

**T.C.**  
**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**  
**SİNEMA –TV ANASANAT DALI**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SİNEMADA SESİN İŞLENİŞİ VE SES ESTETİĞİNİN**  
**1920’LERDEN GÜNÜMÜZE KADAR OLAN ETKİLERİ**

**Hazırlayan**  
**A. Kerem KABAN**

**Danışman**  
**Yrd. Doç.Dr. Faik KARTELLİ**

**İZMİR-2012**

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**Sinemada Sesin İşlenişi ve Ses Estetiğinin 1920’lerden Günümüze Kadar Olan Etkileri**” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere uygun düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.../.../...

A.KEREM KABAN

## TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün .... / .... / ..... tarih ve ..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ..... maddesine göre ..... Anasanat Dalı ..... öğrencisi ..... 'nın ..... konulu tezi/projesi incelenmiş ve aday .... / .... / .... Tarihinde, saat ..... 'da jüri önünde tez savunması alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin/projenin ..... olduğuna oy ..... ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

## ÖZET

Sinema sessiz çağını kapadıktan sonra belki de kendi içinde o dönemin (1892-1927) tecimsel kaygılarını bir kenara bırakırsak, tam anlamıyla kendi görsel dilini zenginleştirmek adına büyük bir keşif yapmıştır. Ancak geçen zaman içerisinde görüntü imparatorluğunda yer bulmaya çalışan ses ve sesin varlığı yirminci yüzyılın ortalarından sonra sesini duyurmaya başlamıştır. Sesin oluşunda yer alan dilbilimsel süreç/serüven aşlında sesin dil üzerindeki algısıyla bütünleşmesi ve bunun üzerine etki eden psikolojik dayatmalar sesin görünebilir olmasına katkı sağlamıştır. Bu çalışma aşlında ne sesin bir baskınlığı ne de sesin görüntü yanındaki acizliğidir. Yapısal ve tarihsel anlamda bir filme sesin kattığı değer “artı değer” ile özdeştir. Nicesel bu değişim yaratılırken ses, görüntü üzerindeki alanı belirlemiş ve asla görüntüye doğrudan müdahil olmamıştır.

## ABSTRACT

After closing the era of silent cinema of that period, perhaps in itself (1892-1927) in commercial concerns aside, literally made a great discovery on behalf of enriching their own visual language. However, in an empire of the time trying to find images, audio and sound presence in the mid-twentieth century and then started to give a voice. The occurrence of sound in the linguistic process / adventure is actually on the perception of sound integration of language and its effect on the psychological impositions which has helped to make the sound appear. Dominance in the fact that neither the sound nor the image next to the weakness of a sound. Structural and historical sense, it adds to the sound of a movie "*surplus value*" is identical with. Quantitative creating this change in voice, video, image, and never directly intervened on the field has not been determined.

## ÖNSÖZ

*“Balıklar, içinde yüzdükleri suyu en son fark ederler.”*

Anne rahmine düştükten dört hafta sonra, henüz anne karnında iken duymaya başlarız. O andan itibaren daima gösterişli bir sesler havuzundayızdır: Annemizin melodik sesi, nefesinin hırıltılı dalgalanışı ve kalbinin atması. Kalan beş ay süresince, ses duyularımızın tek efendisi olur: Rahmin boğucu ve sıvı dünyası “Görmeyi” ve “Koku” almayı imkânsız, tat almayı tek düze, dokunmayı da donuk ve karşılaşılacak olanla ilgili genel bir yargıda bulunur bir hale getirir bizi. Doğum diğer dört duyuyla ani ve eş zamanlı bir tanışmayla ses’in kendine sunduğu bu yer için çarpıcı bir rekabeti beraberinde getirir. En dikkate değeri de bu yer boşmuş ve onu bekliyormuşçasına kendini yerin “efendisi” olarak adlandıran görme duyusu olur. Oldukça tedbirli olan ses duyusu kendi “efendiliği” üzerine bir kayıtsızlık maskesini alır ve gölgelere çekilir; Ancak bir gözü kibirli görme duyusu üzerindedir. Konumundan vazgeçmesi “efendiliğini” bıraktığı anlamına gelmez.

Bu biyolojik gidişin mekanik durumunda ise, Sinema gençliğinin otuz beş yıllık tek eşli hayatını, (1892–1927), sessiz imgelerin aynalı koridorlarında gezinerek; Görmenin kaderini onunla ve daha doğumla yerinden ettiği “efendiliği” ile görücü usulü bir evlilik hazırlığı yaptığından habersiz ortaya çıkar tekrardan. Bu doğal düzenin sinemasal durumu, filmde sesin incelenmesinin her ne kadar az denenmiş bir yanı olsa da, her zaman tanımlanması zor, sorunlu oluşunun sebeplerinden biri olarak kalmıştır. Aslında 1927’deki çarpıcı girişine karşın, “efendi ses”i biz onun yerinde ki diğer “efendi olan görüntü” ile alkışlarken, bize sunduğu güzellikleri bile göz ardı edilmiş halde salonlarda izlemekteydik. Sesin gücü ve son yetmiş yılda kat ettiği yadsınamaz teknik gelişme dikkate alındığında, böylesi bir gizleme ilk anda çelişkili görünür.

Filmler için sesin icadı bir Amerikalı tarafından gerçekleştirilmiş hatta daha sonraki gelişmeler de Amerikan ve Anglo-Amerikan kişiler tarafından bulunmuş olmasına rağmen; bu sessizliğin bir Amerikalı tarafından değil de bir Avrupalı tarafından bozulmuş olması ayırt edici bir yanıdır. Ancak Avrupa’da bu böyle olmamıştır, 1927’de Atlantik’in ötesinden gelen ses istilası şüphesiz bir ayrıcalığın ve de lanetin bir karışımıydı.

Bu çalışma da yer alan anlam; filmde sese teorik bir bakış açısıyla yaklaşmak, filmde sesin karanlık ve anlaşılması güç olan ses doğasının bir belirtisine cevap aramaktır. Yine de dünyamızla olan ilk deneyimimizin bir yankısı vardır burada. Doğumla birlikte ya da hemen sonra anne rahimdeyken kapalı olan bilincimizin açıldığı... İlk ışıktan itibaren bize her yerden geliyormuş gibi gelen aynı zamanda bizi bir anlam kazanıncaya kadar kendimize ait bir parçamız zannettiğimiz ama sonra bir başkasının sesi olduğunu, söyleyenin şimdi bizden ve bizim de ondan ayrı olduğumuzu anladığımız ana kadar söylenen bir “ninni”dir aslında. Önceki bütünlüğün kayboluşundan pişmanlık duyarız ama annemizin yüzünü görmekten de mutlu oluruz: Kazanılan görüntü, kaybedilen bütünlük için ödenecek olan bir bedeldir sonuçta. Sesin ve görüntünün böylesine eski ve en güçlü kaynaşması, gelecek olan her şeye zemin hazırlamaktadır. Sesle ilgili her zaman bizi “*atlatan veya şaşırtan*” bir şey vardır. Dans eden gölgeyi “ses” ve şarkı söyleyen ruhu “görüntü” ile evcilleştirmeyi hiçbir zaman düşünmemeliyiz.

