesi

Her anlatı metni bir başlangıç (önce), bir gerçekleşim (esnasında) ve bir sonuç (sonra) durumundan oluşur. Dönüştürücü öznenin eylemi, başlangıç durumunu bozarak yeni bir durum yaratır yani bir durum sözcesi bir edim sözcesiyle yeni bir durum sözcesine dönüşür. Bu dönüşüm süreci göstergebilimde anlatı izlencesi olarak adlandırılır. Anlatı çözümlemesinde gerçekleştirilecek ilk etkinlik, özne ile nesne arasındaki ayrılık ya da birliktelik ilişkisi olarak tanımlanabilecek durum sözcelerini saptamak ve bu sözcelerin dönüşümlerini izlemektir.[68]

<table>
<tr><td rowspan="2">I
ÖNCE
Başlangıç
Durumu
Denge
1</td><td colspan="3">II
ESNASINDA
Dönüşüm (maruz bırakma veya maruz kalma)
Dinamik Süreç</td><td rowspan="2">III
SONRA
Sonuç durumu
Denge
5</td></tr>
<tr><td>2
Provokasyon
(Başlatıcı)</td><td>3
Eylem</td><td>4
Ceza</td></tr>
</table>

Bir anlatı izlencesi eyletim, edinç, edim ve yaptırım olmak üzere dört evreden oluşur. Her evre farklı kipliklere sahiptir. Kiplik, yüklemi değiştiren durum olarak tanımlanır. Örneğin; özne durumunda bir değişiklik istemiyorsa ‘olmak’ kipliği içinde yer alır. Gönderenin müdahalesi olmak kipliğini ‘istemek’e dönüştürür. Edim aşamasında özne bir eylemde bulunur, dolayısıyla ‘yapmak’ kipliğinde bulunur. Greimas’a göre anlatı izlencesi içinde altı ana kiplik bulunmaktadır: Mecbur olmak, istemek, gücü

[68] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 79.

yetmek, bilmek, yapmak ve olmak. Bu kiplikler anlatını akışı içinde değişikliğe uğrayabilirler.[69]

Anlatı izlencesinin ilk evresi eyletim evresidir. Eyletim evresinde özne, gönderenin önerisi ya da zorlamasıyla (kiplik: özne için mecbur olmak, gönderen için yaptırtmak) veya doğrudan doğruya kendi isteğiyle (kiplik: istemek) nesneye yönelik bir eylem gerçekleştirir. Eyletim evresinde gönderici ile özne arasında bir sözleşme yapılır.

Anlatı izlencesinin ikinci evresi edinç evresidir. Edinç, edimin gerçekleşmesi için gerekli olan şartlardır. Edinç evresinde özne, gönderenle yaptığı sözleşmeyi gerçekleştirebilmek için doğuştan sahip olmadığı bazı yetenekleri edinmeye çalışır. Bu sırada anlatı izlencesi içine giren bazı başka eyleyenlerden destek görür (yardım edenler), bazıları da öznenin bu çabalarını engellemeye çalışır (engelleyenler). Edinç evresinin kiplikleri 'gücü yetmek', '(yapmayı) bilmek' ve 'yapabilmek'tir.

Anlatı izlencesinin üçüncü evresi, edim evresidir. Bu evrede özne, eylemini gerçekleştirir ve nesnesine (amacına) ulaşır. "Yapmak" kipliği edim evresinin kipliğidir.

Dördüncü ve son evre ise yaptırım evresidir. Bu evrede gönderen, öznenin edimini değerlendirir ve özneyi başarı ya da başarısızlık durumuna göre ödüllendirir veya cezalandırır.[70] Bu dört evreyi Hilmi Uçan aşağıdaki şekilde özetler:

[69] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 80.
[70] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 42, 43, 44.

1. EYLETİM	YAPTIRMAK	G → Ö	Sözleşme
2. EDİNÇ	İSTEMEK		
	GÜCÜ YETMEK	Ö → N	Ayrışım
	YAPMAYI BİLMEK		
3. EDİM	YAPMAK	Ö → N	Sınama

Dönüşümler

1. [Ö ∨ N → Ö ∧ N] : Başarı

2. [Ö ∨N → Ö ∨ N]: Başarısızlık

4. CEZA Ö → G

1. Ödül: [Ö ∨ N → Ö ∧ N]

2. Ceza: [Ö ∨ N → Ö ∨ N]

Bu şemada kullanılan;

Ö özneyi,

G göndericiyi,

→ ok işareti, bir ilişki işlemini,

N nesneyi,

∨ bir ayrışımı,

∧ bir bağlaşımı ifade eder.[71]

Anlatı çözümlemesi eyleyenler ve eyleyenlerin eylemlerinin belirlenmesine yönelik bir çalışmadır. Böylece söylem çözümlemesi sonucu belirlenen izleksel rollerle,

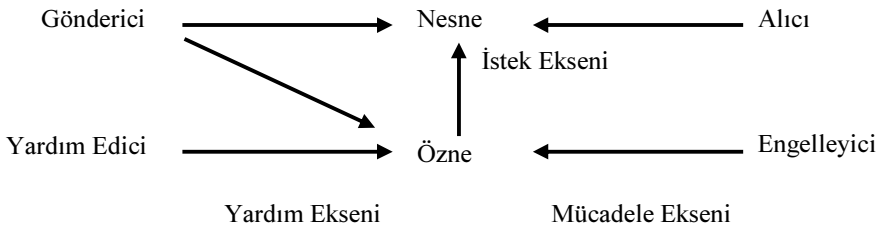
[71] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 81, 82.

anlatı çözümlemesi sonucu ortaya çıkan eyleyenlerin rolleri birbirini bütünler ve kahramanları tanımlar.

Eyleyen, bir eylemi yapan veya bir eyleme maruz kalan kişidir. Gönderici, alıcı, nesne, özne, yardım edici, engelleyici anlatı izlencesi içinde yer alan eyleyenlerdir.

Gönderici; gücü elinde bulunduran, bir nesneyi bir alıcıya göndermek isteyendir. Özne; bir nesneyi veya bir kişiyi arzu edendir. Bir anlatı metninde alıcı ve özne rollerini tek bir kişi üstlenebilir. Öznenin karşısında aynı nesne ya da kişiyi elde etmeye çalışan bir başka özne, karşı özne yer alabilir. Yardım edici, öznenin edimini gerçekleştirebilmesi için ona yardım eden, engelleyici ise öznenin başarısız olması için çabalayan kişidir.

Bir anlatı metninde gönderici ve alıcı iletişim ekseni üzerinde; özne ve nesne istek ekseni üzerinde; yardım edici ve özne yardım ekseni üzerinde; engelleyici ve özne mücadele ekseni üzerinde yer alır. Yardım edici ve engelleyicinin bulunduğu eksen güç ekseni; gönderici ile öznenin bulunduğu eksen ise sözleşme eksenidir.[72]

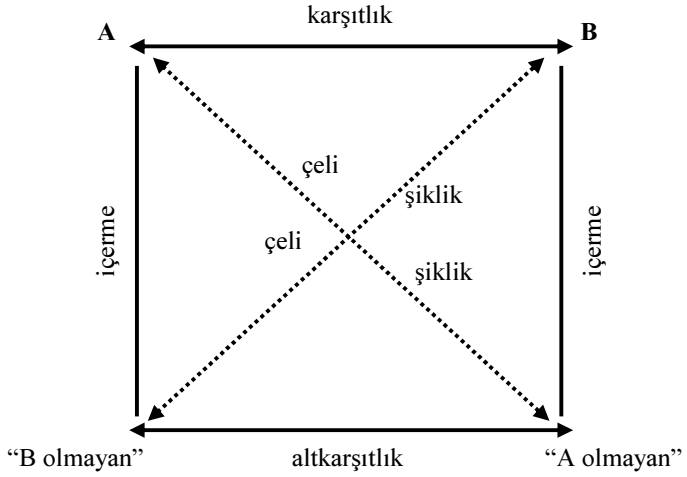


[72] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 83, 84.

II. 3. d. Mantıksal Anlamsal Düzey

Anlatının mantıksal-anlamsal düzeyi anlam evreninin en derin, en soyut düzeyidir. Bu düzeyde söylem ve anlatı düzeylerinde saptanan ilişkilerin altında yatan temel mantık aranır. Bunun için öncelikle temel söz dizimini oluşturan ilişkiler ikilikler halinde belirlenir, ardından da aralarındaki mantıksal dönüşümün nasıl gerçekleştiği araştırılır. Bu amaçla da model olarak hem ilişki türlerini hem de aralarındaki mantıksal dönüşümü gösteren göstergebilimsel dörtgene başvurulur.[73]

A. J. Greimas, göstergebilimsel dörtgeni "herhangi bir anlamsal kategorinin mantıksal eklemlenişinin görsel sunumu" olarak tanımlar.[74] Göstergebilimsel dörtgen, anlatıda oluşan anlamın bir özetidir. Anlatıdaki ilişkiler, dörtgendeki karşıtlık (a1 ← → a2; $a2^{-}$ ← → $a1^{-}$), çelişiklik (a1 ↔ $a1^{-}$; $a2^{-}$↔ a2) ve içerme ($a2^{-}$ → a1; $a1^{-}$ → a2) ilişkileriyle açıklanır. Bu soyut ilişkileri, olmak / görünmek karşıtlığı içerisinde Zeynel Kıran göstergebilimsel kare üzerinde şu şekilde açıklar:



[73] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 46.
[74] H. Uçan, Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim, İstanbul, 2002, s. 89.

Bir polis gerçekten polis oluşu ve görüntüsüyle (üniforma) bir gerçeklik (A) oluşturabilir: (a1 ← → a2). Bu gerçeklik, hem karşıt hem de birbirini tamamlayan iki göstergebilimcikten oluşur. Aralarında ve…ve bağıntısı vardır.

Polis olduğunu söyleyen diğer bir kişi, ne polistir ne de polis gibi görünmektedir: ($a2^{-}$ ← → $a1^{-}$). Bu kişi çevresini aldatmaktadır.

Başka biri gerçekten polistir; ama üniforma giymediği için polis gibi görünmemektedir: ($a2^{-}$ → a1). Sivil giyinen bu kişinin bir gizi olduğu, kendisinin bir gizli polis (sivil polis) olduğu söylenebilir.

En son olasılık ise, bir kimsenin polis üniforması giydiği halde aslında polis olmaması, yalan söylemesidir: ($a1^{-}$ → a2).[75]

[75] Z. Kıran, Dilbilime Giriş, Ankara, 2002, s. 294.

II. 4. GÖSTERGEBİLİM VE YAPISALCILIĞIN ÇEVİRİ ALANINDA KULLANIMI

Mehmet Rifat'a göre çeviri etkinliği ilk olarak bilişsel *(kognitif)* bir etkinliktir. Bu etkinliğin somut bir metin durumuna getirilmesi ikinci aşamadır. Çeviri, bir dilde üretilmiş anlam evreninin (kaynak metin) başka bir dilde yeniden üretilmek amacıyla dönüşüme uğratılmasıdır (erek metin). Bu dönüşüm süreci iki aşamadan oluşmaktadır: Yorumlama (çözümleme) ve yeniden üretim (yeniden yaratım).[76]

Anlam, göstergelerin keşfedilen yorumlarından çıkar. Göstergenin anlamını veren onun ilgili nesnesi değil, yorumlananıdır. Yorumlanan, bir göstergenin yorumlanmış hali, göstergenin kişide ya da kişinin belleğinde yarattığı etkidir. Yorumlanan öğenin göstergeye; göstergenin de yorumlanana dönüşmesi süreci sonsuza değin sürer. Yani bir göstergenin anlamı sonsuz sayıda yorumlanan göstergeler üreten başka başka göstergelerdir. Her yeni yorumlanan ilgili nesne hakkında daha fazla bilgi verir, böylece sonsuz sayıda gerçekleştirilen yorumlananlar zinciri, bizi gerçeğe biraz daha yakınlaştırır. Bu sınırsız anlamları üreten işlem göstergebiliminde 'semiosis' ya da 'gösterge süreci' olarak adlandırılır. Aslında çeviri faaliyeti de bir tür gösterge sürecidir. Çevirmen, çeviri yaparken herhangi bir yorumlananı, kendi yorumuyla birleştirir ve ortaya yeni bir gösterge ve yeni bir yorumlanan koyar. Gösterge kendisini daha sonraki göstergeye aktararak kullanımsal yönden mükemmelleşir. Göstergenin daha belirgin, daha açık hale

[76] Rifat, M., "Göstergebilimsel Açıdan Çeviri Etkinliği, Çeviri Kuramı ve Çeviri Kuramının Kuramı", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, 1995, s. 66.

getirilmesini amaçlayan bu sonsuz süreç bir noktada sona erer.[77] Wittgenstein bu noktayı şöyle tanımlar:

> *(...) Daha genişletilmiş bir gösterge ya da resme dönüştürülemeyen bu son yorumlanan, adından da anlaşılacağı gibi daha fazla yorumu yapılamayan şeydir. Ne var ki ulaştığımız sonuç artık üstünde daha ileri aşamalarda yorum yapamayacağımız mantıklı bir sonuç değil, psikolojik bir sonuçtur. Elde edilen simgenin daha fazla yorumlanamayacağını söylemek istemiyorum, ancak ben daha fazla yorum yapmıyorum, çünkü bu haliyle ben kendimi oldukça rahatlamış hissediyorum.*[78]

Pierce'a göre bir göstergenin anlamı çevrilebilirliğinde yatar, dolayısıyla bir göstergenin çevirisi o göstergenin tümüyle kavranılması ya da anlaşılması anlamına gelir. Pierce 'yorumlanan' olarak tanımlanan yorum ya da anlamın bir dilden başka bir dile geçiş, çeviri olduğunu belirtir. Bir göstergenin yorumu ne demektir diye soran Pierce buna şu şekilde cevap verir: *"Yorum belki de çevirinin bir başka adı."*[79] Mehmet Rifat da çevirmeni bir gösterge çözümleyicisi ya da bir anlamlandıran insan *(homo semioticus)* olarak tanımlar.[80]

Bu bağlamda, göstergebilim tarafından bir metnin çözümlenmesi amacıyla geliştirilen kuramsal yöntem; çevirmence kaynak metnin katmanlarını çözümleme ve bu katmanları erek metinde yeniden kurma amacıyla kullanılabilir. Bu kuramsal modeli Mehmet Rifat derinden yüzeye ve yüzeyden derine doğru şu şekilde tanımlar:

---

[77] L. Gorlee, Göstergebilim ve Çeviri Sorunu, 2000, s. 52-96.
[78] L. Gorlee, a.g.e. s. 107.
[79] L. Gorlee, a.g.e. s. 117-122.
[80] Rifat, M., "Göstergebilimsel Açıdan Çeviri Etkinliği, Çeviri Kuramı ve Çeviri Kuramının Kuramı", Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler, 1995, s. 66.

Derin Anlam Düzeyi: Anlamın temellendiği, kaynaklandığı gücül, mantıksal yapılar.

↓ ↑

Anlatı Düzeyi: Olay örgüsünün kurulmasını sağlayacak işlevsel anlatı birimlerinin belirmesi ve aralarındaki ilişkilerin düzenlenmesi: *Özne / Nesne, Gönderen / Gönderilen, Yardım eden / Karşı çıkan arası ilişkiler.*

↓ ↑

Söylem Düzeyi: İşlevsel anlatı birimlerinin *kişi / uzam / zaman* açısından belirmesi: Temaların ve temaları süsleyecek figürlerin ortaya çıkması.

↓ ↑

Yüzeysel Dil Düzeyi: Temaların ve figürlerin bir doğal dille gerçekleştirilmesi, metnin ortaya çıkması: Ses, sözcük, sözdizim, biçem ilişkileri.

↓ bir metni anlamsal açıdan üretme yönü

↑ bir metni anlamsal açıdan çözümleme yönü[81]

Kaynak dilde oluşturulan bir metnin erek dilde yeniden yaratılması süreci çözümleme sürecinin tam tersi bir yön izler. Çevirmen bir anlamda yazar rolünü üstlenir ve kendi metnini üretirken kaynak metnin yazarıyla aynı süreci takip eder. Çözümleme sonucu eriştiği mantıksal-anlamsal düzeyden anlatısal düzeye, oradan da söylemsel düzeye ve en nihayet yüzeysel dil düzeyine erişerek metnini tamamlar.

[81] M. Rifat, Homo Semioticus, İstanbul, 1999, s. 60.

Çevirmen, kaynak metnin anlamlar evrenine (mantıksal, anlatısal, söylemsel düzeyler) ulaşmasını ve aynı metni erek dilde eşdeğerli bir biçimde tekrar oluşturmasını sağlayacak yöntem ile birlikte sağlam bir dil bilgisi ve kültürel altyapıya da sahip olmalıdır.

Her dil, dış dünyayı kendine özgü bir biçimde algılar, dizgeleştirir ve sunar. Hiçbir dil, bir başka dille birebir aynı özellikleri taşımaz. Hem dilsel öğeler hem de dillerin işleyiş biçimleri farklılıklar gösterir. Bu nedenle, çevirmenin kaynak dilde anlatılanı anlayabilecek ve bunu erek dile eşdeğerli bir biçimde aktarabilecek dil yeterliliğine sahip olması gerekmektedir. Fakat bir yazın metnini anlamak için o metnin yazıldığı dili bilmek de yeterli değildir çünkü her yazın metni belirli bir kültürel yaşantının ürünüdür. Bu nedenle farklı bir kültürel birikime sahip çevirmenin anlama dünyası ile kaynak metnin dünyası arasındaki karşıtlık, anlama sürecinde çevirmene bazı güçlükler doğurur.[82] Çevirmen bir metni tam olarak kavrayabilmek için metnin kültürel öğelerini çözümlemesini sağlayacak ön bilgiye de sahip olmalıdır.