Bu çalışmanın başında; Görsel-İşitsel birlikteliğin gerçekliğini, yani bir algının diğerini etkileyip değiştirdiğini göstermektir. Aynı anda hem görüp hem duyduğumuzda hiçbir zaman aynı şeyi görmeyiz; Aynı şekilde aynı anda görüyorsak da hiçbir zaman aynı şeyi duymayız. Belki bu yüzden iki alan arasındaki sözde gereksizlik ve güçler arasındaki tartışmalı ilişkiler gibi eski varsayımlarımızın ötesine geçme vaktinin zamanı getirmiştir artık!

A. KEREM KABAN

*İzmir 2012*

# İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	
TUTANAK	
DOKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	iv
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>1. BÖLÜM</b> .....	<b>11</b>
<b>1.1. GÖRSEL – İŞİTSEL ANTLAŞMA</b> .....	<b>11</b>
1.1.1. Metnin “Artı” Değeri.....	12
1.1.2. Müziğin Kattığı Değer .....	14
1.1.3. Hareketin ve Hızın Algılanmasındaki Etkileri.....	15
1.1.3.1. Algılama Hızındaki Farklar.....	16
1.1.3.2. Görsel Hareketleri ve El Hilelerinde “Gören” Ses .....	16
<b>1.2. SESİN GÖRÜNTÜDEKİ ZAMANIN ALGILANIŞINDAKİ ETKİSİ</b> 18	
1.2.1. Zamanlamanın Üç Hali .....	18
1.2.2. Sesin Görüntüleri Zamanlaması.....	18
1.2.3. Sesli Sinema; Zamanın Kaydı.....	21
1.2.4. Zamansal Doğrusallaştırma.....	22
1.2.5. Gerçek Zamanın Yönlendirilmesi .....	23
<b>1.3. ARTI-DEĞERİN KARŞILIKLIĞI: KORKU TÜRÜ İÇİN</b> .....	<b>24</b>
<b>1.4. SES DUYUM YÖNTEMİ</b> .....	<b>26</b>
1.4.1. Raslantısal Duyma .....	26
1.4.2. Anlamsal Duyma.....	28
1.4.3. İndirgenmiş Duyma .....	29
<b>1.5. SESDE AKTİF VE PASİF ALGI</b> .....	<b>31</b>
<b>1.6. GÖRSEL-İŞİTSEL İLİŞKİLERDE YATAY VE DİKEYLİKLER</b> .....	<b>32</b>
1.6.1. Görsel-İşitsel Armonik Birleşme .....	34
1.6.2. Dikey Baskınlık .....	35
<b>1.7. KURGUDA SES VE GÖRÜNTÜ</b> .....	<b>37</b>
1.7.1. Duyulamayan Ses Kurgusunun Olasılığı.....	37
1.7.2. Sesin Yeri için Gerekli Koşullar .....	40
1.7.3. Sessel Akış: İç ve Dış Mantık .....	41
<b>1.8. GÖRSEL-İŞİTSEL ZİNCİRDE SES</b> .....	<b>43</b>
1.8.1. Birleşme .....	43
1.8.2. Noktalama.....	43
1.8.3. İşitsel Montajın Unsurları.....	44
1.8.4. Çakışma / Ayrışma.....	45
1.8.5. Ayrırma: Sessizlik.....	46
<b>1.9. EŞZAMANLILIK NOKTASI</b> .....	<b>48</b>
1.9.1. Sembolik Eşzamanlılık Noktası .....	50
1.9.2. Vurgulu Eşzamanlılık Noktaları ve Geçici Esneklik .....	51
1.9.3. Gevşek ve Sıkı Eşzamanlılıklar .....	52
<b>2. BÖLÜM</b> .....	<b>53</b>



2.1. GÖRSEL-İŞİTSEL ALAN.....	53
2.1.1. İşitsel Bir Sahne Var mıdır? Ya da Görüntü = Kare .....	53
2.1.2. Sesler için İşitsel Bir Kapsayıcı Yoktur .....	54
2.2. GÖRÜNTÜ ALANDAKİ SESİ NASIL MANYETİZE EDER?.....	55
2.3. AKUSMATİK .....	57
2.4. EKRANDIŞI ALAN SORUSU .....	58
2.4.1. Ekranıçi, Ekrandışı, Anlatıdışı .....	58
2.4.1.1. Çevresel Ses .....	60
2.4.1.2. İçsel Ses .....	60
2.4.1.3. “Yayımdaki” Ses .....	60
2.4.1.4. Sesin Yeri, Kaynağın Yeri.....	62
2.5. MÜZİĞİN ÖZEL DURUMU.....	63
2.5.1. Zaman-Uzamsal bir “Turntable” olarak Müzik.....	64
2.6. GÖRELİ EKRANDIŞI ALAN VE MUTLAK EKRANDIŞI ALAN....	66
2.6.1. Çoksesli Sinema’nın “Açık Kanatlar Efektı” ve “Ekrandışı Atık” ..	66
2.6.2. Aktif ve Pasif Ekrandışı Sesleri .....	68
2.7. SESİ GENİŞLETME .....	69
2.8. İŞİTME AÇISI.....	71
2.8.1. Alansal ve Öznel İşitme Açısı.....	71
2.8.2. Ön (Frontal) ve Arka(Backroud) Ses.....	74
2.8.3. Mikrofon/Kulak Kuramsallaştırmasında Kör Noktalar.....	74
3. BÖLÜM .....	76
3.1. GERÇEK VE BETİMLENEN SES .....	76
3.2. SES REPRODÜKSİYONU .....	78
3.3. BETİMLEME VE REPRODÜKSİYON .....	86
3.4. GÖRSEL-İŞİTSEL HAYALET .....	96
3.5. AKUSMETRE .....	100
3.6. SESİ ASKIYA ALMA .....	103
3.7. KULAĞIN “GÖRSELLERİ”, GÖZÜN “İŞİTSELLERİ” .....	105
3.8. METİNSEL KONUŞMA.....	108
3.9. ÇOK KANALLI SES, DİREKT VE ENDİREKT ETKİLER.....	112
3.10. DUYUSAL SİNEMAYA DOĞRU.....	118
3.11. VARLIKLARIN SESLERİ.....	121
SONUÇ .....	128
GÖRSEL-İŞİTSEL ANALİZ.....	128
KAYNAKÇA .....	134
ÖZGEÇMİŞ	

## GİRİŞ

Sessiz sinema,1920'ler de ses bulmaya başladı. Tam anlamıyla senkronize sesli diyalog bu dönemde ortaya çıktı. Bu bir devrim niteliği idi. Avrupa da gelişmeler yaşansa da Yeni Kıta da durum daha da çabuk keşfedildi. Bu keşif ve devrim “*Jazz Singer*” filminde Al Jolson’ın şu cümlesi ile bütünleşti: “Daha hiçbir şey duymadınız.” Filmde dudak hareketlerinin bir diske senkronize şekilde kayıt edilerek perdeye yansması görülmüyordu. Bu başlangıcın hemen ardından Western Elektrik şirketi disk üzerine sesin işlenmesi yerine film pelikürleri üzerine işlemeye başladı. Siemens ve AEG şirketlerinin ortak kararı ile bu rekabetin içine giren Avrupa firmaları da olunca işler daha da kızıştı. 1930’ların başında birçok sinema salonu bu ses teknolojisinin patentini alma yarışına girdi. Bir tek Japonya ve Rusya da bu işte yavaş ilerlemekteydi.