Yazın metninin en temel özelliği hem dilsel kullanım hem de anlam açısından özgün olmasıdır. Akşit Göktürk'e göre yazın yapıtı *"sözcükleri alışılmış anlam nesneleri dışında, yeni gösterge-gösterilen ilişkilerine sokar, dili kalıplaşmış algılarımızın tekdüzeliğinden kurtararak ona yeni bir kan sağlar."*[83] Yazınsal metin kurmaca bir dünya sunar. Bu dünya nesnel gerçekler dünyasının bilgilerinden yararlanır; fakat bu bilgiler alışık olmadığımız bir anlatımla ve bilinen anlamları dışında kullanır. Yazınsal metnin iletisi de bu özelliğinden kaynaklanır. Çeviri sürecinde karşılaşılan bir başka güçlük, bu

[82] A. Göktürk, Sözün Ötesi, İstanbul, 1998, s. 125, 126.
[83] Göktürk, A., "Okumak-Yorumlamak", Çağdaş Eleştiri, Aralık 1984, S. 12, s. 23.

bağlamda hem dilsel kullanım hem de anlam açısından özgün olan bir yazın metninin kendine özgülüğünden bir şey kaybetmeden başka bir dile aktarılabilmesi sorunudur.[84]

Göstergebilim bu özgün iletinin doğru anlaşılabilmesi ve aktarılabilmesi için bazı çözümleme kuralları, yöntemler ve kavramlar sunar. Çevirmenin, metinde dile getirilenlerden sapıp yanlış yorumlar yapmasını engelleyecek bir kurallar bütünü oluşturur. Çevirmen, göstergebilimsel yöntemi kullanarak bir metni ilk önce ayrıştırır, sonra başka bir dilde tekrar kurar. Böylece çeviri, metnin çözümlenmesi ve yeniden üretilmesi anlamında göstergebilimden yararlanırken anlam oluşumunu inceleyen bir bilim dalı olan göstergebilim için de yine anlama dayalı bir faaliyet olan çeviri bir uygulama alanı oluşturur.

[84] A. Göktürk, Sözün Ötesi, İstanbul, 1998, s. 130.

III. BÖLÜM: HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP (THE DUMB WAITER) ADLI OYUNUNUN YAPISALCILIK / GÖSTERGEBİLİM BAĞLAMINDA METİN ÇÖZÜMLEMESİ

Gitgel Dolap, İngiliz oyun yazarı Harold Pinter'ın 1950'lerin sonlarında yazdığı ikinci oyunudur. II. Dünya Savaşı sonrası İngiltere'de ortaya çıkan, aşağı tabakadan insanların dillerini, yaşamlarını, sorunlarını yansıtan İngiliz yeni-doğalcılığı ile yine aynı dönemde Fransa'da ortaya çıkan uyumsuz tiyatro örneklerinden etkilenen Pinter, Gitgel Dolap'ta 20. yy. İngiltere'sinde yaşayan iki kiralık katilden hareketle bireyin yaşamaya zorlandığı sistem içindeki acizliğini dile getirmektedir.[85]

Oyun, Ben ve Gus adında iki kiralık katil arasında geçer; fakat sahne üzerinde görmediğimiz; ancak yaptığı müdahalelerle bize varlığını hissettiren üçüncü bir güç daha bulunmaktadır. Bu güç her şeyi bilir, her şeyi görür. Yaptığı her müdahale planlıdır, oyunun akışını o yönlendirir, sonu o belirler. Bu nedenle oyunu yukarıdan yapılan müdahalelere paralel olarak üç kesit halinde inceleyebiliriz.

Birinci Kesit: Oyunun başı ile kapının altından içi kibrit dolu zarfın atılması arasında süregelen bölümdür.

İkinci Kesit: Kapının altından atılan zarf ile Gitgel dolabın gönderilmesi arasında süregelen bölümdür.

Üçüncü Kesit: Gitgel dolabın gönderilmesi ile başlayan ve oyunun sonuna kadar devam eden bölümdür.

---

[85] Yüksel, A., "Harold Pinter'ın Gitgel Dolap Adlı Oyununda Anlam Dizgeleri", Gündoğan Edebiyat, Bahar 1992, S. 2, s. 77.

III.1. BİRİNCİ KESİT

III. 1. a. SÖYLEM DÜZEYİ

Lévi-Strauss'a göre dünyayı anlamlandıran temel karşıtlık, doğa / ekin karşıtlığıdır. Strauss bireyin anlam evrenini açıklarken de bu temel karşıtlığı kullanır. Ona göre insan, işlenmiş *(culturalisé)* bir ortamın içinde doğar veya içinde bulunduğu ortam tarafından işlenir. Doğal olanla işlenmiş olan birbirinin karşıtıdır. Strauss bu konuda şöyle der:

> *Ekin seçiciliği, ayırıcılığı, kurallaştırıcılığıyla tanımlanır; doğaysa bölünmemişliği, sürekliliği ve doluluğuyla belirlenir, seçilmesi olanaksız, karmaşık bir nitelik taşır. Bunun için ekin bir yandan seçici, ayırıcı, kurallaştırıcı yanıyla doğanın karşısında yer alırken, bir yandan da seçmeden, ayırmadan, kurallaştırmadan edemediği için, yeni bir bileşime varmak üzere doğayı dönüştürür, bir anlamda doğanın yerine kendisi geçer.*[86]

Bu bağlamda Gitgel Dolap'ta katı örgüt kurallarıyla (ekin) kişisel hak, özgürlük, istek ve dürtülerin (doğa) karşıtlığı görülür.

Ben ve Gus aynı örgüt için çalışan iki kiralık katildir. Katı örgüt hiyerarşisi içinde en alt kademede yer alırlar. Onlardan beklenen, verilen emirleri kayıtsız şartsız yerine getirmektir, soru sormak değil. Bilgiye sahip olanlar örgütün üst düzey yetkilileridir. Kararları onlar alır; kimin, nerede, ne zaman, nasıl öldürüleceğini onlar bilir. Örgüt kişinin temel haklarından biri olan bilgi edinme, bilgilenme hakkını elinden alır. Gus'ın merak dürtüsü ve örgüt kuralları birbiriyle çelişmektedir.

[86] C. Levi-Strauss, Yaban Düşünce, İstanbul, 1984, s. 144.

Örgüt koyduğu katı kurallarla bireylerin yaşam alanını, hak ve özgürlüklerini sınırlar. Birey kendisi için değil, örgüte hizmet için vardır. Kendisine verilen, sağlananla yetinmek zorundadır; talep edemez, daha fazlasını isteyemez. Bu anlamda Gus'ın zevkleri, yaşama coşkusu ve sosyal kişiliği örgütün yapısına ters düşer.

Örgüt bireyi yoksunlaştırır. Gus bu duruma tepki gösterirken Ben itaat eder. Oyun boyunca ikili arasında süregelen çatışma da aralarındaki bu farktan kaynaklanır.

GUS X ÖRGÜT = BEN

Bu temel karşıtlıktan hareketle oyunun söylem düzeyini tekrarlar bağlamında inceleyebiliriz. Oyunun ilk bölümünde tekrarlar iki gruba ayrılır:

i. Sözel tekrarlar: Gus'ın soruları, şikayetleri ve iletişim çabası buna karşılık Ben'in bu çabaları karşılıksız bırakması.

ii. Eylem tekrarları.

i. Sözel Tekrarlar

- Gus'ın İletişim Çabası

Ben ve Gus bir bodrum katında kurbanlarını bekleyen iki kiralık katildir. Ne kadar zamandır bekledikleri ve daha ne kadar bekleyecekleri belirsizdir. Mekan; dış dünyadan tamamen soyutlanmış, içinde iki yatak ve bir sandalyeden başka bir şey bulunmayan bodrum katında bir odadır. Ne dışarıyı seyredebilecekleri bir 'pencere' ne de dinleyebilecekleri bir 'radyo' vardır. Gus'ın iletişim çabasının ardında bu kısıtlı uzamda belirsizce beklemekten duyduğu can sıkıntısı yatar. Ben ise yatağına uzanmış gazete okumaktadır. Gus'ın aksine sakin ve sabırlıdır. Orada bulunma

amaçlarının yalnızca iş olduğunu ve işlerinin beklemeyi gerektirdiğini bilir, Gus'ın diyalog çabalarını karşılıksız bırakır.

Durum	Gus	Ben
İzolasyon, Yoksunluk (radyo, pencere)	Canı sıkılır.	Gazete okur.
	İletişim çabası	İletişim çabasını karşılıksız bırakır.
	X Örgüt	= Örgüt

- Gus'ın Şikayetleri

Ben ve Gus 'sifonu' çalışmayan, 'penceresi' bile olmayan, 'bodrum' katında bir odada kurbanlarını beklemektedirler. Geceyi 'rahatsız bir yatakta', 'kirli çarşaflar' üzerinde, 'battaniyesiz' geçirmişlerdir. Odada ne dinleyerek vakit geçirebilecekleri bir 'radyo' ne seyredebilecekleri bir 'manzara' vardır. Üstelik bu defa işi tamamladıktan sonra 'futbol maçı' izlemeye de gidemeyeceklerdir. Tırnak içine alınan bütün bu göstergeler Ben ve Gus'ın içinde bulunduğu yoksunluk durumunu gösterir. Sahip oldukları şeyler; Gus'ın yanında getirdiği 'çay', 'bisküvi' ve oraya kendileri için bırakılan 'çay takımı'dır.

Durum	Gus	Ben
Yoksunluk	Şikayet eder.	Kabullenir, boyun eğer.
	X Örgüt	= Örgüt

Gus'ın dile getirdiği şikayetler ve Ben'in bu şikayetlere tepkisi Ben ve Gus'ın izleksel rollerinin belirlenmesinde büyük önem taşır.

Gus'ın kişiliği ve yaptığı iş birbiriyle bağdaşmaz. O bir kiralık katildir, görevi öldürmektir; fakat kendisi de bir o kadar yaşama dönüktür. İşinin zorunlu kıldığı kısıtlılıklar içinde yaşamın küçük tatlarını kovalamaya çalışır. Yanında getirdiği 'yiyeceklerle' (oyunun ilk bölümü için yalnızca çay ve bisküvi) işini, kendi çapında bir ziyafete dönüştürmenin hayalini kurar. O izbe bodrum katında güzel olan tek şeyi, 'çay takımını' fark edebilecek ölçüde ince bir zevki, estetik anlayışı ve yaşama

coşkusu taşır içinde. Öyle incelikli bahseder ki fincanlardan kiralık katilin ardındaki nahif delikanlıya tanık oluruz. Ben, onun fincanlara olan bu ilgisini anlamlandıramaz.

Yaptıkları iş büyük bir gizlilik gerektirir. Kimseye gözükmeden, kimseye duyurmadan yerine getirmeleri gerekir verilen emri. Gus, işinin gereklerine o kadar uzaktır ki dinleyebileceği bir 'radyo', dışarıyı seyredip vakit geçireceği bir 'pencere' bulunmadığından yakınır. Ona göre değildir dört duvar arasında iş yapmak, eve hapsolup örgütün emirlerini beklemek. Sıkılır, işini tamamlayıp dışarıya atmak ister kendini. 'Tabiata', 'güzel manzaralara' düşkünlüğünden bahseder. İşi onu zevklerinden mahrum bırakmaktadır.

Gus yemeye, içmeye, gezmeye, eğlenceye düşkündür. İşlerini tamamladıktan sonra 'futbol maçına' gitmeyi teklif eder Ben'e ısrarla. En büyük zevki futboldur. Gus futbol gibi sosyalleşmeyi gerektiren, kalabalık, açık hava eğlencelerini severken Ben'in uğraşları bireysel, kapalı alan uğraşlarıdır. O 'gemi maketleri' yapar. Bir kiralık katilin kendisini gizlemesi gerektiğini bilir.

Ben işiyle özdeşleşmiştir. Çalışma koşullarının kötülüğünü, işi gereği kişisel özgürlükleri ve hayatından verdiği tavizleri, yaşadığı baskı ve kısıtlamaları aklına bile getirmez. Durumu olduğu gibi, öngörüldüğü gibi kabullenir, sorgulamaz. Tek derdi verilen emirleri başarıyla yerine getirmektir. Gus ise şikayet eder durur. Oysa örgütün en alt kademesinde yer alan biri olarak şikayet etmeye hakkı yoktur.

- Gus'ın Soruları

Oyunun ilk bölümünde Gus'ın en önemli tekrarı *'Sana bir şey soracağım.'* ve *'Ne zaman haber verecek?'* sorularıdır. Gus soru sormaya yeltendiği an, Ben konuyu

değiştirir, Gus'a soru sorma fırsatı tanımaz. Kaçamadığı noktalarda verdiği yanıtlar ise yetersiz, baştan savma yanıtlardır.

Ben ve Gus'ın işi büyük bir gizlilik gerektirir. Bu gizliliğin korunması adına örgüt içinde herkes ancak gerektiği kadarını bilir. Örgütün en alt seviyesinde bulunan Ben ve Gus en az bilgi sahibidir; fakat Ben Gus'ın üstü olduğu, örgüt onunla bağlantıya geçtiği için daha fazla bilgiye sahiptir. Bu bilgiyi Gus'la paylaşmaz çünkü bu örgütün temelini oluşturan hiyerarşiye aykırıdır.

Ben, örgütün bilmesini istediği kadar bilgiyle yetinirken Gus, kendi sınırlarını aşan bilgiye de ulaşmak ister.

Durum Yoksunluk	Gus	Ben
	Bilmek ister.	Sağlanan bilgiyle yetinir.
	Soru sorar.	Cevaplandırmaz ya da yetersiz cevaplarla geçiştirir.
	X Örgüt	= Örgüt

Gus çevresini gözlemleyen, anlamlandırmaya çalışan, olaylar arasında bağlantılar kurup değerlendiren, şüpheyle yaklaşan, sorular soran, meraklı bir kişidir.

Oyunun bu ilk bölümünde Gus'ın şüpheci, olayları irdeleyen yanına tanık oluruz. Ben'in okuduğu gazete haberlerine inanmaması onun şüpheci kişiliğinin bir göstergesidir. Kediyi öldürenin gazetede yazıldığı gibi sekiz yaşındaki kız değil, ağabeyi olduğunu düşünür. Ben ise gazetede yazıyorsa doğrudur düşüncesinden hareketle *'İşte burada yazıyor. Beyaz üstüne siyah basmışlar'* diye karşılık verir. Ben neyin doğru, neyin yanlış olabileceğini sorgulamaz. Doğru denilen doğru, yanlış denilen yanlıştır onun için. Yaşamaya ya da çalışmaya zorlandığı sistemi benimsemiştir.

Gus'ın şüpheci kişiliğinin bir diğer göstergesi de Ben'in sabah arabayı niye durdurduğunu sorgulamasında yatar. Ben'in verdiği cevaptan tatmin olmayan Gus sorularıyla onu köşeye sıkıştırır. Bu, aynı zamanda Gus'ın örgüt hiyerarşisi içindeki

konumunun ve sınırlarının bilincinde olmadığını da gösterir. Ben Gus'ın üstüdür, astın üstüne soru sorması, hele de onun yanıtlarını sorgulaması düşünülemez.

ii. Eylem Tekrarları

Oyunun hemen başında gerçekleştirilen sözsüz oyun bir dizi tekrardan oluşur. Gus'ın yavaş hareketlerle ve çok önemli bir iş yapıyormuşçasına güçlükle tekrarladığı bu davranışlar ve soldaki kapıdan çıkarak iki kez tuvalete gidip gelmesi onun kısıtlı mekanda beklemekten ve kafasını kurcalayan soruları yanıtlayamamaktan duyduğu sıkıntının bir göstergesidir. Gus'ın dışarıya çıkması ve beraberinde yeni sorularla içeriye girmesi oyunun diğer bölümlerinde de karşımıza çıkan tekrarlardan biridir.

Gus $\vee$ bilgi + Gus $\wedge$ kısıtlı mekan = Yoksunluk $\rightarrow$ Tekrarlanan davranışlar

Ben ise gazete okur. 'Gazete', Ben'in Gus'ın soruları, şikayetleri ve iletişim çabalarından kaçmak için kullandığı bir araçtır. Ayrıca onun kendi kendine yetebilen, bireysel, sakin, sabırlı yapısını gösteren bir kişilik göstergesidir.

III. 1. b. ANLATI DÜZEYİ

Gitgel Dolap oyununda anlatı ‘tekrarlar’ üzerine kurulur. Oyunun ilk bölümünde bu tekrarlar şöyle sınıflandırılabilir:

TEKRARLAR				
Gus (Özne)	soru sorar. şikayet eder. iletişim kurmaya çalışır.	Ben (Özne)	sessiz kalarak gazete okuyarak Gus’ı susturarak Gus’ı çay yapmaya yönlendirerek yetersiz cevaplarla başından savarak	Gus’ın bu çabalarını karşılıksız bırakır.

Gus’ın bütün bu soruları, şikayetleri ve iletişim çabaları içinde bulundukları ‘yoksunluk’ durumuna göndermede bulunur.

Başlangıç Durumu = Yoksunluk

Durum	Gus ∨ Nesne	Gus ∧ Nesne	Kiplik→İstemek	Edim
Yoksunluk	bilgi kibrit sigara battaniye pencere radyo manzara futbol maçı	bozuk bir sifon kirli çarşaflar rahatsız bir yatak bodrum katında bir oda kısıtlı mekan çay takımı çay bisküvi	Bilgi sahibi olmak ister. Daha iyi koşullarda çalışmak ister. İşinin kısıtladığı özgürlüklerini ister. İletişim kurmak ister.	Soru sorar. Şikayet eder. İletişim kurmaya çalışır.
	Ben ∨ Nesne	Ben ∧ Nesne	Kiplik→Olmak	Edim
	Gus’la aynı çalışma koşullarına sahiptir.	Gus’tan daha yetkilidir, dolayısıyla daha fazla bilgi sahibidir.	İçinde bulunduğu şartlara boyun eğer.	Soruları cevaplandırmaz. Şikayetleri görmezden gelir. İletişim çabalarını karşılıksız bırakır.
	Ben = Gus	Ben > Gus		

Oyun başlangıç öncesi durumla ilgili bilgi de sunar.

GUS. (...) Burayı hiç sevmedim. Eskisi daha iyiydi gene. Hatırlıyor musun geçen seferkini? Hiç olmazsa radyosu vardı. Valla. Artık hiç aldırmıyor bize, biliyor musun? Rahatmışız, değilmişiz umurunda değil.

GUS. (...) Diyorum sana, işler her gün biraz daha kötüye gidiyor. Şimdiye kadar hiç kirli yatakta yatırmamıştı bizi.

GUS. (...) Eskiden bir gün kalır, maç seyrederdik, değil mi? Biraz rahatlamak için.
BEN. İşler değişti, dostum. Çok değişti.

Bu replikler başlangıç durumu öncesi şartların daha iyi olduğunu ve kötüye bir seyir izlediğini gösterir.

Başlangıç Öncesi Durum	→	Başlangıç Durumu
Varlık		Yoksunluk
İyi		Kötü

3. Kişi (Gönderici): Ben ve Gus'ın diyalogları bizi 3. bir kişinin varlığına götürür. Sahne üzerinde bulunmayan, kimliği belirsiz bu 3. kişi; gücü elinde bulunduran, emirleri veren, Ben ve Gus'ı iş için o bodrum katına gönderendir.