Artık ses, görüntüye hâkim olmaya başlamıştı. Sessiz dönem filmlerinin baş aktör ve aktivistleri ses ile daha dinamik olmuşlardı. Böylelikle artık “müzikal” denilecek bir film türü ortaya çıkmıştı. Müziğin ses bandı ile bütünleşmesinin en büyük dezavantajı sinema salonundaki orkestralar için olmuştu. Sesin ilk zamanlarında diyaloglar canlı kayıt ediliyordu. Ta ki 1930’lu yılların ortasında “Dublaj” (belki de dublaj sanatı) oluşuncaya kadar. Artık farklı birçok dilde sürüm yapılmaya başlandı.

Sesin temel etkisi ses stüdyolarının kurulması ve bunun bir endüstri haline gelmesiyle olgunlaştı. Ses, müzik ile birleşerek kayıt altına alınan stüdyoların oluşmasını sağladı. Ve günümüze kadar tekno- endüstriyel bir ürün halini aldı. Bu gelişme, Yeni Kıta dışında ise özellikle Sovyet montaj sinemasının o dönemin teknolojik gelişmelerine “Biçimcilik” yüzünden tam adapte olamadı. Avrupa da yükselen faşizm batı da siyasal ve sosyal direnişi de etkiledi. Bu dönemde “Avand-garde” sinemacılar belgesel filmciliğe yöneldiler. 1940’lı yılların başında artık tüm dünya büyük bir savaşa girmişti. Savaşın sona ermesiye birlikte sinema artık yeni bir anlam oluşturmaya başlamıştı. Özellikle Orta Asya ve Doğu Avrupa da rejim değişikliklerinden dolayı sinema kontrol altına alınmıştı. Faşizm ile suç ortaklığı

yapan ülkelerde ise sorun yeni bir sinema biçiminin ortaya çıkarılmasıydı. Asya ve Afrika daki sömürü ülkelerinin ulusal bir sinema anlayışına doğru gitmesi gerekiyordu. Savaşın ardından Amerika da Hollywood'da ise, eski pazarlarını yeniden ele geçirmek için girişimlerde bulundu. İki taraf içinde bu yeni bir sinema dilinin ortaya çıkmasıydı.

Özellikle İtalyan “Yeni Gerçekçi” sineması sanatsal açıdan stüdyolara bağlı olandan daha özgür bir sinema yapmakla bunu gerçekleştirdi. Keza İngiltere ve Amerika da endüstrileşmenin diğer boyutları gözönüne alındığında artık izleyici kitlesinde de bir azalma yaşanıyordu.

1945 yılında Hollywood'da Anti-Tröst yasasının yürürlüğe girmesiyle birlikte diğer ülke sinemalarında ortaya çıkışıyla bu stüdyo sistemini sorgulamaya başladı. İşte bu yüzden 1930 ve 1960 yılları bir yanda stüdyo sistemine dayalı pahalı yapımları ortaya koyarken diğer yanda kendi sinema biçimlerini oluşturan “Ülke Sineması” var oldu. Sinemanın sanatı, sanatında eğlence olduğu ikili bir anlayış hâkimdi.

Stüdyo filmlerine şöyle bakacak olursak, o yapımlar basit ve sıradan olmamalıydı. Sistem, siyasi-sosyal ve etik anlamda kendisini nasıl düzenleyebilirdi? Sorusu aslında bu zamana denk düşer. Diğer ülkeler de sansür uygulamaları sürerken Hollywood kendi düzeni içinde sorunu çözüyordu. Zaten 1934 yılında kurulan Production Code Administration\* kendi içinde bir düzenleme programı oluşturmuştu. Söze dayalı diyalog dışında filmler müzik ile eşleştiriliyordu. Artık şimdinin filmi için müzikler bestelenmeye başlamıştı. Tabii böylelikle salonda bir dönem canlı çalan orkestralar artık kayıt stüdyolarında yerlerini çoktan almışlardı. Hollywood yapımı dışında yapılan film müzikleri ise onların ki kadar gösterişli değildi ama yönetmenler istediği bestecilerle çalışma özgürlüğüne sahipti.

---

\*Yapımcılık Yönetmeliği

1930'lardan başlamak kaydıyla sesin dışında gelişen teknik olanaklar renk ve format değişikliğine kadar gidiyordu. O zamana kadar ağır ve yavaş çalışan "Technicolor" daha uygun, ucuz bir sisteme yani "AgfaColor" ve "Eastman Color" gibi tekniklere dönüşmüştü. Böylelikle bu sistemler pazarda daha çabuk yer buluyordu. Geniş ekran formatı ise seyirciyi cezbetme konusunda iddali idi. Özellikle geniş format üzerine yapılan stereo ses kayıtları bir yenilik olan manyetik sesin daha çok uygulama alanına sahip olmasını sağlıyordu. Bu özellikle "Belgesel" film yapımcıları için büyük bir fırsattı. Renk ve format gelişimi ile sesin bütünleşmesinden yararlanan ilk sinema filmini Walt Disney yapmıştı. Bu aynı zamanda bir "Canlandırma" filmi idi. Öyle ki artık stüdyo filmlerinin rağbet görmediği anlardan kurtaran ilk kişi de o oldu. Artık tüm "Canlandırma" uzun metraj filmlerinin ana akımdan koparak yeni bir alan yaratmasını sağladı.

İkinci Dünya savaşının ardından yaşanan sinemasal gelişmelerle birlikte özellikle 1950 sonları ve 60'ların başında "Tür Sineması" denen bir ekol ortaya çıktı. İngiltere de korku filmleri, İtalya da Western'ler bu sistemi geliştirdi. Ancak bu sistemi Hollywood bilerek yaratmıştı. Daha doğrusu istediğini elde etmişti. Böylece Avrupa sinemasının içine teknolojik değişiklikleri bir ürün gibi satmak daha kolay olacaktı. Avrupa bir süreliğine olsa da bu direnç fazla uzun sürmedi. Daha önce de belirttiğim gibi; "Eğlence"ye karşı sanat kendi yollarını ayırmak istese de kapitalist dünya görüşünün hâkim olduğu bir sistem içinde sanki ihityaçları varmış gibi Yeni Kıta'dan bir el Avrupa'ya uzandı. Bu elin sahibi Hollywood idi...

İşte bu yukarıda ki gelişmeler (1925-1960) sinemanın bol değişkenli yılları olmuştur. Sessiz filmlerden sesli filmlere geçiş sürecinde ise yeni denemeler yapılmaya başlandı. Aslında temel olarak şunu unutmamak gerekli; "Sessiz sinemanında sessiz olmadığını düşünmede yatar". Çünkü sessiz sinema sese bol atıflarda bulunmaktaydı. Canlı müzik eşliğinde plan, sahne veya sekansa uygun olarak perdedeki eylemin işitsel desteğini sağlardı. Hatta Japon sinemasında bu işlem insan sesi -Benşi- ile harici olarak yapılırdı. Sesi kaydetmek ve bu ses üzerinden perdeye vermek için çalışmalar başladı.

Ses, ilk zamanlarda bir disk üzerine kaydediliyordu. Sesin film üzerine dâhili kaydedilmesi ile birlikte -ki bu 1930'lu yıllara denk düşer- artık bir endüstri halini aldı.