III.2. İKİNCİ KESİT

III. 2. a. SÖYLEM DÜZEYİ

Oyundaki temel çatışma Gus ve örgüt arasındaki çatışmadır. Örgüt kendini Ben ve Gus arasındaki diyaloglarda (Wilson olarak) ve dışarıdan yaptığı müdahalelerle (kibritlerin ve gitgel dolabın gönderilmesi) belli eder, sahnede yer almaz. Sahne üzerinde örgüt ve örgüt kurallarını temsil eden Ben'dir. Dolayısıyla bu temel çatışma sahne üzerinde Ben ve Gus arasındaki çatışmayla hayat bulur. Oyunun ilk bölümünde bu çatışmanın seyri; Gus'ın soru sorması, şikayet etmesi, Ben'le iletişim kurmaya çalışması ve Ben'in gazetesiyle ilgilenerek, sessiz kalarak, Gus'ı çay yapmaya yönlendirerek, baştan savma cevaplar vererek ya da en fazla susmasını söyleyerek bu çabaları karşılıksız bırakması şeklindedir. Fakat oyunun ikinci bölümünde Gus'ın ısrarla sorularını, şikayetlerini, iletişim çabalarını sürdürmesi ve kaynağı belirsiz kibritlerin yönelttiği tehdit ikili arasındaki çatışmayı şiddetlendirir, Ben'in Gus'a karşı güç kullanmasına neden olur. Oyunun ikinci bölümüne ağırlıklı olarak Ben ve Gus arasındaki çatışma hakimdir. İkinci bölümün söylem düzeyi de bu çatışma temel alınarak tekrarlar bağlamında incelenecektir. Bu tekrarlar aşağıdaki şekilde bir seyir izler:

Gus	soru sorar, şikayet eder, iletişim kurmaya çalışır.	→	Ben uyarır.	→	Gus uyarıları dikkate almaz.	→	Ben X Gus

i. Dışarıdan Yapılan Müdahale (Kibritlerin Gönderilmesi)

İkinci bölüm zarf içinde bir düzine kibritin bilinmeyen bir güç tarafından kapının altından gönderilmesiyle başlar. Ben'in zarfı Gus'a aldırıp açtırması, kapıyı ona kontrol ettirmesi Ben'in bir tehlikeyle karşı karşıya kaldığında takındığı ürkek tavrın bir göstergesidir.

O ana kadar soru soran hep Gus olmuştur; fakat kaynağı belirsiz kibritlerden sonra ilk kez Ben, Gus'a sorular sorar. Bir bilinmeyenle karşı karşıya kalmışlardır. Bu durum karşısında Gus da farklı bir tavır sergiler. Oyunun başından sonuna merak eden, sorular soran, çevresini anlamlandırmaya çalışan Gus, bu kez kibritlerin kimin tarafından, neden gönderildiğiyle değil, işe yarayacak olmalarıyla ilgilidir. Oyunun başından beri içmek istediği çayı artık yapabilecektir, nedenlerini sorgulamaz. Gus'ın bu sorgulamayan tavrını, kibritlerle ilgili yorumunu hemen benimser Ben, hatta Gus'ın cümlelerini yankılar.

(GUS cebinden kibritleri çıkarıp bakar.)
GUS. Neyse, işimize yarar.
BEN. Evet.
GUS. Yarar değil mi?
BEN. Hep kibritin biter, öyle değil mi?
GUS. Her zaman.
BEN. İyi işte. O zaman işimize yarar.
GUS. Evet.
BEN. Yarar değil mi?
GUS. İyi oldu ya. Şimdi oldu.
BEN. İyi mi?
GUS. Evet.
BEN. Niye?
GUS. Yoktu da ondan.
BEN. Şimdi var artık, değil mi?
GUS. Evet. Artık çaydanlığı yakabilirim.

Oyun içinde Ben ve Gus arasındaki ender uzlaşma anlarından biri yaşanır çünkü Ben'in de kibritlerin sırrına dair bir yanıtı yoktur, üstelik bu sırra ulaşmaya da çalışmaz. Her şeyi olduğu gibi, öngörüldüğü gibi kabul eder.

Bu uzlaşma anı aralarında çıkan tartışmayla son bulur. Gus'ın da Ben'in de yanlış olduğunu savundukları ifadeleri kullanmalarıyla tartışmanın anlamsızlığı kanıtlanır. Gus, kendisi de *'Evet. Artık çaydanlığı yakabilirim'* demesine rağmen Ben'in *'Çaydanlığı yak'* sözünü yanlış bularak doğrusunun *'Ocağı yak'* ya da *'Çaydanlığın altını yak'* olduğunu söyler. Ben de kavganın sonunda Gus'a *'Git şu çaydanlığın altını yak'* diye emreder.

Daha büyük sorunlarla karşı karşıya olan Ben ve Gus'ın dilsel bir kullanım üzerine bu kadar büyük bir tartışmaya girme sebepleri nedir? Çünkü onlar iki dilbilimci değil, iki kiralık katildir yalnızca. Bu yapay kavganın nedeni bir önceki olaydan (kibritlerin gönderilmesi) uzaklaşmak, konuyu dağıtmaktır. Ben her zaman tehditle yüzleşmekten kaçınmanın bir yolunu bulur.

Bu tartışma aynı zamanda Ben'in kendi otoritesini, dolayısıyla örgüt hiyerarşisini koruma çabasını da yansıtır. Gus'ın, Ben'in doğruluğunu sorgulaması, düzeltmesi bu hiyerarşiye aykırıdır çünkü Ben, Gus'ın üstüdür.

BEN. Aması maması yok bunun. Kim daha tecrübeli? Sen mi, ben mi?

Ben, Gus'a örgütün işleyişini ve otoriteye kayıtsız şartsız boyun eğmesi gerektiğini göstermeye çalışır; fakat Gus gerçekleri görmezden gelir.

BEN. Bak, Gus, seninle aptalca tartışmalara girmek gibi bir niyetim yok. Sadece sana doğruları göstermeye çalışıyorum.
GUS. Evet ama -

BEN. Bak, yalnızca senin çıkarlarını kolluyorum. Bazı şeyleri artık öğrenmen gerekli, dostum.
GUS. Ama ben hiç duymamıştım -

BEN X GUS
(uyarır) (dikkate almaz)

ii. Gus'ın Soruları

Oyunun bu bölümünde de Gus soru sormaya devam eder.

Tekrar → Gus çay yapmak için soldaki kapıdan bir kez daha çıkar ve yepyeni bir soruyla geri döner.

Tekrar → O günkü kurbanın kim olduğunu merak etmektedir. Ben Gus'ı mutfağa, çay yapmaya göndererek soruyu yanıtlamaktan kaçınır.

Tekrar → Gus'ın diğer sorusu örgütün işleyişi ile ilgilidir. Bu kez beklentilerimizin aksine Ben Gus'ın sorusunu yanıtlar. Sahip olduğu bilgiyi astıyla paylaşan Ben, örgüt kurallarının dışına çıkmıştır. Gitgel dolabın gönderilmesi bu duruma bir müdahaledir.

Gus'ın Ben'e rağmen sorularına devam etmesi oyunun ikinci bölümünde Ben ve Gus arasındaki çatışmayı şiddetlendirir. Ben, Gus'a örgüt kurallarını gösterme çabasındadır; fakat Gus ısrarla aynı tavrı sürdürür.

BEN. Kes şu merakı. Yapman gereken bir iş var. Niye sadece işini yapıp çeneni kapatmıyorsun?
GUS. Merak ettiğim de bu zaten.
BEN. Ne?
GUS. İş.

BEN X GUS
(uyarır) (dikkate almaz)

Gus o kadar toydur ki yalnızca Ben'e değil, Wilson'a dahi soru sormaya yeltenir. Merakının doğuracağı tehlikenin farkında değildir.

GUS (düşünceli). Wilson'la konuşmak çok zor. Sence de öyle değil mi, Ben?
BEN. Boş versene!
Duraklama.
GUS. Sormak istediğim o kadar çok şey var ki. Ama onu görünce bir türlü cesaretimi toplayıp da soramıyorum.

Gus sorularıyla örgüt hiyerarşisine karşı bir tehdit oluşturduğu gibi soru sormaya devam ederek Ben'in otoritesini de sarsar. Gus'ın soruları hem kendisini hem de Ben'i tehlikeye atar çünkü Ben Gus'ın üstüdür ve ondan sorumludur. Nitekim bu tehlike gitgel dolabın gönderilmesiyle kendini belli eder.

iii. Gus'ın Şikayetleri

Gus şikayetlerini bu bölümde de sürdürür.

Gus $\wedge$ Nesne (kibrit) $\rightarrow$ soru sormaz, sorgulamaz.
Varlık

Gus $\vee$ Nesne (havagazı, para) $\rightarrow$ şikayet eder.
Yoksunluk

Bu şikayetler Gus ve Ben'in kişilikleri ile ilgili göstergeler sunmaya da devam eder. Bu göstergelerle oyunun ilk bölümünde temelleri atılan izleksel roller desteklenir. Gus'ın çay yapamaması karşısında duyduğu tepki ve işle ilgili şikayetleri, Ben'in ise kabullenen tavrı Gus ve Ben'in birbirinden farklı kişiliklerini yansıtır.

GUS X ÖRGÜT = BEN

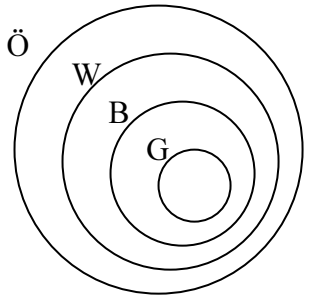
Gus'ın şikayetleri aynı zamanda yaptıkları iş ve ilk bölümde bahsi geçen kişinin (Wilson) kimliği ile ilgili bilgiler de içerir.

iv. Gus'ın İletişim Çabası

Gus'ın geçen sefer öldürdükleri kızı hatırlatması üzerine Ben, iletişimden kaçınmak için yine hemen gazetesine sarılır. Bu konuda konuşmak istemez çünkü o bir profesyoneldir. Öldürdükleri kızla ilgili verdikleri farklı tepkiler aralarındaki anlayış ve kişilik farkının bir göstergesidir. Adam öldürmek Ben için musluk tamir etmek gibi bir iştir yalnızca. Duygudan arınmıştır. İşini yapar ve bir daha üzerinde durmaz çünkü aksi takdirde bu işi sürdüremez. Gus ise bu konuyu konuşmak, kızın gözlerinin önünden gitmeyen ölüm anını paylaşarak kendini rahatlatmak ister. Bu nedenle Ben'in gazete okumaya yeltenmesine tepki gösterir. Gus'ın soruları, şikayetleri ve yukarıdan gönderilen kibritlerle gerilen Ben, Gus'ın kendini eleştirdiğini düşünür ve otoritesini, dolayısıyla örgüt hiyerarşisini sağlayabilmek için onu tehdit eder. Ben'in Gus için söylediği *'Bu ne rahatlık.'* sözü Gus'ın sınırlarını aştığının bir göstergesidir.

BEN (uyarır) X GUS (dikkate almaz)

Ben ve Gus arasında süregelen bu çatışma Ben'in kendi otoritesini daha geniş anlamda örgüt hiyerarşisini koruma çabasından kaynaklanır. Örgütün temelini oluşturan bu hiyerarşinin korunması örgütün devamı, dolayısıyla Ben'in otoritesinin devamı anlamına gelir. Örgüt ve Ben simbiyotik bir ilişki içindedir. Birinin varlığı diğerinin varlığı anlamına gelir. Gus ise bu ilişkiyi tehlikeye düşürmektedir.



Ö → Örgüt
W → Wilson
B → Ben
G → Gus

III. 2. b. ANLATI DÜZEYİ

Kimliği belirsiz bir kişinin kapının altından zarf içinde bir düzine kibrit göndermesiyle ikinci bölüm başlar.

Gönderici (2): Kibritleri kapının altından atan kimliği belirsiz kişi.

Ben ve Gus'ın artık kibritleri vardır.

Başlangıç Durumu	→	Mevcut Durum
Ben, Gus∨Nesne (kibrit)	dönüşüm (gönderici)	Ben, Gus∧Nesne (kibrit)

Fakat içinde bulundukları 'yoksunluk' durumu devam eder çünkü havagazı yoktur, ocağı yakamazlar. Gaz saatini çalıştırmak için gerekli paraya da sahip değildirler.

Durum	Gus∧Nesne	Gus∨Nesne	Kiplik→İstemek	Edim
Yoksunluk	kibrit çaydanlık ocak çay	havagazı para	Çay içmek ister	Şikayet eder.
	Ben∧Nesne	Ben∨Nesne	Kiplik→Olmak	Edim
	kibrit çaydanlık ocak çay	havagazı para	Çay içmek istemesine rağmen durumu kabullenir, boyun eğer.	Şikayetleri görmezden gelir.
	Ben = Gus	Ben = Gus		

Ben ve Gus kibritleri yokken bir düzine kibrit sahibi olurlar; fakat bu kibritleri kimin gönderdiği belli değildir. Kibritlerle ilgili gerçeklerden yoksundurlar.

Durum	Ben, Gus∧Nesne	Ben, Gus∨Nesne	Kiplik→Olmak	Edim
Yoksunluk	kibrit	bilgi (kibritleri kimin gönderdiği bilgisi)	Durumu kabullenir, sorgulamazlar.	Tehditten kaçınma ('Çaydanlığı yak', 'Ocağı yak' tartışması)
	Ben = Gus	Ben = Gus		

Gus'ın soruları bu bölümde de devam eder çünkü aradığı cevaplara ulaşamamıştır. Yoksunluk sürmektedir. Fakat oyunun başından bu yana süregelen bilgiye ulaşma çabası en sonunda karşılık bulur. Ben'in, Gus'ın örgütün işleyişi ile ilgili sorduğu soruyu yanıtlaması üzerine dışarıdan yapılan müdahalenin ikincisi, gitgel dolabın gönderilmesi ile karşılaşırız.

Başlangıç Durumu	→	Mevcut Durum	→ Gönderici (3)ün
Ben∧Nesne (bilgi)	dönüşüm	Ben∧Nesne (bilgi)	müdahalesi
Gus∨Nesne (bilgi)	(Bilgi paylaşımı)	Gus∧Nesne (bilgi)	

III.3. ÜÇÜNCÜ KESİT

III. 3. a. SÖYLEM DÜZEYİ

Oyunun üçüncü bölümü dışarıdan yapılan müdahalenin süreklilik kazandığı, tehdit ve tehlikenin yoğunlaştığı, Ben ve Gus'ın arasındaki çatışmanın doruğa çıktığı ve oyunun sona ulaştığı bölümdür. Üçüncü bölümün söylem düzeyinde bir ve ikinci bölümlerde olduğu gibi yine tekrarlardan hareketle, 'yoksunluk' bağlamında oyunun nasıl sonuçlandırıldığı incelenecektir.

i. Dışarıdan Yapılan Müdahale (Gitgel Dolabın Gönderilmesi)

İçindeki sipariş listeleriyle birlikte tekrar tekrar aşağıya gönderilen gitgel dolap kimliği belirsiz bir tehdit oluşturur. Bu tehdit karşısında Gus durumu anlamaya çalışırken Ben otomatik olarak siparişleri karşılama yolunu seçer. Bu, otoriteye karşı takındıkları tavır farkını yansıtan önemli bir göstergedir.

Ben, emir nereden gelirse gelsin, ister örgütten ister belirsiz bir kaynaktan, bu emri yerine getirmeye programlanmış bir 'dumb waiter'dır. Tıpkı 'dumb' sözcüğünün sözlük anlamının da yansıttığı gibi dilsizdir, sessiz kalır, konuşmaz. Sadece emirleri yerine getirir, soru sormaz, sorgulamaz.

Gus ise merak eder, soru sorar, fikir yürütür, şikayet eder. Gitgel dolabın müdahalesiyle kendilerine yöneltilen tehdidi anlamlandıramamakla birlikte o da sezer; fakat bu tehdidi savuşturmak için Ben'in tüm yiyeceklerini yollamasına da karşı çıkar. Ben ve Gus arasındaki farka bir kez daha tanık oluruz. Ben otoriteye yüzde yüz bağlıdır. Gus ise sisteme, sistemin işleyişine uzaktır. Yanında getirdiği

yiyecekleri saklama cüretini gösterir. Pastayı ve çayı yukarıya yollamak istemez. Oysa o örgütün en alt seviyesindedir, hiçbir değeri yoktur, her şeyiyle örgüte aittir. Ben'den dolayısıyla örgütten bir şey saklaması düşünülemez. Örgütle bütünleşmek durumundadır, bireysellik söz konusu olamaz. Ne emrediliyorsa yapmak, ne isteniyorsa vermek zorundadır.

Ben ve Gus'ın otoriteye yaklaşımları arasındaki farkı yansıtan diğer bir gösterge de konuşma borusundan yukarıyla yaptıkları konuşmalardır. Ben aşırıya kaçan bir saygı gösterirken Gus toyluğunu gözler önüne serer.

Ben örgüt hiyerarşisi içindeki yerini, otoriteye karşı nasıl davranılması gerektiğini çok iyi bilir. Otoriteye karşı daha temkinli ve daha ürkek davranır. Gitgel dolabı Gus'a açtırması, konuşma borusunu ilk ona kullandırtması bunun göstergeleridir. Gus ise cahil cesaretine sahiptir. Gitgel dolabın boşluğundan yukarı bakar, seslenir, merakını engelleyemez. Sadece işini yapması gerektiğini öğrenememiştir.

Ben ve Gus'ı Birmingham'daki bu bodrum katına getiren sebep zannettikleri gibi yeni bir iş değildir. Onlar küçük bir kutu içine hapsedilmiş iki deney faresidir. Örgüt farklı değişkenlere karşı gösterdikleri farklı tepkileri ölçerek yukarıdan onları seyretmektedir. Örgütün denekleri üzerinde uyguladığı değişkenlerden biri onları aşamalı olarak yoksunlaştırmaktır. Kaldıkları yer eskisinden daha kötüdür. İşler sıkılaşmıştır, eskisi gibi futbol maçlarını izlemeye gidemezler. Ne sigaraları ne kibritleri vardır. Çay yapmak isterler; fakat ocağı yakacak kibritleri yoktur. Bilinmeyen bir güç onlara kibrit sağlar; fakat bu sefer de evde gaz olmadığının farkına varırlar. Üstelik gaz saatine atacak bozuk paraları da yoktur. Daha sonra gitgel dolapla gönderilen siparişler başlar. Bu siparişlerin her birinde karşılanması

zor, yapımı zahmetli, yüksek tabakaya hitap eden, dünya mutfağından yemekler yer alır. Sanki kasıtlı bir biçimde Ben ve Gus'ı zora koşmak için seçilmişlerdir. Ben ve Gus ellerindeki tüm yiyecekleri yukarıya yollar. Bir tek çay paketi geri döner yukarıdan. Tıpkı gazın olmadığını bilmelerine rağmen gönderdikleri kibrit gibi çay paketini de geri gönderirler. Ben ve Gus'ın bu çayı yapamayacağını bilirler, üstelik alay eder gibi bir de çay siparişi verirler. Bir taraftan onları yoksunlaştırırken diğer taraftan taleplerini arttırarak, imkansızı isteyerek Ben ve Gus üzerindeki tehdidi arttırırlar.