1926 yılından itibaren yapım şirketleri (Warner Bros, Fox Film) kendi ses donanımlarını kurmaya başladılar. Bu iki stüdyo aynı gibi gözükse de farklı teknikler kullanarak ilerleme sağlıyorlardı. Warner Bros. 1926 da "Vitaphone"u üretti. Aynı yıl içinde Warner Bros. İlk uzun metrajlı "*Don Juan*" filmini sesli olarak yaptı. Ancak bir farkla o da müzik partiyonları üzerine orkestral yorumları içine katarak. "Vitaphone" daha çok kısa filmler için kullanılmaktaydı. 1927 de kısa Haber filmleri çekilmeye başlandı. Fox Film tarafından "Movietone News" adıyla hazırlandı. Çok geçmeden Warner Bros. 1928'de müzikli şarkılar yerine diyaloglu dudak eşleştirmeleri içeren uzun metrajlı bir film yapmıştı; "*Jazz Singer*" adlı bu film aslında sesli görüntünün araya eklendiği sessiz bir filmde aslında. Bu milat sayılabilecek film, aslında sese geçişi hızlandırmıştı. Temel neden artık görüntünün perdeye yansıdığı halde büyük canlı orkestraların maliyetinden tasarruf etmektir. Ve artık sinema müzisyenliği kavramı da niteliğini bitirmiş olacaktı. 1928 Mayıs ayında Western Elec. Film üzerine ses sistemine tamamen geçti. Bu "Vitaphone"nun sonu demektir. Buna paralel olarak, Radio-Keith-Orpheum (RKO) hem kendi radyo vericisi olan hemde bu işe atılmak için çabalayan bir şirketti. Bu yenilenme evresin sırasında Western Elec. Ve RKO'a sözlü-sesli filmlerin geleceğini belirleme de rol oynayacaktı.

Avrupa da durum ise şöyleydi; Almanya da Tri-Ergon, Danimarka da Petersen-Polsen, İsveç de Berglund gibi mühendislerin bulunduğu film-ses teknolojisi üzerine denemeler yapan şirketlerde takvimler 1920'li yılları gösteriyordu. Fakat Avrupalı film yapımcıları onların bu çalışmalarına pek ilgili bakmıyordu. Yeni Kıtada ki sesli filmlerin Avrupa'ya gelişiyle biraraya gelen elektronik şirketleri buna tepki gösteriyorlardı. Patent ve gişe gelirlerini düşünürsek bu kilit noktasıydı.

Bu durumda işadamlarını cezbediyordu. Nitekim Ton-Bild Syndikat AG veya bilinen adı ile Tobis ana varlığı Tri-Ergon'a sahip olmalarıydı. Daha sonra Klang Film GmbH ise AEG, Siemens ile ortaklığa oturacaktı. Bu iki film şirketi Amerikalı film şirketleri ile başedebilmek için bir kartel oluşturdular. Bunu, patent davaları açarak veya ithalat kısıtlamaları getirerek yapmaya çalıştılar. Endüstriyel gelişim ve kontrol çabası uluslararası film sektörünü çok derinden etkileyecek bir faktördü.

Sessiz film her yerde gösterime girebilirdi. Ancak sesli film o ülkenin yerel diline mahkûmdu. Paylaşım savaşından sonra artan milliyetçilik akımları ile de artık yalnızca İngilizce değil bağımsızlığını kazanan her yer kendi dilinde konuşmak istiyordu. On yılı aşkın bir süre film endüstrisini elinde tutan Hollywood artık çözülmeye başlamıştı. Ne kadar dili olan ülke varsa pazar da o kadar genişliyordu. İşte bu arada Müzikal denen bir tür ortaya çıktı ki bu biraz olsun diyaloga dayanmadığı için bir kurtarıcı görevi üstlendi. Bu popüleriteyi koruyan Hollywood uluslararası müşterilerinin taleplerini bu sayede karşıladı. Diyaloga ağırlık veren filmler çoğalmaya başlayınca da bu sorun anlamına gelecekti. Bunun için çözüm olarak Amerikan Film Yapımcıları 1930'lu yıllarda Avrupa'ya yatırım yapmaya karar verdiler. Merkezîyetçilikten uzak bir yapıda daha küresel kararlar almaya başladılar. Örneğin Paramount Film Fransa da dev bir stüdyo kurdu; Aynı set, dekor ve kostümlerle film bu sefer farklı dillerde çekildi. Warner Bros. Tobis ile yönetmenliğini G.W. Pabst'ın yaptığı "*L'Opera de Quat Sous*" filmi için biraraya geldiler. MGM, yabancı oyunları Amerika'ya getirerek yeni bir dönem yarattı. Örneğin Greta Garbo Amerika'ya giden ithal aktivistlerden biri oldu. Farklı dillerde bir filmin ilk örneği ise İngiltere de yapılan "*Atlantic*" adlı film oldu. Film hem İngilizce, hem Fransızca hem de Almanca versiyonlarını çektiler ama bu çok pahalıya mal olmuştu. 1929-1932 yılları arasında Yeni Kıta gerek "Büyük Buhran" gerekse Hollywood stüdyolarının kendi iç çekişmeleri, politikaları yüzünden ihracat durgunlaşmıştı. Avrupa kıtasında ise durum daha ılımlı idi. Avrupalı sinemacılar yeni ulusal film sektörünün düşünüyü kurarken bir yandan da sesli film teknolojisi için Katolik ülkelerin tekellerini ele geçirme planı yatmaktaydı.

Bu plan kurulurken Tobis-Klang Film onlara meydan okudu. Paris'te bir konferans düzenleyerek artık Avrupa bu iki şirketin özel alanı haline geldi. Bu şirket Avrupa kıtasında ki tüm ses donanım ve film telif haklarını aldı. Yeni Kıta da ise Western Elec. Ve RCA karşılıklı anlaşarak duruma el koydular. 1932 yılında küçük ülkeler için altyazılı film çözüm halini almıştı. Bu durum standart olarak dublaja geçme tekniği için bir dört yılı daha beklemeyi gerektiriyordu.

Büyük Buhran (1929) sonrası Amerikan Film şirketleri ithalat kotalarına rağmen kendi ilerlemelerini sürdürecekti. Hem Yeni Kıta da film üretecek hem de Avrupada da dublaj stüdyolarında seslendirme yapabileceklerdi. Ve Avrupa da artık düş görme zamanı bitmişti.

Ses sadece film için değil aynı zaman da izleyiciye sunum içinde kendini değiştirdi. Artık sessiz film döneminin geleneksel anlayışı tamamen yok edilemeli idi. Bunun için de orkestra müziğinin bir ses kanalına aktarılması gerekliydi. Bunu için tek bir cihaza yeterli olacaktı. Böylelikle canlı icra edilen ve tüm koşulları zorlayan bir film gösterimi yerine içinde tüm müziği bitmiş bir film olarak gösterim salonlarına girmiş olacaktı. Bitmiş bu ürün aynı zamanda film içinde yeni bir anlayışa sahip oluyordu. Bu durum tamamen biçimsel olarak film yapma tekniğini de değiştiriyordu.