Yukarıdakilerin her hareketi planlıdır. Ben ve Gus üzerindeki baskıyı arttırmayı, gerilimi tırmandırmayı amaçlamaktadır. Konuşma borusu da bu tür bir işlev görür. Konuşma borusuyla o ana kadar varlığını hissettikleri; fakat tanımlayamadıkları tehditle iletişim kurar Ben ve Gus. Bu tehdit soyut olmaktan çıkarak somutlaşır. Artık görüntü değilse bile bir ses kazanır.

Yukarıdakiler gönderdikleri yiyeceklerle ilgili şikayetlerini anlatırlar konuşma borusundan Ben'in kulağına. Bu da üzerilerindeki baskıyı arttırmaya yönelik bir girişimdir. Gus'ın şikayetleri bitmiş, sıra onlara gelmiştir. Ne istedikleri yiyecekleri gönderebilmiş ne de gönderdiklerini beğendirebilmişlerdir yukarıdakilere.

Aşamalı yoksunlaştırma ve baskıya dayalı bu sınavı Ben geçerken Gus başarısız olur. Bunun karşılığında ölümle cezalandırılacaktır.

Kalemin kırıldığı an Gus'ın bir kez daha gönderilen gitgel dolap içindeki sipariş listesini buruşturup *'YOK, YOK! HİÇBİR ŞEY KALMADI. ANLIYOR MUSUN, HİÇBİR ŞEY YOK! BİTTİ.'* dediği andır. Ben ve Gus arasındaki çatışma,

ikiliye yöneltilen tehdit, merak, şiddet ve gerilim tepe noktasına ulaşmıştır. Gitgel dolap son kez yukarıya çıkar. Gus'ın hükmü konuşma borusundan Ben'e iletilecektir.

ii. Gus'ın Soruları ve Şikayetleri

Ellerindeki tüm yiyeceklerin gitgel dolapla yukarıya gönderilmesi ve bilinmeyen bir güç tarafından tekrar tekrar aşağıya gönderilen gitgel dolap Gus'ın sorular sormasına ve şikayet etmesine neden olur. Ben bu soru ve şikayetler karşısında kimi zaman yanıt vermekten kaçınır, Gus'ı susturur; kimi zaman da Gus'ın sorularını engelleyebilmek adına yanıt vermeye çalışır. Fakat Ben'in de gitgel dolabın sırrına ilişkin herhangi bir açıklaması yoktur. Gus, Ben'in yanıtlarıyla tatmin olmaz. Bu durum Gus'ın daha fazla soru sormasına, Ben'in yanıtlarını sorgulamasına neden olur. Gus'ın olaylar arasında bağlantılar kuran, değerlendiren, şüpheci kişiliğinin de bir göstergesidir sorduğu sorular. Gitgel dolap Gus'ın Ben'i sorularıyla köşeye sıkıştırdığı anlarda sanki duruma müdahale etmek için gönderilir. Amaçlanan Gus'ın düşünmesini, sorularının yanıtlarını bulmasını engellemek ve üzerilerindeki baskıyı, korkuyu, tehdidi olabildiğince arttırmaktır.

Kapının altından gönderilen kibritleri kendince rasyonalize edip kabullenen Gus, aynı şekilde kaynağı belirsiz Gitgel dolaba şüpheyle yaklaşır, sorular sorar, tepki gösterir. Kapının altından gönderilen kibritler, kibrite ihtiyaçları olduğu bir anda çıkagelmiştir. Oysa Gitgel dolapla gönderilen siparişler nedeniyle yiyeceksiz kalırlar. Gus'ın tepkisi beraberinde getirdiği tüm yiyeceklerin elinden alınmasınadır.

Gus örgüt içi düzeni sorgulayan bir isyankar değildir. Gitgel dolaba gösterdiği tepkinin altında yatan, Oidipus'ça bir gerçeğe ulaşma, bu uğurda ölümü

bile göze alma isteği ya da kendi kişisel hak ve özgürlüklerini koruma çabası değildir. O basit çıkarlarının peşinden koşan basit bir insandır.

Gitgel dolabın her defasında tehdidi, tehlikeyi biraz daha arttırarak ardı ardına aşağıya gönderilmesi Gus'ı neler olup bittiğini anlamlandırmaya iter. Gus'ın ilk ve ikinci bölümlerde sorduğu işle, örgütle ilgili sorular yerini gitgel dolapla ilgili sorulara bırakır. İçgüdüsel olarak bir tehlikeyle karşı karşıya olduklarının farkındadır. Kendini aklamaya çalışır gibi işlerinde ne kadar iyi olduklarını anlatır. Sonunu tahmin edercesine şu işi bir atlatsalar ne kadar rahatlayacağını söyler.

En sonunda doğa ekine karşı galip gelir. Gus, örgüt kurallarına rağmen aradığı yanıtlara ulaşır. Fakat bu geçici bir galibiyettir. Gus'ın sorduğu son sorular aslında yanıtlarını da içermektedir. Bu soruları Ben'e sorarken aslında cevap değil, onay bekler.

Gus kibritleri de gitgel dolabı da örgütün gönderdiğini, dinlendiklerini ve denendikleri anlamıştır. Ekinin koyduğu kurallara uymayan kişi cezalandırılır. Örgüt kurallarına ve hiyerarşisine aykırı davranan Gus'ın cezası da ölümdür.

iii. Eylem Tekrarları

Oyunun başı ile sonu arasında tekrarlarla yaratılan büyük bir paralellik vardır. Bu tekrarlar:

- Oyunun Ben'in gazete haberlerini okumasıyla başlaması ve bitmesi.

- Oyunun başında ve sonunda Gus'ın ikişer kez sol kapıdan çıkarak tuvalete gitmesi, sifonu çekmesi; fakat su sesinin gelmemesi.

Oyun Ben'in gazete haberlerini okumasıyla başladığı gibi yine Ben'in gazete haberlerini okumasıyla sona erer. Gus oyunun başında bu haberlere verdiği tepkileri

oyunun sonunda da tekrarlar; fakat bir farkla. Gus bu kez Ben henüz gazete haberini okumadan otomatik olarak vermektedir tepkilerini. Düşünmez, yorumlamaz, değerlendirmez. Tam olarak örgütün istediği, kendinden beklendiği gibi. Fakat artık çok geçtir, hüküm verilmiştir.

Gus su içeceğini söyleyerek son bir kez daha sol kapıdan çıkar ve bu kez tüm beklentileri yıkarak her zamankinden farklı bir biçimde sağ kapıdan girer. Sol kapıdan katil olarak çıkmış, sağ kapıdan kurban olarak tekrar girmiştir. Ceketi, yeleği, kravatı, kılıfı ve tabancasının üzerinde olmaması onun bu dönüşümünü destekler. Ben ise uzun zamandır birlikte çalıştığı ortağını öldürmeye zorlanmaktadır. Karşı karşıya geldiklerinde yaşanan o uzun sessizlik, Ben'in hemen silahını ateşleyememesi yaşadığı tereddüdü gösterir. Çalışma hayatında belki de ilk kez duyguları işini baltalamaktadır. Örgütün emirlerini sorgusuz sualsiz yerine getiren Ben ilk kez bir karar verme durumundadır; düşünmeye, değerlendirmeye başlamıştır. Mekanik bir insandan düşünen bir insana dönüşüm gösterir.

Gus; Katil → Kurban

Ben; Mekanik insan → Düşünen insan

III. 3. b. ANLATI DÜZEYİ

Oyunun üçüncü bölümü gitgel dolabın gönderilmesiyle başlar.

Gönderici (3): Gitgel dolapla sipariş gönderen kimliği belirsiz kişi ya da kişiler.

Oyunun bu bölümünde de tekrarlar devam eder. Bu tekrarlar;

i.Gitgel Dolabın Gönderilmesi

ii.Gus'un Soru ve Şikayetleridir.

Oyunun ilk ve ikinci bölüm incelemelerinde görülen yoksunluk durumu katlanarak oyunun üçüncü bölümünde de devam eder.

Her seferinde yeni sipariş listeleriyle birlikte gönderilen gitgel dolapla Gus'ın yanında getirdiği tüm yiyecekler ellerinden alınır. Bu yiyeceklerden bir tek çay paketi geri gönderilir.

Başlangıç Durumu	→	Mevcut Durum
Ben, Gus∧bisküvi (Nesne) çikolata süt çay kremalı pasta cips	Gönderici (3) (Gitgel dolap)	Ben, Gus∧çay Ben, Gus∨havagazı, para

→ yiyecekleri yoktur → YOKSUNLUK
çay yapamazlar

Bu durum, Gus'ın gitgel dolapla ilgili sorular sormasına, şikayet etmesine neden olur. Gus, kendilerini yoksunlaştıran gitgel dolabın ardındaki gerçeği merak etmektedir.

Ben, Gus∨bilgi (Gitgel dolapla ilgili gerçekler) → YOKSUNLUK

Durum	Gus∨Nesne	Gus∧Nesne	Gus∨Nesne	Kiplik→İstemek	Edim
Yoksunluk	bilgi (gitgel dolap) bisküvi çikolata süt çay kremalı pasta cips	çay	havagazı para	Bir şeyler yemek ister. Gitgel dolapla ilgili gerçekleri bilmek ister.	Şikayet eder. Sorular sorar.
	Ben∨Nesne	Ben∧Nesne	Ben∨Nesne	Kiplik→Olmak	Edim
	bilgi (gitgel dolap) bisküvi çikolata süt çay kremalı pasta cips	çay	havagazı para	Durumu kabullenir, boyun eğer. Gitgel dolabı sorgulamaz.	Siparişleri karşılamaya çalışır. Cevap vermekten kaçınır. Yetersiz cevaplar verir. Gus'ı susturur. Soruları geçiştirir. Şiddete başvurur.
	Ben = Gus				

Oyunun sonunda Gus, Ben'in tüm engellemelerine rağmen aradığı yanıtlara ulaşır, gitgel dolabın sırrını çözer. Amaç nesnesine yani bilgiye kendi çabası sonucu ulaştığı için dönüşlü bir dönüşüm yaşar. Gitgel dolabı da, kibritleri de gönderenin örgüt olduğunu, dinlendiklerini ve denendiklerini anlar.

Başlangıç Durumu	→	Mevcut Durum	→	Gönderici
Gus∨bilgi		Gus∧bilgi		Yaptırım CEZA (ölüm)

Bunun karşılığında cezalandırılacaktır. Örgüt son olarak Gus'ın hayatını ister. Bu, örgütün sürdürdüğü aşamalı yoksunlaştırmanın son etabıdır. Bunu gerçekleştirme görevi de Ben'e verilir. Ben örgüt kurallarına uyan, dolayısıyla yaşamayı hak edendir. Fakat oyun Ben'in bu görevi yerine getirip getirmediğini

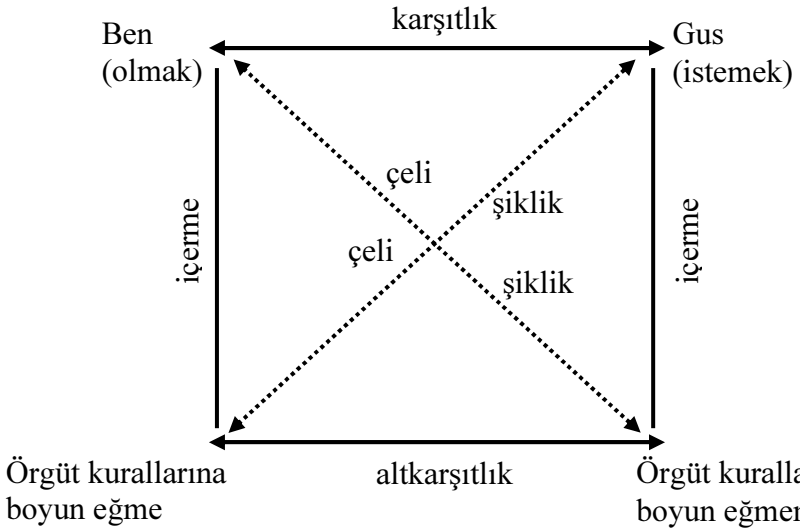
öğrenemeden sona erer. Bu özelliğiyle oyun, açık anlatı türünün bir örneğini oluşturur.

Durum	Gus∧Nesne	Kiplik→Yapmak	Edim	Dönüşüm
Sahip Olma	bilgi	Yanıtlara ulaşır.	düşünür yorumlar değerlendirir	Dönüşlü dönüşüm

Gönderici	Yaptırım	Kiplik→Yaptırmak	Ben∧Nesne	Edim
G1=G2=G3	CEZA	Konuşma borusuyla Ben'e emir verir.	emir	?

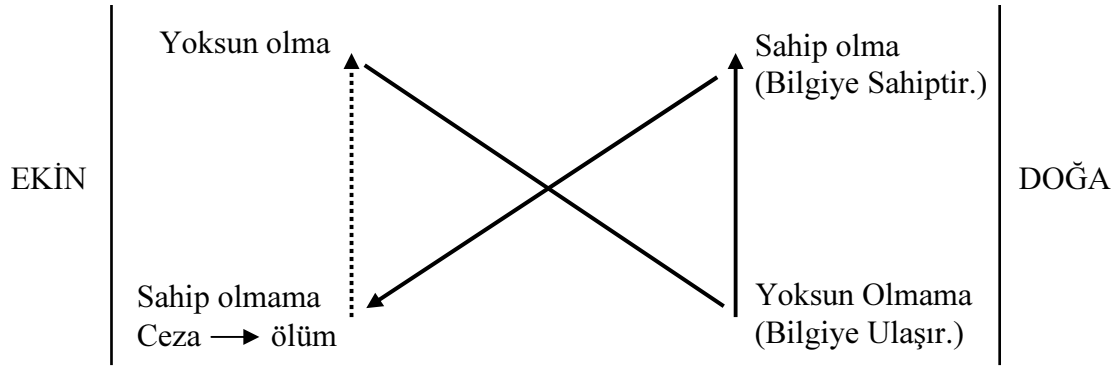
III. 4. MANTIKSAL-ANLAMSAL DÜZEY

Oyunun bir, iki ve üçüncü bölümlerinin söylem ve anlatı düzeylerinde Ben ve Gus'ın içinde bulundukları şartlar, sosyal konumları, istekleri ve eylemleri detaylı bir biçimde incelenmiştir. Ben ve Gus bir 'yoksunluk' durumu içindedirler. Bu yoksunluk hem maddi şartların yetersizliği hem de bilgi eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Gus bu duruma soru ve şikayetleriyle tepki gösterirken Ben boyun eğer. Gus'ın soru ve şikayetleri örgüt kurallarına ters düşerken Ben örgütle özdeşleşmiştir.



Gus bilmek ister, daha iyi standartlarda çalışmak ve işinin kısıtladığı kişisel özgürlüklerine sahip olmak ister. Bu amaçla sorular sorar, şikayet eder. Oyun süresince aşamalı olarak yoksunlaştırılması karşısında soruları ve şikayetler de şiddetlenir. Gus sonunda örgüte rağmen aradığı yanıtlara ulaşır. Fakat bu edim ona gerçek bir bağlaşım durumu kazandırmaz. Sonuçta cezalandırılacaktır. Bu, örgütün oyunun başından beri yürüttüğü yoksunlaştırma işleminin son aşamasıdır. Gus'ın

hayatından başka verebileceği bir şey kalmamıştır artık elinde. Sıra ona gelmiştir. Katil kurbana dönüşmüştür.



Örgütün verdiği hükmü uygulayacak olan, örgüt kurallarının sahne üzerindeki temsilcisi Ben'dir. Ben'in emirleri yerine getirmede yaşadığı tereddüt, Ben'in yalnızca örgütün emirlerini yerine getirmeye alışmış mekanik insandan düşünen insana dönüşümünü gösterir. Oyunun Ben'in Gus'ı öldürüp öldürmediğini anlayamadan sona ermesi karanlıklar içinde ufak bir umut ışığı gibidir. Düşünen, sorgulayan insan belki de günün birinde sömürüye, baskıya, şiddete son verecektir.

Oyun başladığı gibi, Ben ve Gus'ın aynı davranışları tekrarlamalarıyla biter. Tıpkı örgüt içindeki insanların hep aynı şeyleri yaşamaya zorlandıkları ve kırmalarına asla izin verilmeyen döngüsel yaşamları gibi. Eleştirilen yalnızca bir mafya örgütü değil, aynı zamanda insanları sürüleştiren, düşünmelerini ve sorgulamalarını engelleyen, boyun eğmeye zorlayan, kişisel hak ve özgürlükleri kısıtlayan, baskı ve şiddet uygulayan tüm sistem ve oluşumlardır. Oyun bu sistemlerin insanı nasıl insani değerlerden uzaklaştırdığını, sömürdüğünü ve yok ettiğini gözler önüne serer.

III. 5. SONUÇ

Pinter'ın oyunlarında zaman zaman değişikliklere uğramakla birlikte genel bir yapı gözümüze çarpar. İlk olarak kapalı bir ortamda iki kişi ya da iki farklı grupla karşılaşırız. Bu iki kişi arasında süregelen ilişkilerin doğası belirsizdir. Açık olan tek nokta karakterlerden birinin diğeri üzerindeki hakimiyetidir. Daha sonra üçüncü bir karakter ya da karakterlerin oyuna bizzat katılması veya kendilerinden bahsedilmesi yoluyla oyun üçlü bir yapı kazanır. Çatışma noktasına kadar gelişimini sürdüren oyunda Pinter, daha öncekine benzer bir durumu değişen şartlar altında bir kez daha yineler. Tekrarlar ve dairesel yapı oyunlarında sık sık kullandığı tekniklerdendir. Oyundaki çatışma, karakterlerden birinin galibiyetiyle sonuçlanır; fakat kafamızdaki tüm soruların cevabını bulduğu, belirli bir ahlaki çözüme ulaşılmaz.[87] Pinter'ın oyunlarında bilinmezlik esastır ve bu bilinmezlik genellikle çözümlenmeden bırakılır.[88]

Pinter'ın pek çok oyunu suçluyu açığa çıkaracak ip uçlarının gizlendiği 'metafizik dedektiflik hikayeleri'yle aynı öze sahiptir. Bu oyunlarda da çözüme ulaşılmaya çalışılır; fakat ip uçları hiçbir zaman açıkça sunulmaz. Bu nedenle pek çok oyunu, 'tahmin oyunu' *(guessing games)* yapısına sahip olarak değerlendirilir. Pinter okuyucu / seyircinin merakını daima canlı tutar, onu bazı beklentiler içine sokar ve bu beklentileri yıkarak kaçınılmaz olanın yerine inanılmaz olanı sunar.[89]

Pinter, geleneksel tiyatro tekniklerinden yararlanmış olmasına rağmen oyunlarına serim ve açık bir çözüm bölümü koymaktan kaçınır. Ona göre finalde belirli bir ahlaki, estetik çözüme ulaşılması ve serim gerçek yaşama terstir. Oyunun

[87] R. Knowles, Understanding Harold Pinter, South Carolina, 1995, s. 10, 11.
[88] C. Mısra, Harold Pinter, The Dramatist, New Delhi, 1992, s. 28.
[89] C. Mısra, a.g.e. s. 9, 10, 29.

kesin bir biçime sahip olmasına karşıdır çünkü bu, onun yaşam ve sanat görüşünün temeli olan belirsizlik ilkesine aykırıdır.[90]

Oyunlarında yaşamdan küçük bir kesit sunar Pinter. 'Yaşayan an' *(the living moment)* ve 'meydana gelen' *(taking place)* kavramları Pinter tiyatrosunun iki önemli unsurudur. Seyirci sahnede 'meydana gelen' olayları izlemekte ve karakterler 'yaşayan anın' içinde yer almaktadırlar. Bu durum hayatı yansıtır. Pinter bu konuda şunları söyler:

> *Oyunlarımda perde kalktığı zaman bir durumla karşı karşıya kalırsınız, bu belirli bir durumdur. İki kişi bir odada oturmaktadırlar, bu durum daha önce oluşmamıştır, o anda oluşmaktadır ve siz onlarla ilgili olarak, benim burada oturan sizler hakkında bildiğimden daha fazlasını bilmezsiniz.*[91]

Bir odanın içinde sosyal anlamda değil ama varoluş anlamında yalnız, baskı altında bulunan bir kişi Pinter'ı büyüleyen bir arketiptir. Pinter, yaptığı bir açıklamada, dünyanın küçük bir modelini oluşturan oda imgesinin kendisi için çok önemli olduğunu belirtir. İnsanlar odanın içinde kendilerini güvende hissederler. Dış dünyada yalnızca yabancı güçler, içeride ise sıcaklık vardır. Oyunlarındaki çatışma, dış güçlerin odaya sızmaları ve oda sakinlerinin güvenliklerini tehdit etmeleriyle ortaya çıkar. Bu müdahale oyunun başında sergilenen güç dengesinin tersine dönmesiyle sonuçlanır. Bu noktada Pinter'ın rolü tarafsız bir gözlemci olmak, karakterlerine kulak misafiri oluyormuşçasına yazmak ve onların sonsuz bilinç akışlarını yansıtmaktır.[92]

---

[90] R. Knowles, Understanding Harold Pinter, South Carolina, 1995, s. 16, 17.
[91] R. Knowles, a.g.e. s. 7, 8.
[92] L. Gordon, Harold Pinter: A Casebook, New York, 1990, s. 96, 97.

Oyunlarında genellikle kısa bir zaman dilimi ele alınır. Bunun nedeni yaşayan anın her an her türlü olaya gebe doğasını vurgulamaktır.[93] Bu kısa zaman dilimi içerisinde karakterlerin gelişimi sunulmaz. Hiçbir kahramanın bir zenginlik ya da mutluluk durumundan bir acı ve üzüntü durumuna geçişi gösterilmez. Karakterler biz onlarla karşılaşmadan çok önce bu duruma düşmüşlerdir. Oyun kişileri, şimdiki zamanın içinde, 'olabilirdi' ve 'olabilir' durumunun verdiği acı içinde ele alınır. Bu kişiler istedikleri sona ulaşmak için mücadele ederler; fakat tam tersine bir sonuca ulaşırlar.[94]

Karakterler sıradan hataları bulunan, sıradan insanlardır. Bilinçsiz bir şekilde basit hayatlarını karanlığa ve tehlikeye dönüştürürler, bu zavallı yaşamlarının nedenlerini açığa çıkaramazlar. Hem karakterler hem de izleyiciler bu nedenleri bulmak için çaba harcarlar. Oyunun sonunda yaşamla ilgili bir dizi çok derin sorunun farkına varırlar; fakat belirli bir sonuca ve belirli bir yargıya ulaşamazlar.[95]

Pinter, zalim diktatörlük rejimi altında yaşayan insanlar ve bu insanların yaşadıkları şartların iyileştirilmesi konusu üzerinde önemle durur.[96] Bu kaygısı, oyunlarında gücü elinde bulunduran ve bu güce itaat eden kişiler arasındaki ilişkileri ele almasıyla kendini gösterir. Güç ve itaate paralel olarak arkadaşlık ve ihanet konusuna da değinir. İzolasyon ve yabancılaşma çağdaşı absürd yazarlarla ortak ilgi alanıdır. Sahip olma ve yoksunluk durumu ele aldığı diğer bir temadır. Oyunlarında göze çarpan bir diğer önemli nokta da iletişimden kaçınma durumunun yansıtılmasıdır.[97] Pinter bu konuda şunları söyler:

---

[93] R. Knowles, Understanding Harold Pinter, South Carolina, 1995, s. 11.
[94] C. Mısra, Harold Pinter, The Dramatist, New Delhi, 1992, s. 25, 26, 31.
[95] C. Mısra, a.g.e. s. 26.
[96] L. Gordon, Harold Pinter: A Casebook, New York, 1990, s. xi.
[97] R. Knowles, Understanding Harold Pinter, South Carolina, 1995, s. 18.

Oyunlarımdaki karakterlerin iletişim kuramama gibi bir problem yaşadıklarını düşünmüyorum, hatta oldukça iyi iletişim kurduklarını söyleyebilirim. Bence iletişim birini tanıma ve biriyle bir ortaklık kurma anlamında oldukça korkutucu bir konu. Oyunlarımda bana göre daha çok iletişimden kaçınma söz konusu.[98]

Pinter'ın erken dönem oyunları 'tehdit komedileri' *(comedies of menace)* olarak adlandırılır. Bu oyunlarda tehditle her an, her yerde karşılaşılabilme olasılığı ve kişilerin buna gösterdikleri tepkiler irdelenir.[99] Şiddetin veya tehdidin kaynağı bilinmez. Bu durum oyunlarında korku ve belirsizlik yaratır.

Gitgel Dolap, Pinter'ın yazın hayatı boyunca irdelediği konulardan biri olan güç, itaat ve tehdit üzerine yazılmıştır. Oyun, hiyerarşiye dayalı hakimiyeti ve tehdit edilenlerin tehdit edildiği, katillerin katledildiği ve potansiyel isyankarların yok edildiği evrensel bir insanlık durumunu yansıtır.[100]

Oyunun mekanı; içinde iki yatak ve bir sandalyeden başka hiçbir şeyin bulunmadığı bodrum katında bir odadır. Yatakların arasında ne olduğu belirsiz tahta bir bölüm vardır. Odanın her iki yanında da birer kapı bulunmaktadır. Bunlardan sol taraftaki mutfak ve tuvalete, sağ taraftaki ise dışarıya açılır. Odada gömlek, pantolon ve pantolon askılı iki adam, Ben ve Gus bulunmaktadır.

Ben yatağına uzanmış gazete okumaktadır. Gus ise ufak tefek işlerle oyalar kendini. Bu iki adamın giyinmiş vaziyette, aynı oda içinde bir şey bekledikleri izlenimine kapılırız. Ne kadar zamandır bekledikleri ise belli değildir.

---

[98] R. Knowles, a.g.e. s. 12.
[99] Gale, S., "Harold Pinter", British Playwrights 1956-1995. A Research and Production Sourcebook, 1996, s. 315.
[100] L. Gordon, Harold Pinter: A Casebook, New York, 1990, s. 100.

Ben'in gazetede ilgisini çeken haberleri Gus'a okumasıyla diyaloglar başlar. Fiziksel şiddet içeren bu haberler Mısra'ya göre oyunun devamında karşı karşıya kalacağımız ve genele nüfuz eden mantık dışı şiddete katkıda bulunur.[101] Haberlere verdikleri tepkiler oyunun henüz başında karakterleri arasındaki farklılığı açığa vurur. Belirli bir konusu olmayan, düzensiz, sessizliklerle kesilen konuşmalarla devam eder oyun. Bu adamların kim olduğu, ne iş yaptığı, orada bulunma nedenleri belirsizdir. Aralarında geçen diyalog bize yer yer işleri ve işleriyle ilgili üçüncü bir kişi hakkında ipuçları verir. Bu konuşmalardan Ben'in daha yetkili olduğu sonucuna varırız. Dikkatimizi çeken bir diğer nokta ise Gus'ın sürekli şikayet etmesi, devamlı sorular sorması, Ben'le iletişim kurmaya çalışması ve bu iletişim çabasının her defasında Ben tarafından karşılıksız bırakılmasıdır.

Derken kapının altından zarf içinde bir düzine kibrit gönderilir. Kim tarafından ve neden gönderildiği belirsizdir. Ben'in Gus'a dışarıyı kontrol etmesini söylemesi üzerine Gus yastığının altından bir tabanca çıkarır. Tabancanın ortaya çıkması yaptıkları işin kapsamını daraltmıştır; fakat hala net yanıtlara ulaşılamamıştır. Konuşmaları yavaş yavaş bizi aradığımız yanıtlara götürür. Gizli bir iş için oraya gönderildiklerini, Wilson adında birine bağlı çalıştıklarını ve nihayet Ben ve Gus'ın büyük bir örgüt için çalışan iki kiralık katil olduklarını öğreniriz.

Oyunun başında Ben ve Gus birer vodvil oyuncularına benzerler. Esas adam ve devamlı şikayet eden, huysuz arkadaşı arasındaki karşılıklı komik konuşmalar bilinmeyen bir zarf içinde kibritlerin gönderildiği ve Gus'ın yastığının altından tabancasını çıkarttığı ana kadar devam eder. Bu noktadan itibaren oyunun tonu değişir, tehdit ve tehlike duygusu Ben ve Gus arasındaki 'ocağı yakmak' ve

[101] C. Mısra, Harold Pinter, The Dramatist, New Delhi, 1992, s. 69.

'çaydanlığı yakmak' ifadelerinin doğruluğu ile ilgili tartışmayla başlar. Tartışmanın sonunda Ben'in Gus'ın yakasına sarılması, oyun süresince dozu devamlı artan şiddetin ilk göstergesidir. Pinter, Ben ve Gus'ın bu tartışmasını oyunlarındaki karakterlerin kurdukları dolaylı; ama güçlü iletişime bir örnek olarak vermiştir. Ben ve Gus gerçeklerden kaçmak için çıkarmışlardır bu tartışmayı, her ikisinin de içinde bulundukları durumdan ve şartlardan korkmuş oldukları gerçeğinden.[102]

İşleriyle ilgili gerçeği kavradığımız noktada yatakların arasındaki tahta bölmeden gitgel dolap (bazı lokantalarda siparişleri aşağıdaki mutfak bölümüne, hazırlanan yemekleri ise yukarıya iletmek için kullanılan otomatik aygıt, 'dumb waiter') iner. İçinde bir sipariş listesi vardır. Tıpkı kapının altından gönderilen kibritler gibi Gitgel dolabın da kaynağı belirsizdir. Oyunun devamında yeni sipariş listeleriyle birlikte sürekli inip çıkar. Her defasında gerilimi biraz daha yükseltir, Ben ve Gus arasındaki çatışmayı arttırır. Kibritlerin gönderilmesiyle başlayan dış müdahale, gitgel dolapla süreklilik kazanmıştır. Bu müdahaleler kaynağı belirsiz tehdit unsurlarıdır ve seyircinin merakını körüklerken sahne üzerinde korku dolu bir atmosfer yaratır. Ben, bulundukları odanın devredilmiş bir lokanta olabileceğini söyler, gizlendiklerinin anlaşılmaması için Gus'ın yanında getirdiği tüm yiyecekleri yukarıya yollarlar. Fakat yukarıdakilerin talepleri durmak bilmez. Anlamlandıramadıkları bu olay Gus'ı soru sormaya, Gitgel dolapla ilgili sırrı çözmeye iter.

Ben ve Gus farklı değerlere ve amaçlara sahip, dünyayı farklı algılayan, farklı anlayışlar sergileyen ve dolayısıyla farklı sonuçlara ulaşan iki karakterdir. Ben, otoriteyi sorgulamaz ve kendi otoritesinin sorgulanmasını da istemez. Başkalarına

[102] R. Knowles, Understanding Harold Pinter, South Carolina, 1995, s. 26-28.

karşı acıma duygusu beslemez, kendine acınmasını da istemez. Körü körüne bağlı olduğu kuralların neden olduğu kısıtlamaların, sahip olduğu konumun aslında ne kadar değersiz olduğunun ve içinde bulundukları durumun anlamsızlığının farkında değildir.[103] Gus ise devamlı sorular sorar. Dünyayı anlama çabası içinde aktif bir beyni vardır. Kişisel arzu ve inançlarını da içine alan bir kimlik edinme noktasında bulunmakta ya da en azından bir kimliğinin olduğunu düşünmekte ve buna göre davranmaktadır. Ben'in temel amacı otoriteyi memnun etmektir. Yaptıklarından ya da yapmadıklarından dolayı cezalandırılma korkusu taşır. Ona söylenileni gerçekleştirir, olması istenen kişidir. Yukarıdakiler yiyecek isterler, Ben lokanta sahibi kılığına girer. Fakat Gus kendisini çok fazla umursar, beraberinde getirdiği yiyeceklerin bir bölümünü saklamaya çalışır. Bu küçük oyunu Gus'ın toyluğunun, bencilliğinin bir göstergesidir.[104] Gus, Ben'in uyarılarını, hatta uyguladığı şiddeti dikkate almaksızın soru sormaya devam eder. Bu, hem Ben'in otoritesini zedeler hem de örgüt hiyerarşisine ters düşer. Dışarıdan yapılan müdahaleler Gus'ın sorularını daha da şiddetlendirir.

Gus'ın cevapları bulduğu noktada Gitgel dolap bir kez daha iner. Bu, Ben ve Gus arasındaki çatışmanın doruğa eriştiği andır. Ardından Ben tekrar gazetesine döner. Gus ise soldaki kapıdan çıkarak su içmeye gider. Ben ve Gus oyunun başındaki eylemlerini oyunun sonunda bir kez daha tekrarlarlar. Gitgel dolabın konuşma borusunun düdüğü öter, beklenen an gelmiştir. Ben, kurbanın birazdan kapıdan içeri gireceği haberini alır. Gus'a seslenir; fakat Gus henüz ortada yoktur. Kapı açılır, içeriye giren Gus'tır. Ben ve Gus karşı karşıya kalırlar. Uzun bir

[103] P. Prendice, The Pinter Ethic The Erotic Aesthetic, New York & London, 1995, s. 14.
[104] L. Gordon, Harold Pinter: A Casebook, New York, 1990, s. 210-212.

sessizliğin ardından sahne kararır ve oyun noktalanır. Ben'in Gus'ı vurup vurmayacağını hiçbir zaman öğrenemeyiz.

Ayşegül Yüksel, Gündoğan Edebiyat dergisinde çıkan Gitgel Dolap incelemesinde derin yapıya ulaşmada en önemli göstergelerin oyun boyunca süregelen tekrarlar olduğunu belirtir. Bu tekrarlar; sifon ve gitgel dolap gibi somut mekanik öğelerin tekrarlanan faaliyetleri, kişilerin geliştirdiği mekanik eylemler, tepkiler ve kişilere görevleri gereği benimsetilen mekanik öğeler olmak üzere üç grupta ele alınır. Bu temel gösterge, oyun kişilerinin çevrelerindeki otomatik aygıtlar gibi, anlayamadıkları ve denetleyemedikleri bir mekanizmanın parçası olarak varlıklarını sürdürdükleri otomasyon durumuna ve denetleyemedikleri bu mekanizma içinde kişilerin bireysel özgürlüklerini kaybettikleri yoksunlaşma durumuna götürür okuyucuyu. Ben, mekanizmanın uyumlu parçası; Gus ise uyumsuz parçasıdır. Mekanizma, aksamasına neden olan parçayı (Gus'ı) devre dışı bırakarak işlevini sürdürmeye devam eder. Ayşegül Yüksel oyunun derin yapısıyla ilgili şunları söyler:

> *Oyun bireysel düzeyde denetlenemeyen ve bireyleri denetimi altında tutan mekanizmanın insan yaşamı üstündeki olumsuz etkisine keskin bir eleştiri getirmektedir. Oyunda yansıtılan işleyiş biçimiyle mekanizma yalnızca bir mafya örgütünü değil, insanları körü körüne uyum sağlamaya yönelten politik, ekonomik, toplumsal, kültürel tüm sistemleri çağrıştırmaktadır. Pinter ayrıca mekanizmanın ürettiği dehşeti vurgulamakta ve insanı yalnızca taşıdığı işleve indirgeyen sistemlerin, yalnız kurulu mekanizmaya boyun eğmeyen kişileri değil, uyum sağlayan kişileri de yoksunlaştıracak ve yok edecek denli acımasız olduğunu göstermektedir.*

Oyunun derin anlamının bir başka boyutunda da, insanın mekanizmaya karşı çıkma dürtüsünün tartışması gündeme getirilmektedir. Denetim dışındaki karmaşık mekanizmalar içinde tutsak edilmiş insanın bir seçim yapma olanağı var mıdır? Hiçbir çözümün olası görünmediği koşullarda insan çözüm arayabilir ya da çözüme ulaşabilir mi? Pinter, yazmış olduğu kara güldürüyle çözümü değil, açmazı sergiler. Yine de belli belirsiz bir biçimde de olsa, mekanizmanın işlevsel parçaları olarak görülen bireylerin, kendi adlarına düşünmeye ve mekanizmayı sorgulamaya başlamaları sonucunda, baskıcı mekanizmanın er ya da geç işleyemez duruma geleceği inancını taşıyor gibidir.[105]

[105] Yüksel, A., "Harold Pinter'ın Gitgel Dolap Oyununda Anlam Dizgeleri", Gündoğan Edebiyat, Bahar 1992, S. 2, s. 77.