Yani artık sinemanın tanımı tamamen değişiyordu. Hatta sinema seyircisinin bakış açısı bile değişiyordu. İzleyici yalnızca perdede yansıyan görüntüye odaklanmıyor aynı zamanda onun paralelinde gelişen ses, müzik gibi işitsel duyuları da dinliyebiliyordu. Böyle olunca da hiçbir şekilde müdahale edilmeden film müzikleri-sesleri perdeden akıyordu. İşin aslı gerçekten daha trajikti. Bir yanda gelişen teknoloji diğer yanda emeğin yok edilerek bir alanda tüketilmesi idi. Artık orkestra ve müzisyenler olmayacağı içinde bir sektörün ortadan kalkması söz konusuydu. Bu bir süre sonra lüks sinemaların özel gösterimi adına kurulan küçük orkestralara kadar gitse de 1960'lı yıllarda son buldu. Ses'deki bu teknik gelişme sinema salonlarını bir rekabetin içine soktu. Lüks ve büyük salonlar bundan istifade ederken küçük salonlar bu gelişimleri takip edemeyecekti. Sözlü-sesli filmlerin aynı

gösterimi dünyadaki her sinemada yer bulması çok geçerli olmuştu bir anda. Paradoksal açıdan bakacak olursak, sinema yorumcuları veya eleştirmenleri açısın durum, özellikle de sinemayı “sanat” olarak görenler tarafından bu yeni teknolojilerin sorun yaratıyor olmasıydı. Sesin, gösterim üzerindeki etkisi yerel etkileri ortadan kaldırarak sinemanın bağımsızlığını arttırmış ve 1920’lerden beri süregelen eleştirilerin ana konusu olan “özerk” sinema idealine de katkıda bulunmuştur.

Sesli ve diyaloglu film, dil deneyimi konusunda yeni yabancı dilleri kamuoyuna tanıttı. Yabancı dile olan tepkiler sadece Amerikan Filmleri için değil başka dil grubundan filmler için de geçerli oldu. Örneğin Çekoslovakyalı izleyiciler Almanca sözlü filmlerden rahatsız olmuşlardı. Hatta Çek hükümeti Alman filmlerini geçici olarak yasakladı.

Sesli sinemaya geçiş ile birlikte klasik melodram anlatımları dışında sanatsal açıdan denemeler yapmak üzere film çalışmasında bulunan “Dada”cı ve “Avand-Garde” film yönetmenleri de bundan nasiplerini aldılar. D.Vertov, J. Ivens, W.Ruttman gibi yönetmenler bunların başında gelmekteydi. Birbirinden bağımsız bir tema işleyen bu filmler, görsel dünyalara paralel işitsel dünyalar yaratarak cevap bulmaya çalıştılar. Mutlak eşdeğerlik kavramından yola çıkan bu sinemacılar, öykülü sesli filmler de olan müzik, ses, efekt gibi durumlardan yoksundular. Hatta diyalog bile kullanmaktan sakındılar kendilerini.

Bu durum “Avand-Garde” sinemanında sonunun sesin gelmesiyle gerilemesine yol açtı. Geleneksel sinema anlayışı da yerini sanatsal pratiklere çevirerek yeni bir çaba harcadı. Bunun içinde büyük kentlere büyük stüdyolar inşa edildi. Gereksinimler yeniden ele alındı. Bunların başında; Stüdyolar ses geçirmez olmalı, ışık kaynakları daha az gürültü ile çalışmalıydı. Stüdyo ses kayıt cihazlarının kontrolü için yeni elemanlar yetiştirilmeliydi. Ve en önemlisi filmi montajlamak için yeni donanımlara ihtiyaç vardı. Bu bir üslup anlayışından daha çok -Avand-Garde sinema için- yeni buluşlar ve pratiklerdi.



Yaratıcı çaba ve anlayış ile klasik öykü anlatma tekniğine hizmet edecek yeni pratik bir yapılanma şarttı. Örneğin mikrofonların yapısı, kamera-ses kayıt cihazlarının uyumu gibi donanımlar tekrardan ele alınacaktı. Görsel bakış ile işitsel duyum, kamera mesafesi ile sesin uzaklığı, ses derinliği ile sesin perspektifine denk olmalıydı.

1958 yılında Andre Bazin şu soruyu sorarak üslup sürekliliği kavramına vurgu yaptı: “1928 ile 1930’a kadar geçen yıllar gerçekten sinemanın doğuşuna tanıklık etti mi?”. İşte mesele de burada idi. Bazin sessiz sinema çağına tekra geri dönerken ona göre sessiz dönemde iki üslup vardır; Biri “montajlama” diğeri ise “sahneleme” tekniği yani mizansen idi. İlki sessiz sinema da egemen olurken, ikincisi sesli dönem için ayrıcalık olacaktı.

Ses, kısıtlı sınırlar içinde olsa da üslup adına yeni bir harekete geçmişti. Sözlü filmlerde daha uzun çekimler yapma durumunda kalırken, genellikle sessiz filmlerde daha fazla kamera hareketine gerek duyuluyordu. Böylece yeni çerçeveleme teknikleri, pan’lar, kaydırmalar ve hızlı sahne kesmelerine daha çok yer veriliyordu. Biçimdeki bu değişim sessiz dönemde ortaya çıkan gerçekçi öykü anlatımının temel kuralını değiştirmeyecekti. Sessiz dönemde neredeyse yıldızlaşan müzikal süslemeler sesli döneme de aktarıldı. Elbette müziğin bir film için orkestra ya da şarkıcı çalarken gösterdiğinde sonuç kurgusal dünyanın bir parçası haline gelmesi önemli bir fark yaratacaktı.

Bundan öte, sesli film müziği salt bir arka plana dönüştürerek yalnızca görüntüye değil, diyaloga da bağlı kalıyordu. Zaman ilerledikçe Amerika’daki Big-Band’lerin (Büyük Orkestra) yerini Avrupa daki senfoni orkestraları almaya başlamıştı. Sesli film ile beraber artık bir diyalog yazma sanatı ortaya çıktı. Ve bu yeniydi. İşte yetenekli oyun yazarları bu işe sesli sinema ile yöneldiler. Konuşmalar sadece sahnedeki sözlü iletişimi güçlendirmiyor, oyuncu da oynadığı karakterde yeni bir şeyler yaratıyordu. Özellikle 1930’lu yılların sinema yıldızları oynadıkları roller harici sesleri ile de tanındılar.

James Cagney gibi gangster ağızlarına, Mae West'in açık-saçık cinsel gödermelerine, Groucho'nun absürd konuşmalarını daha etkin hale getiriyordu bu sistem. Dublaj sanatının yapıldığı yerlerde ise bu durum yıldız sistemine zarar veriyordu.

Sonuç olarak, Geçiş Dönemi diyebileceğimiz yıllarda bu değişimler aynı zamanda sona ermedi. Amerikan sinema salonlarının kablolu sisteme geçiş 1930'lu yıllarda tamamlandığında diğer kesimler de ise bundan en aşağı 3-4 yıl bir gecikmeyle oluşacaktı. Hatta Japon film anlatıcıları (Benşi) buna dirense de 1930'lu yılların sonlarında onlarda yenik düşecekti.