IV. BÖLÜM: HAROLD PINTER'IN GİTGEL DOLAP ADLI OYUNUNUN ÇEVİRİLERİNİN ÖZGÜN METİN İLE KARŞILAŞTIRMALI OLARAK İNCELENMESİ

Pinter'ın 'Gitgel Dolap' isimli oyunu ilk olarak Ergun Sav tarafından Türkçe'ye kazandırılmış ve 1962 yılında De Yayınevi tarafından yayınlanmıştır. İkinci çeviri ise Kubilay Zerener'in basımı yapılmamış çevirisidir. Bu iki çeviri üzerinde yapılan inceleme çeviri kuramları, göstergebilim - yapısalcılık ve göstergebilim - yapısalcılığın çeviri alanında kullanımı ile ilgili önceki bölümlerde sunulan bilginin bir sentezidir. Yapılan metin çözümlemesinden hareketle çevirilerde ortaya çıkan anlam kayıplarının belirlenmesini hedefler.

Bu amaçla ilk olarak özgün metin ve çeviri metinlerin karşılaştırması yapılarak çeviri metinlerde ortaya çıkan kaymalar tespit edilir. Daha sonra çevirmeni bu kaymaları yapmaya iten nedenler sorgulanır ve metnin derin anlamını iletmede eksik ya da hatalı olan kaymalar nedenleri ile birlikte sunulur.

Metnin göstergebilimsel ve yapısal çözümlemesi yüzeysel dil düzeyini çözümlemenin dışında tutmasına rağmen çeviri incelemeleri sırasında metnin anlamına katkıda bulunan dilsel özelliklerin eşdeğerliklerinin sağlanıp sağlanmadığı da incelemeye dahil edilir.

IV. I. ERGUN SAV ÇEVİRİSİNİN İNCELENMESİ

Özgün metin ile çeviri metin karşılaştırıldığında ilk olarak çevirmenin özgün metnin bazı bölümlerini keyfi bir biçimde çıkardığı ya da metnine özgün metinde yer almayan bazı eklemeler yaptığı fark edilir. Çevirmeni bu uygulamaya iten neden ancak metnin ne söylediğini tam olarak kavrayamamasından kaynaklanabilir çünkü çevirmen özgün metinde uygun bulduğunu çevirme, uygun bulmadığını çevirmeme özgürlüğüne sahip değildir. Çevirmenin görevi yazarın söylediğini, yazarın söyleme biçimine en yakın şekilde okuyucuya iletmektir. Çeviriye dahil edilmeyen bu bölümler, cümleler, hatta kelimeler tuğla tuğla örülen metnin derin anlamında boşluklar yaratır.

IV. I. a. ANLATI DÜZEYİ

‘Gitgel Dolap’ oyununda tekrarlar anlatının oluşturulmasında büyük önem taşır. Bu tekrarlar Gus’ın soruları, şikayetleri, iletişim çabası ve kaynağı belirsiz dış müdahaledir. Bu tekrarlar çeviri metinde de yer almaktadır.

Gus’ın oyun boyunca tekrarladığı sorular, şikayetler ve iletişim çabaları Ben ve Gus’ın içinde bulunduğu yoksunluk durumuna işaret eder. Gus yeterince bilgiye sahip değildir, bilgiye ulaşmak için sorular sorar ve içinde bulunduğu şartlardan şikayetçidir. Oyunda yer alan ve metin çözümlemesi sırasında belirli yerdeşlikler altında toplanan göstergeler de bu yoksunluğu pekiştirir. Çeviri metin Gus’ın soruları, şikayetleri, iletişim çabası şeklinde süregelen tekrarlar ve çözümlemesi yapılan göstergeler açısından özgün metinle eşdeğerlik gösterir. Bu durumda çeviri metnin Ben ve Gus’ın içinde bulunduğu ve oyun boyunca şiddeti devamlı artan yoksunluk durumunu özgün metinle eşit ölçüde yansıttığı değerlendirilebilir. Ancak Ben ve Gus’ın başlangıç öncesi durumlarına dair özgün metinde var olan, koşulların değiştiğini ve iyiden kötüye seyrini kanıtlayan ‘Things have tightened up, mate. They’ve tightened up.’ cümlesinin çeviri metinde yer almadığı görülür. Ben ve Gus’ın içinde bulundukları koşulların olumsuz seyri Gus’ın söylediği ‘I told you things were going down the drain.’ repliğinde de belirtilmiştir. Çeviride Gus’ın bu repliğinin karşılığı bulunmamaktadır.

Oyunda art arda çözümlenene ve çözümlendikçe yenilenen düğümler bulunur. Oyun, Ben ve Gus isimli iki adamın bodrum katındaki bir odada başlayan ve yine aynı odada sona eren hikayelerini anlatır. Ne geçmişlerini biliriz kahramanların ne de şu anki durumlarını. Okuyucu / seyircinin sorduğu ilk soru bu

iki adamın kim olduğu ve oraya hangi amaçla geldikleridir. İp uçları yavaş yavaş verilir. Bilinmezliğin oyuna kattığı gerilim bir süre korunur ve nihayet düğüm yerini bir başka düğüme bırakarak çözülür.

Ergun Sav'ın çevirisi bu ip uçlarını tam olarak iletememektedir kendi okuyucusuna. Özellikle Ben ve Gus'ın işleriyle ilgili kimi detayların çeviride atlandığı görülür. Oysa bu detaylar kendi içinde bir metin oluşturur ve işleriyle ilgili tüm süreç başından sonuna parça parça aktarılır okuyucuya.

GUS. Dışarı bakar insan, vakit geçer. *(Gezinir.)* İzbe bir yer. Hiç sevmedim. Bütün gün uyu. İşini yap, sonra çık git.
Sessizlik.
Ne güzel manzaralar vardır. Bayılırım tabiatı seyretmeye. Bu işte buna imkan yok.

GUS. Well, I like to have a bit of a view, Ben. It whiles away the time. *He walks about the room.*
I mean, you come into a place when it's still dark, you come into a room you've never seen before, you sleep all day, you do your job, and then you go away in the night again.
Pause.
I like to get a look at the scenery. You never get the chance in this job.

GUS. Niye durdun öyleyse? Daha yarı yoldu.
BEN. *(Gazeteyi kaldırır.)* Erkendi daha.
GUS. Erken miydi? *(Doğrulur.)* Neye erken?
BEN. Kim konuştu onunla? Sen mi, ben mi?
GUS. Sen.
BEN. Gördün mü? Bir bildiğimiz var her halde bizim de. Erkendi.
Sessizlik.
GUS. Peki ama ben niye bilmeyeyim?
Sessizlik.

GUS. I must have fallen asleep again. What was all that about then? Why did you stop?
BEN *(picking up the paper)*. We were too early.
GUS. Early? *(He rises.)* What do you mean? We got the call, didn't we, saying we were to start right away. We did. We shoved out on the dot. So how could we be too early?
BEN *(quietly)*. Who took the call, me or you?
GUS. You.
BEN. We were too early.
GUS. Too early for what?
Pause.
You mean someone had to get out before we got in?

IV. I. b. SÖYLEM DÜZEYİ

Yapılan metin çözümlemesi sonucu Ben ve Gus'ın içinde bulundukları yoksunluk durumu gözler önüne serilmiş, bu yoksunluk durumunun aşamalı artışı ve buna karşılık aynı örgüt için çalışan, iki kiralık katil olan Ben ve Gus'ın duruma gösterdikleri farklı tepkiler açıklanmıştır.

Ben örgüt kurallarını çok iyi bilen, bu kurallar doğrultusunda hareket eden ve kendisine verilen emirleri kayıtsız şartsız yerine getiren bir kişidir. Gus ise soruları, şikayetleri ve iletişim kurma isteğiyle örgüt kurallarını hiçe sayar. Bilmesi gerektiği kadarıyla yetinmeyip sorular sorar. Örgütün hayatına getirdiği kısıtlamaların farkındadır, şikayet eder. Örgütle özdeşleşemeyecek kadar kendini önemser. Sınırlarını bilmez. Wilson'la dahi iletişim kurmaya çalışır. Oysa ondan beklenen sadece ve sadece verilen emirleri yerine getirmesidir.

Metin çözümlemesinin söylem düzeyinde kişilik göstergeleri ayrıntılarıyla incelenmiştir. İncelenen bu kişilik göstergeleri metnin derin anlamına ulaşmada çok önemli veriler sunar. Örgüt, insanı insan yapan özelliklerinden uzaklaştırarak onu kendine hizmet etmeye programlanmış bir makineye dönüştürür. Bu sisteme ayak uydurabilenler hayatta kalırken uyduramayanlar yok edilir. Gus'ın örgüt tarafından yok edilmesinin altında yatan nedeni de bize bu göstergeler sunar; fakat özgün metinde yer alan kişilik göstergelerinin bir bölümü çeviri metinde karşılığını bulamamaktadır.

Oyunun henüz başında Ben tarafından söylenen 'It's enough to make you want to puke, isn't it?' sözü metnin çevirisinde yer almaz. Oysa Ben ve Gus arasındaki farkı yansıtması açısından önemlidir. Şiddet içerikli gazete haberleri

karşısında Gus tiksinti duyarken Ben soğukkanlılıkla okumaya devam eder. Bir kiralık katilin işini yapabilmesi için gerekli olan katı yüreklilik yoktur Gus'ta. Ben gibi duygudan arınmış, robotlaşmış biri değildir. Hiçbir şeye değilse bile kadınlara karşı zaafı vardır. Küçük bir kız çocuğunun bir kediyi öldürmesiyle ilgili ikinci gazete haberi bu özelliğini açığa çıkarır.

BEN. 8 yaşında bir kız bir kediyi öldürmüş.
GUS. Yoo!
BEN. İşe bak sen. 8 yaşında kız kedi öldürüyor.
GUS. Ne adamlar var şu dünyada.
BEN. Adam değil bu, kız.
GUS. Nasıl yapmış?
BEN. Şey yapmış. *(Gazeteyi kaldırıp bakar.)* Yazmıyor.
GUS. Niye?
BEN. Dur bakayım. Diyor ki, 11 yaşındaki kardeşi pencereden görmüş, diyor.
GUS. Sonra?
BEN. Sonrası bu kadar işte.
Sessizlik.
GUS. Garanti o yapmıştır.
BEN. Kim?
GUS. Kardeşi.
BEN. Bence de.
Sessizlik.

BEN. It's a fact. What about that, eh? A child of eight killing a cat!
GUS. How did he do it?
BEN. It was a girl.
GUS. How did she do it?
BEN. She-
He picks up the paper and studies it.
It doesn't say.
GUS. Why not?
BEN. Wait a minute. It just says - Her brother aged eleven, viewed the incident from the toolshed.
GUS. Go on!
BEN. That's bloody ridiculous.
Pause.
GUS. I bet he did it.
BEN. Who?
GUS. The brother.
BEN. I think you're right.
Pause.

Çeviri metinde Türkçe'deki kişi zamirlerinin cinsiyet belirtmemesinden kaynaklanan bir kaymaya rastlanır. Çevirmen 'Ne adamlar var şu dünyada' cümlesini ekleyerek bu güçlüğü aşmaya çalışmıştır. Bununla birlikte 'brother' kelimesinin 'erkek kardeş' değil de yalnızca 'kardeş' olarak çevrilmesi anlam kaybına yol açar. Gazete haberini duyar duymaz aklına hemen bir erkek çocuğunu getirmesi ve gazetede yazılana inanmayarak kediyi öldürenin ancak kızın erkek kardeşi olabileceğini söylemesi Gus'ın karşı cinse karşı tavrını açığa çıkarır. Bu özelliğini

kanıtlayan ve çeviri metinde karşılığını bulamadığımız diğer bir cümle de Gus'ın geçen sefer öldürdükleri kızla ilgili olarak söylediği 'She wasn't much to look at, I know, but still.' sözüdür.

Ben ve Gus'ın futbol üzerine sürdürdükleri konuşma, Gus'ın iletişim kurma, Ben'in ise iletişimden kaçınma çabasına verilebilecek iyi bir örnektir. Ben'in sıklıkla tekrarladığı 'They're playing away.' 'Karşı takımın sahasında oynuyorlar.' cümlesi tıpkı Gus'ın sorularından kurtulmak için söylediği 'Çay ne oldu.' cümlesi gibi Gus'ı başından savmaya yöneliktir. Gus önceden, iş için bulundukları yerde maç izlediklerini hatta bir kere yine Birmingham'da, Tottenham Hotspurs ve Villa arasında oynanan bir maça gittiklerini söyler. Ben ise otomatik olarak, yine Gus'ı başından savmak için o maçın Birmingham'da oynanmadığını belirtir. Gus'ın olayları ve söylenenleri olduğu ya da söylendiği gibi kabul etmeyen kişiliği burada da açığa çıkar, tıpkı bulundukları yerin bir lokanta olduğunu sorguladığı gibi. Gus düşünür ve maçı Birmingham'da izlemiş olmaları gerektiğini çünkü Tottenham'da hiç iş yapmadıklarını söyler. Çeviri metin bu anlamları okuyucuya iletemez çünkü özgün metnin anlaşılamamasından kaynaklanan çeviri hataları içermektedir. Çevirmen metnini anlamlı kılmak adına kendince eklemeler yapar; fakat metnin bu bölümü öncesi ve sonrasından kopuk, belirli bir anlam ifade etmeyen bir bölüm olarak kalır.

Gus çevresini anlamlandırmaya çalışan, merak eden, ısrarla yanıt arayan bir kişidir. Oyun boyunca sorular sorar, Ben'in sorularına karşılık verdiği yanıtları sorgular, yaşadıkları olaylarla ilgili yorumlar yapar, çıkarımlarda bulunur. Oyun boyunca Gus'ın üzerinde durmadığı, nedenlerini sorgulamadığı tek konu kapının altından atılan kibritlerdir.

GUS. Kendi kendilerine geldiler. BEN. Sen de arıyordun değil mi? GUS. Ya. BEN. İyi işte. GUS. İyi oldu ya. Şimdi oldu. BEN. Niye? GUS. Yoktu da ondan. BEN. Şimdi var artık. GUS. Evet. Artık çaydanlığı yakabilirim.	GUS. Well, they'll come in handy. BEN. Yes. GUS. Won't they? BEN. Yes, you're always running out, aren't you? GUS. All the time. BEN. Well, they'll come in handy then. GUS. Yes. BEN. Won't they? GUS. Yes, I could do with them. I could do with them too. BEN. You could, eh? GUS. Yes. BEN. Why? GUS. We haven't got any. BEN. Well, you've got some now, haven't you? GUS. I can light the kettle now.

Gus'ın 'Well, they'll come in handy' cümlesi onun, kibritlerin kim tarafından, niçin gönderildiğiyle değil işe yarayacak olmalarıyla ilgilendiğini gösterir. Gitgel dolabın kaynağını bulmak için peş peşe sorular sıralayan Gus, aynı şekilde kaynağı belirsiz kibritlere karşı daha farklı bir tavır sergiler çünkü kibritler çay yapabilmesi için ona gereklidir. Çeviri metinde geçen 'Kendi kendilerine geldiler.' cümlesinin özgün metindeki cümleyle hiçbir ilgisi yoktur, dolayısıyla bu cümlenin taşıdığı anlamları da çeviri metne taşımaktan uzaktır. Özgün metinle çeviri metin arasında göze çarpan bir diğer fark, özgün metinde yer alan tekrarların çeviri metinde verilmemiş olmasıdır. Bu tekrarlar Ben'in kibritlerin gönderilmesiyle ilgili Gus'ın yaptığı yorumu kabul ettiğini gösterir. Nihayet bir konuda fikir birliğine varmışlardır. Konunun üstün körü bir yaklaşımla hasır altı edilmesi Ben'in sorgulamayan, olayları olduğu gibi kabul eden kişiliğine de uygundur.

Gus'ın örgütün işleyişine aykırı tavırlarına ve dolayısıyla örgüt tarafından neden yok edildiğine ilişkin bir diğer gösterge de Ben'in sık sık tekrarladığı

uyarılardır. Bu uyarılar, Ben ve Gus arasındaki kişilik farkını vurgulamaları açısından da önemlidir; fakat çeviri metinde ya eksik olarak yer almakta ya da 'Stop wondering. You've got a job to do. Why don't you just do it and shut up?' ve 'I'm only looking after your interests, Gus. You've got to learn mate.' cümlelerinde olduğu gibi hiç yer almamaktadırlar.

Özgün metin ve çeviri metin arasında söylem düzeyinde incelenebilecek önemli bir anlam kaybı da oyunun sonuna ilişkindir.

GUS. Nedir bunlar? Ne istiyor bizden? Bize verilen her işi dürüst yapmadık mı sanki? Nedir hala alıp veremediği? Derdi ne bunun?	GUS *(passionately, advancing)*. What's he doing it for? We've been through our tests, haven't we? We got right through our tests, years ago, didn't we? We took them together, don't you remember, didn't we? We've proved ourselves before now, haven't we? We've always done our job. What's he doing all this for? What's the idea? What's he playing these games for?

Ben ve Gus'ın orada bulunma nedenleri iş değildir. Örgüt tarafından bir teste tabi tutulmaktadırlar. Gus oyunun başından beri aradığı yanıtlara ulaşmıştır. Gus'la birlikte okuyucu / seyirci de aydınlanır. Çeviri metin, Ben ve Gus'ın oraya sadece denenmek için çağrıldıkları bilgisini içermemektedir. Bu durum çeviri metin okuyucusunun kafasında büyük bir soru işaretine neden olur. Kibritleri de, gitgel dolabı gönderen de örgüttür. Peki ama niçin?

IV. I. c. YÜZEYSEL DİL DÜZEYİ

Oyun metni diyaloglar ve sahne yönergeleriyle bir bütün oluşturur. Dolayısıyla yalnızca diyaloglar değil, sahne yönergeleri de anlam oluşumuna katkıda bulunur.

'Gitgel Dolap' kendinden olanı bile yeri geldiğinde yok edebilecek kadar acımasız; arkadaşlık, vefa, paylaşım gibi duyguların var olmadığı bir sistemi konu eder. Oyunun başında katil olarak tanıdığımız Gus, oyunun sonunda kurbana dönüşür. Sol kapıdan bir katil olarak çıkıp sağ kapıdan kurban olarak girer. Bu nedenle sağ ve sol talimatları oyunda büyük bir önem taşır ve yazar tarafından bütün giriş çıkışlarda ısrarla belirtilir; fakat çeviri metinde aynı özen gösterilmemektedir.

Pinter'ın sahne yönergeleri yalnızca giriş, çıkış ve sahne üzerindeki hareketlerin düzenlenmesi açısından değil, karakterlerin ruhsal durumlarının yansıtılması açısından da büyük önem taşır. Bu noktada da çeviri metin özgün metinden farklılıklar gösterir. Özgün metinde yer alan 'quietly, in disgust, with interest, deliberately, tentatively, irritably, anxious, with growing agitation, thickly, nervously, deep in thought, troubled, violently, savagely…' gibi sıfat ve zarflar çeviri metinde yer almamaktadır.

Şiddet Pinter oyunlarının vazgeçilmez bir unsurudur. 'Gitgel Dolap'ta da dış müdahaleler sonucu yaratılan tehdit ve tehlikeye paralel olarak artan bir şiddet vardır. Çeviride oyunun sonunda yer alan şiddet içerikli sahne yönergelerinden 'Ben hits him viciously on the shoulder.' cümlesinin çevirisi yapılmazken 'Ben seizes the tube and flings Gus away. He follows Gus and slaps him hard, back-handed across his chest.' yönergesi eksik bir biçimde 'Boruyu kapar, elinin tersiyle Gus'ı

göğsünden hızla iter.' şeklinde çevrilmiştir. Sahne yönergelerindeki bu farklılık özgün metinde yaratılan korku ve gerilimin çeviri metinde aynı oranda yansıtılamamasına neden olur.

Ben ve Gus arasında 'çaydanlığı yakmak' ve 'ocağı yakmak' ifadelerinin hangisinin doğru olduğuna dair yapılan tartışmanın ardından özgün metinde yer alan 'Ben goes to his bed, but, realising what he has said, stops and half turns. They look at each other…' yönergesi çeviride yer almamaktadır. Ben biraz önce ısrarla yanlışlığını savunduğu cümleyi kendisinin de kullandığını fark etmiştir. Bu sahne yönergesi metin çözümlemesinde de belirtildiği gibi düzanlamından farklı anlamlar taşımaktadır. Tartışmanın yapay bir tartışma olduğu ve Pinter'ın da belirttiği gibi kibritlerin gönderilmesi olayının yarattığı gerilimden uzaklaşmak için çıkarıldığı bu sahne yönergesiyle de bir kez daha vurgulanır.

Pinter, oyunlarında sıradan kent insanının konuşma dilini kullanır. Fakat bu konuşma dili günlük yaşamdakinden farklı bir derinlik ve şiirsellik barındırır.[106] 'Pinteresque' olarak literatüre geçen Pinter'ın oyun dili günlük konuşmaların düzensiz akışını ve bozuk söz dizimini yansıtır; laf kalabalığı, tekrarlar, çelişkili ve ilgisiz ifadeler içerir.[107] Pinter'ın oyun dilinin bir diğer önemli özelliği ise konuşmaların sık sık sessizlikler, duraklamalar ve sözsüz eylemlerle kesintiye uğramasıdır.

Pinter insan ilişkilerinin dil düzeyinde ele alındığı bir tiyatronun yaratıcısı olarak kabul edilir. Pinter'ın dili ve diyaloglarında sıkça kullandığı sessizlikler

[106] C. Mısra, Harold Pinter, The Dramatist, New Delhi, 1992, s. 63.
[107] Kennedy, A., "In Search of A Language", Harold Pinter The Birthday Party The Caretaker The Homecoming, London, 1986, s. 63.

yalnızca bir ifade aracı değil, hakimiyet ve güvenlik için verilen savaşta kullanılan birer silahtır.[108]

Gus'ın örgütle, o günkü kurbanın kimliğiyle ya da gitgel dolabı kimin, neden gönderdiğiyle ilgili sorularının altında yatan neden, bilinmezliği ortadan kaldırmaktır çünkü bilinmezlik bir tehdit ve tehlike unsurudur. Gus, tehdidi tanımlayarak kendi güvenliğini sağlamaya çalışmaktadır. Ben ise otoritenin sahne üzerindeki temsilcisi olarak örgüt düzenini korumak, dolayısıyla kendi hakimiyetini sürdürmek amacıyla Gus'ın sorularını görmezden gelir, iletişim çabalarını karşılıksız bırakır. Bu çatışma metne tekrarlar, sessizlikler ve duraklamalar şeklinde yansıtılır.

Pinter'ın son dönem oyunlarından pek çoğunun yönetmenliğini yapan Peter Hall, Pinter'ın kullandığı duraklamaları konuşan kişinin niyetinin ya da konuşmanın yönünün değiştiği, şaşkınlık ya da tehlike hissi uyandıran anlar; sessizlikleri ise çatışmanın yoğunlaştığı, tansiyon dinene kadar hiçbir şeyin söylenemediği, ardından yeni bir olayın meydana geldiği boşluklar olarak nitelendirmiştir. Bu tespit doğru olmasına karşın Pinter'ın bütün oyunlarında uygulanabilir bir genel geçerliliğe sahip değildir.[109] Nitekim 'Gitgel Dolap'ta da sessizlikler 'silence' ve duraklamalar 'pause' arasında belirgin bir kullanım farkı bulunmamaktadır. Önemli olan konuşmaların sessizliklerle kesintiye uğramasıdır. Çeviride dikkati çeken nokta çevirmenin zaten böyle bir ayrım gözetmeyip 'silence' ve 'pause' kelimelerini 'sessizlik' olarak çevirmiş olmasıdır. Genelde sessizlikler özgün metinle örtüşecek şekilde çevrilmiştir; fakat çevirmenin özgün metinde yer alan bazı sessizlik yönergelerine çevirisinde yer vermediği, bazen de kendi uygun gördüğü yerlere eklemeler yaptığı gözlemlenir.

[108] S. Rusinko, British Drama 1950 to the Present A Critical History, Boston, 1989, s. 54.
[109] M. Regal, Harold Pinter A Question of Timing, London, 1995, s. 12, 13.

Sessizliklerin en az konuşmalar kadar önemli olduğu Pinter oyunlarında çevirmenin özgün metinden bu denli sapması kabul edilemez.

Pinter oyunlarında anlamı oluşturan başka bir dilsel öğe de tekrarlardır. 'Gitgel Dolap'ta tekrarlar, iletişimden kaçınma durumunu açığa çıkarır. Ne Ben Gus'ın bilinmeyeni ortaya çıkarmak için sorduğu soruları ne de Gus Ben'in örgütün, dolayısıyla kendisinin hakimiyetini korumaya yönelik uyarılarını dikkate alır. Çeviride tekrarların zaman zaman gözden kaçırıldığı gözlemlenir. Bu, Ben ve Gus arasındaki iletişimin niteliğiyle ilgili çeviri metin okurunun da eksik bilgilenmesine neden olur. Aşağıda verilen birkaç örnek hem Gus ve Ben arasındaki iletişimin seyrini hem de çevirideki eksikleri görmek açısından önemlidir.

BEN. ...Böyle yerler sık sık el değiştirir, biliyor musun? Önce girip birkaç gün işletirler; sonra bakarlar iş yok, devrederler.
GUS. Yani satıyorlar?
BEN. Tabi.
GUS. Peki şimdi kimin öyleyse?
Sessizlik.
BEN. Ne demek şimdi kimin?
GUS. Herhalde biri işletiyor. Kim?
BEN. Bu, şeye bağlı-

BEN. ...The people who run it, you know, they don't find it a going concern, they move out.
GUS. You mean the people who ran this place didn't find it a going concern and moved out?
BEN. Sure.
GUS. WELL, WHO'S GOT IT NOW?
Silence.
BEN. What do you mean, who's got it now?
GUS. Who's got it now? If they moved out, who moved in?
BEN. Well, that all depends-

GUS. Gaz olmadığını biliyordu da niye kibrit yolladı? *(BEN'e bakar.)* Niye dersin?	GUS. ...Why did he send us matches if he knew there was no gas? *Silence. (...)* Ben. Why did he send us matches if he knew there was no gas?
BEN. Hı?	*Ben looks up.*
GUS. Niye kibrit yolladı bize?	Why did he do that?
BEN. Kim?	BEN. Who?
GUS. Yukardaki?	GUS. Who sent us those matches?
BEN. Onun ne ilgisi var?	BEN. What are you talking about?
GUS. Bu kim öyleyse?	*Gus stares down to him.*
BEN. Ne bileyim ben? Ayrı ayrı işler bunlar. *(Gazetesine uzanır.)*	GUS *(thickly).* Who is it upstairs?
	BEN *(nervously).* What's one thing to do with another?
	GUS. Who is it, though?
	BEN. What's one thing to do with another?

Yazar; 'THE KETTLE, YOU FOOL!', 'WELL, WHO'S GOT İT NOW?' ve 'WE'VE GOT NOTHING LEFT! NOTHING! DO YOU UNDERSTAND?' repliklerini büyük harf kullanarak vurgular. Bu repliklerle oyunda tehdit, korku ve gerilim doruğa ulaşır. Çeviri metinde büyük harf kullanımı göz ardı edilir. Bu kararın altında yatan neden, oyun metninin sahnelemeye yönelik bir çeviri anlayışı içerisinde çevrilmiş olmasından kaynaklanabilir. Çeviri metin dili konuşma diline yakınlığı ve akıcılığıyla dikkat çeker. Hatta bu amaç doğrultusunda çevirmen metne bazı ufak eklemeler yapmıştır. Özgün metinde adı geçen, Türk okuruna yabancı yiyeceklerin benzerleriyle değiştirilmesi, örneğin eccles cake yerine kremalı pasta, Cadbury's yerine Nestle çikolata denilmesi çeviriyi kabul edilebilirlik kutbuna yaklaştırır.

IV. 2. KUBİLAY ZERENER ÇEVİRİSİNİN İNCELENMESİ

‘Gitgel Dolab’ın incelenen ikinci çevirisi Kubilay Zerener tarafından yapılmıştır. Çeviride, çevirmenin özgün metnin diline yeterince hakim olmamasından kaynaklandığı düşünülen önemli sayıda dil yanlışı göze çarpar. İncelemenin amacı bu dil yanlışlarını tek tek belirleyerek yanlış avcılığı yapmak değil, metin çözümlemesiyle aşama aşama varılan derin anlamı eksilten ya da anlamın sapmasına yol açan yanlışları sunmaktır.

IV. 2. a. ANLATI DÜZEYİ

Özgün metne tam bağlılıkla yapılan çeviride, anlatının temel öğesi olan tekrarlar çeviri metinde de aynen yansıtılmaktadır. Dolayısıyla Gus'ın soruları, şikayetleri ve iletişim çabası şeklinde oyun boyunca süregelen bu tekrarlar okuyucuyu özgün metinle aynı sonuca, Ben ve Gus'ın içinde bulunduklaır yoksunluk durumuna ulaştırmaktadır. Çeviride özgün metinde var olan göstergeler korunmuş, anlatının düğüm - çözüm şeklinde seyreden yapısına sadık kalınmıştır.

IV. 2. b. SÖYLEM DÜZEYİ

Yapılan metin çözümlemesiyle oyundaki tekrarların söylem düzeyinde önemi incelenmiştir. Bu tekrarlar; Ben ve Gus'ın içinde bulundukları ve giderek şiddetini arttıran yoksunluk durumuna ve örgütün kişisel hakları, özgürlükleri ve zevkleri yok sayan işleyişine işaret etmektedir. Çeviri metnin özgün metne bağlılık esas alınarak oluşturulması bu tekrarların, dolayısıyla anlamın çeviri metinde de korunması sonucunu doğurmuştur; fakat çeviride yapılan bazı hatalar özgün metne danışmadan anlamlandırılamayan, metinden bağımsız, kopuk, tutarsız olarak nitelendirilebilecek ifadelere neden olmaktadır.

Çeviri metnin okuyucusunun metnin anlamına ulaşmasına engel en önemli çeviri hatalarından biri, Gus'ın içinde bulunduğu durumu kavradığı noktada yapılmıştır. Gus aradığı yanıtlara ulaşmış; fakat çeviri metnin okuyucusu yanıtlara ulaşmadığı gibi çeviri hatalarının neden olduğu yeni sorularla karşı karşıya kalmıştır.

GUS. (…) Gaz olmadığını biliyorsa, bize niye kibrit yolladı?
(Sessizlik.) (...)
Ben. Gaz olmadığını biliyorsa, bize niye kibrit yolladı?
(Ben başını kaldırıp bakar.)
Bunu niçin yaptı?
BEN. Kim?
GUS. O kibritleri kim yolladı bize?
BEN. Neden bahsediyorsun sen?
(Gus dik dik bakar.)
GUS. *(Boğuk)* Yukarıdaki kim?
BEN. *(Sinirli)* Başkasıyla birlikte olan biri.
GUS. İyi de kim o?
BEN. Başkasıyla birlikte olan biri.
(Ben yatağındaki gazeteyi el yordamıyla arar.)
GUS. Sana bir soru sordum.
BEN. Yeter!
GUS. *(Artan bir tahrikle)* Daha önce de sordum, İçeri kim girdi? Sana sordum. Dışarı çıkmadan önce içerde olan insanlardan bahsettin. Ee, peki kim girdi içeri?
BEN. *(Sarsılarak)* Kes artık.
GUS. Sana söylüyoruz, değil mi?
BEN. *(Ayakta)* Kes artık!
GUS. *(Ateş basmış bir halde)* Sana buraya daha önce kimin sahip olduğunu sordum, değil mi? Sana söylüyorum.
(Ben omzuna kabaca vurur.)
Burayı kimin işlettiğini sordum, değil mi?

GUS. Why did he send us matches if he knew there was no gas?
Silence. (...)
Ben. Why did he send us matches if he knew there was no gas?
BEN looks up.
Why did he do that?
BEN. Who?
GUS. Who sent us those matches?
BEN. What are you talking about?
GUS stares down at him
GUS *(thickly).* Who is it upstairs?
BEN *(nervously).* What's one thing to do with another?
GUS. Who is it, though?
BEN. What's one thing to do with another?
BEN fumbles for his paper on the bed
GUS. I asked you a question.
BEN. Enough!
GUS. *(with growing agitation).* I asked you before. Who moved in? I asked you. You said the people who had it before moved out. Well, who moved in?
BEN *(hunched).* Shut up.
GUS. I told you, didn't I?
BEN *(standing).* Shut up!
GUS *(feverishly).* I told you before who owned this place, didn't I? I told you.
BEN hits him viciously on the shoulder.
I told you who ran this place, didn't I?

Oyunda Gus'ın ısrarla iletişim kurmaya çalışmasına rağmen Ben'in her seferinde iletişimden kaçınması durumuna verilebilecek en önemli örnek aralarında geçen futbolla ilgili diyalogdur. Gus'ın diyalogu sürdürmeye yönelik her hamlesi Ben'in otomatik olarak verdiği 'They're (they were) playing away.' yanıtıyla karşılıksız bırakılır. Çeviri metinde özgün metindeki zaman kullanımına dikkat

edilmemesinden kaynaklanan hatalar ve ‘They’re playing away.’ cümlesinin ‘Burada oynamıyorlar.’ şeklindeki çevirisi, çeviri metnin okurunu hiçbir anlama götürmeyen bir diyalogla sonuçlanır.

Çevirmenin yaptığı hataların bir bölümü metnin geneliyle çelişmesi açısından daha büyük bir önem taşır. Örneğin; ‘We never get any complaints, do we, too much noise or anything like that?’ cümlesinin çeviride ‘Bizim de bir şikayetimiz olmaz, değil mi, fazla gürültüden ya da benzer bir şeyden.’ şeklinde yer alması Gus’ın oyun boyunca yinelediği şikayetleriyle örtüşmez.

Gus’ın gitgel dolabın boşluğundan yukarıya bağırması Ben’in uyarılarına neden olur. Bu tekrar, Ben ve Gus’ın otoriteye karşı tutumlarını sergileyen önemli bir kişilik göstergesidir.

GUS. *(Yukarıya)* Bir şişe süt! Biraz eksik! *(Etikete bakar)* Ekspres Mandırası! *(Şişeyi kutuya koyar.) (Kutu yukarı çıkar.)* Hemen aldılar.	GUS *(up to the hatch)*. One bottle of milk! Half a pint! *(He looks at the label.)* Express Dairy! *(He puts the bottle in the box.) (The box goes up.)* Just did it.
BEN. Öyle bağırmamalıydın.	BEN. You shouldn’t shout like that.
GUS. Niyeymiş?	GUS. Why not?
BEN. Öyle yapılmaz. *(Yatağına gider.)* Şey, bazen bağırılabilir tabii, ama uygun zamanda.	BEN. It isn’t done. *(Ben goes to his bed.)* Well, that should be all right, anyway, for the time being.

Ben’in ‘Well, that should be all right, anyway, for the time being.’ sözünün çevirisi özgün metinde ifade edileni yansıtmamakla kalmaz, Ben’in uyarılarıyla ve oyundan çıkarılan örgütle iletişim kurulmaması, yalnızca verilen emirlerin yerine getirilmesi gerektiği fikriyle de çelişir.

Gus’ın beraberinde getirdiği yiyeceklerin hepsini gitgel dolapla yukarıya yollarlar. Gus tepkilidir, uzun uzun söylenir. Gus’ın bu esnada söylediği ‘They won’t get much from down here.’ cümlesi bütün yiyeceklerini gönderdiklerini, ellerinde

hiçbir şeyin kalmadığını ifade eder. Bu cümle çeviri metinde ‘Dikkat ettin mi, fazla bir şey istemediler.’ şeklinde yer alır. Yine aynı bölümde Gus’ın ‘I could do with a bit of sustenance myself. What about you? You look as if you could do with something too.’ ifadesi ‘Kendime idare edebilecek kadar yiyecek ayırdım sadece. Ya sen? Herhalde sen de ayırmışsındır.’ şeklinde çevrilmiştir. Bu hatalı cümleler Ben ve Gus’ın içinde bulundukları ‘yoksunluk’ durumuyla bağdaşmamakta, çeviri metnin okuyucusunun metni doğru yorumlayamamasına neden olmaktadır.