Ses, doğuşundan beri, endüstri halini alana kadar evrenselleşme sürecini kesintiye uğratmasına rağmen tamamen durduramamıştır. Avrupada 1933'lerde Amerikan filmlerine ithalat sınırı koyan ülkeler (Almanya, İtalya, Sovyetler Birliği) dışında dünyaya yeniden egemen olacaktı. Esasen ses, bu evrenselleşmeyi harekete geçirmişti, çünkü filmler kendi içinde bitmiş ürünler olarak üretildiği için uluslararası arena da daha kolay dağıtımları olmaktadır.

Yani ses, uzun vadede verimli bir bütünleşme sağlamıştı.1930'lu yılların başından beri, dünya "Dublaj Seven" ve "Dublaj Sevmeyen" ülkeler olarak ayrılmıştı. Bu seçenekler milli değer anlayışlarına kadar gitmiş ve böylelikle bu yapı "Televizyon" denen aygıtın ortaya çıkması ile oraya aktarılmıştı. Tüm bu gelişmeler doğrultusunda sesin ve ses etkilerinin film ve televizyon endüstrisi için sosyo-kültürel anlamda olsun, ekonomik anlam da olsun tercih noktasına getirmişti. Bu tercih sinema ya da televizyon da yabancı dilin yoğun bir kültürel kimlik sorununa yol açtığımda belirtmek lazımdır. Dublaj, filmlerin uluslararası dolaşımı ile yabancı bir kültürün elden ele gitmesini kolaylaştırmaktadır. Çünkü kültür dil ise -ki öyledir- yalnız kelimelerle değil görüntülerle de aktarılır. Sesin yenilenmesi ve teknik bakımdan ilerlemesi sonucu (dublaj) birçok ülkede de film üretiminin canlanmasına neden olmuştur. Film ithalatına bağımlı ülkelerde ise kendi ana dilinde film yapmak bir devrim niteliği kazanmıştı. Çek sineması bunun en güzel örneklerini vermiştir. Düşünün ki ses olmasaydı Hint film endüstrisi diye birşey olmayacaktı.

İlk başlarda ses geiş döneminin korkulu bir yanı olsa da ilerleyen zamanlarda büyük bir sinema biçiminin oluşacağını sinyallerini vermekteydi. Sinema tarihi kendini “Sesli” ve “Sesiz” dönem diye ikiye sınıflandırdı.

Bu tarihsel süreç teknolojik yenilenme ile birlikte neyin modern neyin klasik olabileceđi ayrımını da yaptı. Geçmişe duyulan saygı ve sesin büyüü bizi yeni bir sinema anlayışına götürürken biz ancak –izleyici- sunulan yenilikleri tüketmekle meşgul olduk.

Şimdi sese ses veren sesli sinema macerasının sesine kulak verme vaktidir.

# 1. BÖLÜM

## 1.1. GÖRSEL – İŞİTSEL ANTLAŞMA

Bergman'ın “*Persona*” adlı filminin açılış görüntülerini bir hatırlayalım; Vahşet dolu, yakın çekim görüntüler perdeye yansır: Bir film gösterim makinesi, yansıttığı filme bir yakın çekim, hayvanların kurban edilişlerinin dehşet veren anlık görüntüleri, bir elin üzerine çakılan bir çivi. Sonra, daha normal seyriyle, bir morg... Burada önce diğerleri gibi bir ceset sandığımız ancak sonra yaşıyor olduğu ortaya çıkan genç bir erkek görüyoruz; Hareket ediyor, kitap okuyor, ekranın yüzeyine uzanıyor ve elinin altında güzel bir kadının yüzü beliriyor.

Şimdi, Bergman'ın filmini geri saralım, yapacağımız tek şey “sesi çıkarmak” olsun, daha önce gördüklerimizi unutmaya çalışarak filmi yeniden izleyelim. Şimdi oldukça farklı bir şey görüyoruz. İlk olarak, eli delip geçen çivinin görüntüsü: Sessiz oynatılınca üç ayrı çekimden meydana geldiği ortaya çıkıyor oysa biz bir tane görmüştük, çünkü birbirlerine sesle bağlanmışlardı. Dahası, çivilenen el sessizken soyut bir halde, ancak ses varken dehşet verici gerçekliktedir. Aynı şekilde morgda çekilen görüntüler de, onları da birbirine bağlayan damlayan suyun sesi olmadan bir dizi fotoğraf gibidirler, zaman ve mekânın dışında izole insan vücudu parçaları. Ve çocuğun sağ eli, onun keşfeden hareketlerine eşlik eden tını olmadan sadece yüzü yaratmıyor, yalnızca amaçsızca dolaşüyor. Tüm dizi birliğini ve ritmini kaybediyor. Ses sadece imgelerin boşluğunu doldurmaya mı yaradı?

Örneğin, J. Tati'nin çok iyi bilinen ve bizi plaj sahnesindeki ince esprileriyle güldüren bir filmini, “*Monsieur Hulot's Holiday*”i de ele alalım. Tatilcilerin tutucu davranışları, eğlenceden yoksun olmaları ve gerginlikleriyle çok güldürücüdürler. Bu kez de görüntüyü çıkaralım. Sürpriz, tıpkı bir önceki görüntü gibi şimdi önümüzde “kulaklarımızla izlediğimiz” farklı bir film var; oyun oynayan çocukların çığlıkları, mekânın açık havada olduğunu gösteren sesler, eğlencenin ve canlılığın yarattığı bir dünya... Her şey orada sesteydi ve aynı zamanda orada değildi de. Şimdi eğer Bergman'a seslerini ve Tati'ye de görüntülerini geri versek her şey normale döner.

Çivilenen ele bakamazsınız çünkü mideniz kaldırmaz, çocuk yüzlere şekillerini verir, yaz tatilcileri ise garip ve bir o kadar da eğlenceli görünür ve sadece ses varken kaçırdığımız sesler de şimdi karikatürlerdeki konuşma balonları gibi göz önüne çıkıverir. Ancak bu şekilde farklı bir şekilde duyar ve izleriz.

Görüntünün sanatı olarak görüntü unsuru, sadece bir yanılsama mıdır? Elbette, başka bir şey olması mümkün müdür? Bu ses ve görüntü arasındaki en önemli ilişkinin merkezinde yerini almış olan biraz önce Bergman örneğinde olduğu gibi. Ortaya konan Artı-Değer\*dir.

“Artı değer” sesin gereksiz olduğu, sesin sadece ya tek başına ya da görüntüyle arasındaki uyumsuzluğa dayanarak anlamı pekiştirdiği ki aslında anlamı meydana getiren sestir ve bu izlenimini verir. “Artı değer” olgusu özellikle ses/görüntü eşleme söz konusu olunca birinin gördüğü ve duyduğu şeyler arasında gerekli olduğu kadar da hızlı bir biçim düzenlemedir. **Ekrandaki birçok düşme, patlama görüntüleri, bir dereceye kadar benzetme ya da dirençsiz maddelerin etkisiyle yaratıldığından, sadece ses sayesinde tutarlılık ve maddilik kazanır.** Ama önce, en basit anlamda, eklenmiş değer görüntü üzerine eklenmiş metin veya dilin değeridir. Neden dil hakkında bu kadar erken konuşmaya başlamalıyız? Çünkü sinema ses merkezli, daha doğrusu söz merkezli bir olgudur.

### 1.1.1. Metnin “Artı Değeri”

Sinemada ses kavramının esasen ses merkezli olduğunu söylerken insan sesine vurgu yaparak ve onu diğer seslerden ayırarak neredeyse devamlı bir şekilde ona ayrıcalık tanıdığını bilmek gerekir. Filmin çekim aşamasında ses kaydı sırasında kaydedilen şey insan sesidir ve bu yüzden neredeyse her zaman insan sesi kaydıdır ve o ses karışımında solo bir çalgı aleti gibi izole olan yine insan sesidir ve bu yüzden diğer sesler (müzik, gürültü) yalnızca eşlikten ibarettir.

---

\*Artı Değer olarak adlandıracağımız bir “Görsel-işitsel yanılsama” olarak sesin bilgi veya anlatımın doğal olarak görülenden geldiğini ve görüntünün kendinde zaten mevcut olduğunu gösteren tam etkiyi yaratabilmesi için, o değerle birlikte verilen bir görüntüyü zenginleştiren anlatımsal ve bilgilendirici değeridir.

Aynı nedenle, zaman uyumlu ses kayıt teknolojisinin tarihsel gelişimi, örneğin yeni mikrofon ve ses sistemlerinin icadı gibi “bağırış” veya “haykırışlardan” değil de sözlü ifadenin bir aracı olarak insan sesinden bahsettiğimizden, özellikle konuşma üzerine yoğunlaşmıştır. Ve insan sesi kaydında aranan şey söylenen sözlerin zahmetsizce anlaşılabilmesinin garantisi olarak orijinal tınıya akustik açıdan çok da sadık olmamaktır. Bu yüzden de ses merkezlikten kastımız çoğu zaman “söz merkezlik” olmaktadır.

Filmde ses, ses ve söz merkezlidir. Çünkü her şeyden önce insan doğası da öyledir. Verilen herhangi bir seste önce insan sesini duyarsınız, insan sesleri diğer bütün seslerden önce (esen rüzgârın sesi, müzik, trafik gürültüsü vb.) dikkatinizi çeker ve sizi kendine yönlendirir. Ancak sonra eğer konuşanın kim olduğunu ve ne hakkında konuştuğunu biliyorsanız diğer seslere de dikkat edebilirsiniz. O halde eğer tüm bu sesler ulaşılabilir lisanlar konuşuyorlarsa, ilk önce kelimelerin anlamlarına odaklanırsınız, sonra anlam sizi tatmin ederse diğer sesleri de yorumlarız.

**Metin görüntüyü yapılandırır;** Chris Marker’ın daha önce P.Bonitzer tarafından başka bir bağlamda incelenmiş olan “*Letter from Siberia*” adlı belgeselindeki ünlü gösterinin zayıflığını, farklı politik mezheplerin (Stalinci, Anti-Stalinci vb.) cümlelerini aynı zararsız görüntüler üzerine dublaj yapması meselenin tek bir politik ideoloji olduğudur. Aksi takdirde tarafsız söylemlerin var olacağına inanmaya iten abartılı örnekleri ortaya çıkardığı görülür. Kelimelerin görüntüye atfettiği artı değer politik görüşlerin görüntüye eklediği basit durumların çok ötesine geçer; artı değer görülenin yapılanmasıyla ilişkilidir, görüntüyü titiz bir şekilde çerçeveler. Her zaman, yitip giden bir film görüntüsü kendi hızımızca, manşetlerinden ve yorumlarından bağımsız inceleyebileceğimiz, duvarda asılı duran bir resimde, bir kitapta veya bir fotoğraftakinin aksine bize bakmak için pek uzun bir zaman vermez. Yani eğer bir film veya televizyon görüntüsü kendi adına “konuşursa”, bu ancak bir vantrilogun konuşması olur.

### 1.1.2. Müziğin Kattığı Değer

M. Chion “Le Son au Cinéma” adlı kitabında ise filmde müziğin ekranda anlatılan durumla arasında özel bir bağ kurulmasını sağlayan iki yöntemin olduğunu ileri sürer. **Birincisi, müzik sahnenin duygusuna katılımını sahnenin ritmini, tonunu ve ifade ediş tarzını üstlenerek direkt olarak ifade edebilir; böylesi bir katılım kültürel olarak üzüntü, mutluluk ve hayatın kendisi gibi konularda olur.**

**İkinci olarak da müzik aynı zamanda duruma karşı istikrarlı, gözüpek ve bertaraf edilemez bir tavırla ilerleyerek bariz bir ilgisizlik gösterebilir: sahne bu “İlgisizlik perdesi” üzerinde geçer. “İlgisiz müzikle” sahnenin birleşimi duyguyu kaybetmekten çok onu geniş bir zemine iliştiyerek yoğunlaştırır.<sup>1</sup>**

Bu ikinci tür müziği “Duygudaşlık kurulamayan” olarak adlandırır. Sinemadaki bu itici güç, müzik sanki karakteri ve seyirciyi fark etmiyormuş gibi davranırken bile, yapmacık tavırları onların bireysel duygularını tetikleyen dans gruplarının, müzik kutularının, piyanoların sayısız melodik vuruşlarını üretir. Elbette bu geniş ilgisizlik zaten birçok operada söz konusuydu: Duygusal yoğunluk çok yüksekken karakterleri hareketsizliğe yöneltir ve psikoz bir gerilemeye neden olur. Bu nedenle amaçsız bir müzik ve onu tekrarlayan karakterin ileri geri sallanmaları operanın ünlü delilik geleneği olmuştur. Ancak ekranda duygudaşlık kurulamayanın etkisi öyle bir üne kavuşur ki onu sinemanın özüne, mekanik doğasına yormak için sebeplerimiz olur. Ayrıca tüm filmler ilgisiz ve otomatik bir çözülme süreciyle ilerlediğinden, bu çözülme kendini gizlemeli ve unutturmalıdır. Ancak film gösterim makinesinin çözülme süreci ekranda ve hoparlörler aracılığıyla hayatın ve hareketin bir yansımasını oluşturur.

Bu empatik olmayan müzik sinemanın robotik yüzünü gösterip onun gerçekliğini ortaya çıkarmaktan başka ne yaptığını sormak gerekir kendimize. Bu müzik türü bir hisler ve duygular kiliminin mekanik dokusuna hayat verir.

---

1- Chion, M. (1985). Le son au cinéma. Paris: Cahiers du cinéma.

Son olarak, empatik veya empatik olmayan müzik türleriyle de karşılaştığı zamanlar olur, bu müziğin ne soyut bir anlamı vardır ne de varlığının bir amacı, özel bir duygusal tını da içermez. Empatik olmayan müziğin yarattığı etki genelde müzikle yaratılır, ancak gürültüyle de oluşturulması mümkündür. Örneğin, çok şiddet içeren bir sahnede bir karakterin ölümünden sonra ses dalgalarıyla ilgili bir süreç devam eder -tıpkı bir makinenin gürültüsü, bir vantilatörün uğultusu, duşun şırıltısı vb- sanki hiçbir şey olmamış gibi. Bunun örnekleri Hitchcock'un "*Psycho*" –duş sesi- ve Antonioni'nin "*The Passenger*" –vantilatör sesi- adlı filmlerinde bulunabilir.