IV. 2. c. YÜZEYSEL DİL DÜZEYİ

Çeviri metin gerek diyaloglar gerekse sahne yönergelerinde kaynak metne tam bir bağlılık gösterir. Çevirmen, sahne yönergelerini eksiksiz olarak çeviri metne aktarır, özgün metinde yer alan ‘silence’ ve ‘pause’ ayrımını gözetir, büyük harf kullanımına dikkat eder. Bu bağlılık; çeviri hatalarını dikkate almazsak kaynak metinde anlam kayıplarının engellenmesini sağlar; fakat aynı zamanda çevirinin dilini günlük konuşma dilinden uzaklaştırır, bazı yapay ifadelere neden olur. ‘Maden suyu gibi hissediyorum.’ ya da ‘Kulağına tokadı yiyeceksin.’ gibi Türkçe’ye yabancı ve zorlama ifadeler dikkat çekicidir.

Çevirmenin yalnızca kaynak dil bilgisi yetersiz değil, aynı zamanda erek dildeki ifadeleri de yetkinlikten uzaktır. Özgün metinde kullanılan ‘dead straight’ tamlamasının ‘ölü gibi dimdik’ biçimindeki çevirisi ‘dead’ kelimesinin ‘very, very much’ anlamının bilinmemesinden kaynaklanmaktadır. ‘Ölü gibi’nin bu kullanımı Türkçe’de hareketsizlik bildiren yaygın kullanımına uygun düşmemektedir. Başka bir örnek de konuşma borusunun bulunmasından sonra Ben’in söylediği ‘just the job’ sözünün ‘iş gereği’ olarak çevrilmesidir. Özgün metinde yer alan ‘light the kettle’, ‘light the gas’ ve ‘put on the kettle’ ifadeleri Türkçe metinde kaymaya uğrayarak ‘çaydanlığı yakmak’, ’ocağı yakmak’ ve ‘çaydanlığı üzerine koymak’ biçiminde yer alır. Çevirmenin Ben’in söylediği ‘What does the gas light?’ sorusunu ‘Ocağı ne yakar?’ şeklinde çevirmesi diyalogu anlamsız kılmakta, konuşmanın akışını bozmaktadır.

BEN. *(Sert)* Kimse ocağı yak demez! Ocağı ne yakar?
GUS. Ocağı ne mi- ?
BEN. *(Kollarını uzatıp iki eliyle boğazına yapışır.)* ÇAYDANLIĞI APTAL HERİF!

BEN (vehemently). Nobody says light the gas! What does the gas light?
GUS. What does the gas-?
BEN *(grabbing him with two hands by the throat, at arm's length)*. THE KETTLE, YOU FOOL!

SONUÇ

Çeviri etkinliği iki aşamalı bir etkinliktir. Çevirmen ilk olarak kaynak metni okur, anlar, yorumlar; daha sonra da bu metni eşdeğerli bir biçimde kendi diline aktarır. Bu karmaşık süreç içerisinde kaynak metnin okuru, erek metnin yazarı olur. Göstergebilimsel - yapısal çözümleme bu noktada, çevirmenin metnin derin anlamına ulaşabilmesi ve aynı anlamı kendi metninde yeniden yaratabilmesi için bir yöntem oluşturur.

Göstergebilimsel - yapısal çözümleme, çevirmen için metnin derin anlamının açığa çıkarılması yolunda bir yöntem oluştururken çeviri eleştirisi için de özgün metnin derin anlamının çeviri metinde verilip verilmediğine dair bir inceleme metodu olarak kullanılabilir. Bu tez çalışmasında da yüzeyden derine, sırasıyla söylem, anlatı ve mantıksal - anlamsal düzeyde incelenen 'Gitgel Dolap'ta ulaşılan derin anlamın çeviri metinlerde uğradığı kayıplar üzerinde durulur. Çeviri faaliyeti ile ilgili temel bir bilgi sağlamak ve çeviribilimde kullanılan terimleri ortaya koymak amacıyla çeviri kuramları ve göstergebilim - yapısalcılıkla ilgili genel bir bilgi de çalışmaya dahil edilmiştir.

Göstergebilimsel - yapısal bir inceleme yüzeysel yapıdan yola çıkarak metnin derin yapısına ulaşmaya çalışır ve bu amaçla sırasıyla yüzeysel dil düzeyi, söylemsel düzey, anlatısal düzey ve mantıksal - anlamsal düzey olmak üzere dört inceleme aşaması belirler. Göstergebilimsel - yapısal inceleme metodundan yararlanan çevirmen çevireceği metni ilk olarak bu dört aşamada inceleyerek derin anlama ulaşır, daha sonra bu aşamaları tersten gerçekleştirerek metni kendi dilinde yeniden oluşturur.

Harold Pinter'ın 'Gitgel Dolap' adlı oyunu üzerinde yapılan çözümleme, metnin kesitlere ayrılmasıyla başlar. Oyun dışarıdan yapılan müdahaleye paralel olarak üç kesit halinde incelenir. Bu kesitler sırasıyla söylem ve anlatı düzeylerinde ele alınarak oyunun mantıksal - anlamsal düzeyine ulaşılır.

Söylem düzeyi Lévi-Strauss'un dünyayı anlamlandıran temel karşıtlık olarak nitelendirdiği doğa / ekin karşıtlığına dayandırılarak oyundaki tekrarlardan hareketle gerçekleştirilir. 'Gitgel Dolap'ta katı örgüt kurallarıyla (ekin) kişisel hak, özgürlük, istek ve dürtülerin (doğa) karşıtlığı vardır. Gus'ın sorular soran, çevresini anlamlandırmaya çalışan, meraklı kişiliği ve dünya nimetlerine düşkün yapısı ile örgütün bireyin yaşam alanını, hak ve özgürlüklerini sınırlayan katı kuralları birbiriyle çelişmektedir. Ben ise örgütle özdeşleşen kişiliğiyle örgütün sahne üzerindeki temsilcisi gibidir. Bu kişilik özellikleri Gus'ın örgüt tarafından yok edilmesi, Ben'in ise hayatta kalıp örgüt içinde varlığını sürdürmesi ile sonuçlanır. Bne'in hayatta kalmak için yapması gereken tek şey iş arkadaşı Gus'ı öldürmektir. Oyun Ben'in Gus'ı öldürüp öldürmediğini öğrenemeden sona erer.

Anlatı düzeyi de tekrarlardan hareketle incelenir. Gus; örgütün bilmesini istemediği konularla ilgili bilgi sahibi olmak için art arda sorular sorar, iletişim kurmaya çalışır, örgütün kendisine sağladığı koşullardan tatmin olmayıp şikayet eder. Ben ise Gus'ın sorularını yanıtsız bırakır, iletişimden kaçınır, şikayetlerini görmezden gelir. Durumu kabullenmiştir, itaat eder. Bütün bu tekrarlar Ben ve Gus'ın içinde bulundukları yoksunluk durumunu işaret eder. Anlatı düzeyinde tablolar halinde gözler önüne serilen bu yoksunluk durumunun her kesitte biraz daha şiddetini arttırdığına tanık oluruz. Örgüt hep daha fazlasını talep etmekte, Ben ve Gus'ı denemektedir. Gus bu denemede başarısız olur. Örgütün sürdürdüğü

yoksunlaştırma sürecinin son aşamasında örgüt Gus'ın canını ister. Bu, örgütün zayıf halkası Gus'a verilen bir cezadır. Ben ise bu denemede başarılı olur ve hayatta kalır.

Mantıksal - anlamsal düzeyde Ben ve Gus'ın bu dönüşümleri incelenir. Oyunun başında katil olarak tanıdığımız Gus oyunun sonunda kurbana dönüşür. Ben'in Gus'ı öldürmede yaşadığı tereddüt ve oyunun Gus'ın ölüp ölmediğini anlayamadan sona ermesi, Ben'in örgütün emirlerini yerine getirmek için programlanmış mekanik insandan düşünen insana dönüşümünü gösterir. Bu dönüşüm oyunun sonuna ilişkin bir umut ışığı doğurur. Oyun bir mafya örgütünden hareketle insanı düşünmekten, sorgulamaktan alıkoyan, kişisel hak ve özgürlükleri kısıtlayan, sömürüye dayalı tüm baskı ve şiddet rejimlerini eleştirmektedir.

Oyunun tüm düzeylerde incelendiği ve derin anlama ulaşıldığı metin çözümlemesinin ardından aynı çözümleme süreci oyunun iki farklı çevirisine de uygulanır. Çevirilerde özgün metinde ulaşılan derin anlamı yansıtmayan, eksik yansıtan, çelişkili, aykırı ifadeler saptanarak bunların nedenleri sorgulanır. 'Gitgel Dolap' oyununun incelenen çevirileri iki farklı çeviri tutumunun ve aynı metnin çevirmenlerin süzgecinden ne tür değişikliklere uğrayarak aktarıldığının gösterilmesi açısından önemlidir. Bu, çevirinin yoruma dayalı, kesin doğrulardan uzak ve belirli bir yöntem içermeyen yapısını açığa vurur. Bu çalışmanın amacı da çevirmene, metni metinden hareketle inceleyebileceği somut bir yöntem sunarak her türlü metne uygulanabilecek, çevirmeni doğru anlamlara ulaştırabilecek bir çözümleme metodu belirlemek ve çevirmenin sonsuz bir özgürlüğe sahip olmadığını, kaynak metinle sınırlı olduğunu göstermektir.

ÖZET

‘Oyun Metni Çevirisi ve Harold Pinter’ın Gitgel Dolap Adlı Oyununun Çevirilerinin İncelenmesi’ başlıklı tez çalışması çeviri faaliyetinin de bir anlamda göstergebilimsel bir çözümleme süreci olduğunu ileri sürerek göstergebilimsel - yapısal çözümleme yönteminin metni anlama ve aktarma sürecinde çevirmen tarafından kullanılmasının doğruluğunu savunmaktadır.

Bu doğrultuda tez dört ana bölümden oluşmaktadır: I. Bölümde; ‘Çeviri Kuramları’ başlığı altında çeviri faaliyetinin geçmişten günümüze gelişimi sergilenir. ‘Çeviride Yapısalcılık ve Göstergebilim’ başlıklı II. Bölümde; yapısalcılık ve göstergebilim kavramları açıklanır, çeviri alanındaki kullanımları ile ilgili bilgi sunulur, yapısalcı ve göstergebilimsel metin çözümlemesinin aşama aşama nasıl gerçekleştirileceği belirtilir. ‘Harold Pinter’ın Gitgel Dolap (The Dumb Waiter) Adlı Oyununun Yapısalcılık / Göstergebilim Bağlamında Metin Çözümlemesi’ başlıklı III. Bölümde; ikinci bölümde sunulan kuramsal bilgiden hareketle oyun metninin çözümlemesi yapılır. Oyun söylem, anlatı ve mantıksal - anlamsal düzeylerde incelenerek derin anlama ulaşılır. ‘Harold Pinter’ın Gitgel Dolap Adlı Oyununun Çevirilerinin Özgün Metin ile Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi’ başlıklı IV. Bölümde ise; yapısal ve göstergebilimsel metin çözümlemesi esas alınarak çeviri incelemesi yapılır, çevirilerde çözümleme sonucu erişilen derin anlama aykırı noktalar belirlenir.

ABSTRACT

This thesis under the heading of 'The Translation of Theatrical Texts and A Survey on the Translations of Harold Pinter's Dumb Waiter' claims that translation is also a process of semiotic analysis and therefore the adoption of semiotic - structural analysis by the translator to comprehend and restructure the text will be a right way.

In this respect, the thesis has been formed in four main parts: The first part under the title of 'Translation Theories' gives a brief history of translation studies. In the second part with the title of 'Structuralism and Semiotics in Translation', the concepts of structuralism and semiotics are described, information on its use in translation field and the stages of a structural and semiotic analysis is presented. In the third part titled 'Text Analysis of Harold Pinter's Dumb Waiter in the context of Structuralism / Semiotics', the text is analysed in the light of theoretical information presented in the second part. The play is studied from the standpoints of discourse, narration and semantics and thus deep sense is reached eventually. In the fourth part under the heading of 'Comparative Study of the Translations of Harold Pinter's Dumb Waiter in line with the Original Text', the translation analysis is achieved with an eye to structural and semiotic text analysis and the points contrary to the deep sense reached at the end of translation analysis are established.

KAYNAKLAR

BİRİNCİL KAYNAKLAR

Aksoy, Berrin. Geçmişten Günümüze Yazın Çevirisi.
Ankara: İmge Kitabevi, 2002.

Bassnett-McGuire, Susan. "Labirentin İçinde: Tiyatro Metinleri Çevirisi İçin Yöntemler ve Stratejiler"
Metis Çeviri (Güz 1989): 33-39.

Bengi, Işın. "Çeviribilimde Bireysel Kuramlardan Geniş Ölçekli Bir Bakış Açısına Doğru". Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler. Ed.: Mehmet Rifat.
İstanbul: Düzlem Yayınları, 1995.

Eruz, Sakine. Çeviriden Çeviribilime.
İstanbul: Multilingual Yayınları, 2003.

Gale, Stephen. "Harold Pinter". British Playwrights 1956-1995 A Research and Production Sourcebook. Ed.: William W. Demastes.
London: Greenwood Press, 1996.

Gordon, Lois. Harold Pinter A Casebook.
New York & London: Garland Publishing, 1990.

Gorlee, Linda. Göstergebilim ve Çeviri Sorunu. Çev.: Mine Mutlu.

Alıç Ofset Matbaacılık, 2000.

Göktürk, Akşit. "Okumak-Yorumlamak".

Çağdaş Eleştiri (Aralık 1984): 22-27.

Göktürk, Akşit. Sözün Ötesi.

İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

Göktürk, Akşit. Çeviri: Dillerin Dili.

İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Gürçağlar, Şehnaz Tahir. "Çoğuldizge Kuramı: Uygulamalar, Eleştiriler". Çeviri Seçkisi I: Çeviriyi Düşünenler. Ed.: Mehmet Rifat.

İstanbul: Dünya Yayıncılık, 2003.

Karantay, Suat. "Tiyatro Çevirisinin Sorunları".

Metis Çeviri (Kış 1988): 79-87.

Karantay, Suat. "Tiyatro Çevirisi". Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler. Ed.: Mehmet Rifat.

İstanbul: Düzlem Yayınları, 1995.

Kennedy, Andrew. “In Search of A Language”. Harold Pinter The Birthday Party, The Caretaker, The Homecoming. Ed.: Michael Scott.

London: Macmillan Press, 1986.

Kıran, Zeynel. Dilbilime Giriş.

Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2002.

Knowles, Ronald. Understanding Harold Pinter.

Columbia: University of South Carolina Press, 1995.

Levi-Strauss, Claude. Yaban Düşünce. Çev.:Tahsin Yücel.

İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları, 1984.

Mısra, Chittaranjan. Harold Pinter The Dramatist.

New Delhi: Creative Publishers, 1992.

Nutku, Özdemir. Uzatmalı Gerçekler.

İstanbul: Remzi Kitabevi, 1985.

Öner, Işın Bengi. Çeviri Kuramlarını Düşünürken.

İstanbul: Sel Yayıncılık, 2001.

Öztokat, Nedret Tanyolaç. "Tiyatroya Göstergebilimsel Bir Bakış". Günümüz Dilbilim Çalışmaları. Ed.: Ayşe Eziler Kıran.

İstanbul: Multilingual Yayınları, 2003.

Pinter, Harold. Gitgel Dolap. Çev.: Ergun Sav.

İstanbul: De yayınevi, 1962.

Pinter, Harold. Plays.

London: Methuen, 1983.

Prentice, Penelope. The Pinter Ethic The Erotic Aesthetic.

New York & London: Garland Publishing, 1994.

Regal, Martin. Harold Pinter A Question of Timing.

London: Macmillan Press, 1995.

Rifat, Mehmet. "Göstergebilimsel Açıdan Çeviri Etkinliği, Çeviri Kuramı ve Çeviri Kuramının Kuramı". Çeviri ve Çeviri Kuramı Üstüne Söylemler. Ed.: Mehmet Rifat.

İstanbul: Düzlem Yayınlar, 1995.

Rifat, Mehmet. Göstergebilimcinin Kitabı.

İstanbul: Düzlem Yayınları, 1996.

Rifat, Mehmet. XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları.

İstanbul: Om Yayınevi, 2000.

Rifat, Mehmet. Homo Semioticus.

İstanbul: Om Yayınevi, 2001.

Rusinko, Susan. British Drama 1950 to the Present A Critical History.

Boston: Twayne Publishers, 1898.

Sanlı, Sevgi. "Tiyatroda Çevirinin Payı".

Metis Çeviri (Kış 1988): 89-95.

Tecer, Kutsi, Ahmet. "Oyun Dili".

Türk Dili (Tiyatro Özel Sayısı): 727-728.

Tuncay, Murat. "Cumhuriyet Döneminin Oyun Dili Tartışmalarına Toplu Bakış".

Çağdaş Eleştiri (Şubat 1983): 38-53.

Uçan, Hilmi. Yazınsal Eleştiri ve Göstergebilim.

İstanbul: Perşembe Kitapları, 2002.

Vardar, Berke. Dilbilim Yazıları.

İstanbul: Multilingual Yayınları, 2001.

Yüksel, Ayşegül. “Harold Pinter’ın Gitgel Dolap Oyununda Anlam Dizgeleri”. Gündoğan Edebiyat (Bahar 1992): 77-82.

Yüksel, Ayşegül. Yapısalcılık ve Bir Uygulama. Ankara: Gündoğan Yayınları, 1995.

İKİNCİL KAYNAKLAR:

Çamurdan, Esen. Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi. İstanbul: MitosBOYUT Yayınları, 1996.

Efe, Fehmi. Dram Sanatı Göstergebilimsel Bir Yaklaşım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992.

Elam, Keir. The Semiotics of Theatre and Drama. London & New York: Methuen, 1980.

Eslin, Martin. “Çağdaş Tiyatro ve Harold Pinter”. Çağdaş Eleştiri (Nisan 1985): 7-11.

Esslin, Martin. Absürd Tiyatro. Çev.: Güler Siper. Ankara: Dost Kitabevi, 1999.

Guiraud, Pierre. Göstergebilim. Çev.: Mehmet Yalçın.
Sivas: M.Y. Özel Yayım, 1990.

Günay, Doğan. Göstergebilim Yazıları.
İstanbul: Multilingual Yayınları, 2002.

Karantay, Suat. "Çeviri Eleştirisi: Sorunlar, İlkeler, Uygulamalar".
Metis Çeviri 1 (Güz 1987): 49-56.

Pavis, Patrice. Gösterimlerin Çözümlenmesi. Çev.: Şehsuvar Aktaş.
Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.