### 1.1.3. Hareketin ve Hızın Algılanmasındaki Etkileri

Görsel ve işitsel algılar birbirlerinden düşünülduğünden daha da farklıdır. Bunun fazla farkında olmamızın sebebi bu iki algının karşılıklı olarak birbirlerini görsel-işitsel bağlamda etkilemesi ve birbirlerine kendi saygıdeğer özelliklerini etkileşim ve yansıtma yollarıyla ödünç vermeleridir. **Her şeyden önce, her iki algı da hareket ve durumla esasen farklı bağlantılar kurarlar, çünkü ses görüntünün aksine başlangıçtan itibaren hareketi gerektirir. Hareket içeren bir film görüntüsünün çerçevesindeki diğer şeyler hareketsiz kalabilir. Ancak ses doğası gereği ister istemez, her ne kadar minimal olsa da, bir yer değiştirme yaratır.**

Sesin de yalnızca sınırlı durumlarda olmak üzere hareketsizliğe yönelen özellikleri vardır. Bir kimse "Durağan ses" in duyulan sestten başka bir biçimi gerektirmeyen ses olduğunu söyleyebilir. Bu özellik temelde yapay olan bazı seslerde bulunur: bir telefon kadranının sesi, bir hoparlörün cızırtısı. Sağanak yağışlar ve şelaleler de beyaz gürültüye yakın bir gürüldeme yaratabilirler, ancak düzensizlik ve hareketin sebep olduğunu fark etmemek neredeyse imkânsızdır.<sup>2</sup>

"Durağan sesin" yarattığı etki bir varyasyonu alıp bir büküm içinde sonsuz kez tekrar edilerek yaratılabilir. Bir hareketin veya yörüngenin işareti olarak ses bu yüzden kendine has geçici bir devinimliliğe sahiptir.

---

2- Chion, M. (1982). *La Voix au cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.



### 1.1.3.1. Algılama Hızındaki Farklar

İşitme ve görme algılarının kendilerine göre ortalama hızları vardır, temel olarak kulak gözden daha hızlı analiz eder, işler ve sentezler. Hızlı bir görseli varsayalım, bir el hareketi olsun ve onu aynı uzunluktaki ani bir sesle karşılaştıralım. Görsel olan doğal bir şekil sergilemeyecek, yörüngesi hafızaya kesin bir biçimde giremeyecektir. Aynı zaman aralığında sesin yörüngesi diğerlerinden ayrıştırılabilecek, fark edilebilir, özgün, kesin ve açık bir form oluşturmada başarılı olacaktır.

Bu dikkat gerektiren bir durum değildir aslında. Dikkatli bir şekilde görsel bir kareyi on kez izleyebilir (örneğin bir karakter karmaşık bir kol hareketi yapıyor), yine de hareketi tam olarak göremeyiz. Hızlı bir ses parçasını on kez arka arkaya dinlediğimizdeyse her defasında kesinliği artarak bize ulaşacaktır.

Bunun birçok sebebi vardır. Birincisi, bireyleri duymak için ses dilin bir aracıdır ve söylenen sözler kulağın daha hızlı çalışmasını sağlar; buna kıyasla, gözlerle okumak çok daha yavaştır, göz daha yavaş algılar çünkü onun bir anda yapması gerekenler daha fazladır; mekân içinde keşfetmesi gerekirken aynı anda da zaman içinde takip edebilmesi gerekir.

Kulaksa kendi işitsel alanı içindeki bir detaya odaklanır ve onu zaman içinde takip eder. Eğer dinlenen ses önceden bildiğimiz bir müzikse, dinleyenin işitsel dikkati mekân içinde keşfetmek için gezinme fırsatı bulur. Genel olarak, görsel-ışitsel bir mesajla ilk kez karşılaşıldığında, göz mekânsal, kulaksa zamansal anlamda daha beceriklidir.

### 1.1.3.2. Görsel Hareketleri ve El Hilelerinde “Gören” Ses

Sesli bir film izlenirken, seyirci hız farklarını idrak edemez çünkü “Artı değer” araya girer. Örneğin, neden Kung-Fu veya özel efektli filmlerdeki on binlerce görsel hareket kafa karıştırıcı bir etki yaratmaz?

Bunun cevabı o hareketlerin hızlı işitsel noktalamayla görülmesidir. Isık, çıđlık, patlama ya da çınlama halinde olabilir ve böylece belirli anları işaret edip güçlü bir görsel-işitsel hatıra bırakabilir.

Sessiz filmler zaten olayları hızlı montajlamayı yeđerler. Ancak bu hızlı montaj esnasında sessiz filmler görüntüyü mümkün olduğunca basitleştirdiler; yani, mekândaki keşifçi algıyı kısıtlayıp zamanda algıyı kolaylaştırdı. Bu kabataslak çizimlere kıyasla çok daha stilize edilmiş bir görsel bir üslup demektir. S.Eisenstein'ın “*The General Line*” adlı çalışması krema makinesi sahnesiyle bu duruma çok iyi bir örnek oluşturur. Eğer sesli sinema genellikle karakterler ve diđer görsel detaylarla kaynaşan bir çerçevenin merkezinden kaynaklanan karmaşık ve kısa hareketler içeriyorsa, bu sesin görüntü üzerine eklenmesiyle bizim dikkatimizi belirli bir görsel yörüngeye çekebilmesinden kaynaklanır.

Ses aynı zamanda el aldatmacası efekti de yaratabilir: bazen bizim görüntüde dahi olmayan bir hareketi görmemizi sağlayarak başarılı olabilir. Ses tasarımcısı Ben Burt'un “*Star Wars*” efsanesindeki çalışmasında anlamlı bir örnek bulabiliriz. Burt'un otomatik kapı açılışının ses efekti için devinimli ve hava basınçlı bir “sıhhh” sesi düşünmüştü.

Bu o kadar inandırıcı oldu ki; “*The Empire Strikes Back*” filminin yapım aşamasında yönetmen Irving Kershner kapanış efektine ihtiyaç duyduğunda bazen en basit haliyle durağan olarak kapalı bir kapıyı ve ardından da açık bir kapıyı çekti. Ses düzenlemesinin bir sonucu olarak, Ben Burt'ün “psssht” efektinin yardımıyla seyirciler gözlerinin önünde düz çekim görüntüden başka bir şey olmamasına rağmen kapının kayarak açıldığını gördüklerini düşündüler. “Artı deđer” burada bizim gözden daha hızlı diye adlandırabileceğimiz sesli filmlere özgü bir olguyla uyumlu olarak son süratle çalışıyor. İşaret diliyle eğitilmiş işitme engelli insanlar görsel olguyu yapılandırma ve okuma hızlarında özel bir yetenek geliştirmeleri işte bu yüzdendir. Bu durum böylelikle işitme engelli insanların beyinlerinde işiten insanların ses için kullandıkları bölgelerle aynı bölgeleri harekete geçirip geçirmediđi sorusunu ortaya çıkarır.

## 1.2. SESİN GÖRÜNTÜDEKİ ZAMANIN ALGILANIŞINDAKİ ETKİSİ

### 1.2.1. Zamanlamanın Üç Hali

“Artı değer” en önemli etkilerinden biri sesin üzerine bir hayli etki uygulayabileceği “görüntüde zaman algısı”dır. Bunun en uç örneği, daha önce de bahsedilen “*Persona*” adlı filmin girişinde bulunabilir. Zaman dışı durağan kareler damlayan suyun ve adımların sesleriyle bir süreklilik içine iliştilirler. **Ses görüntüleri üç şekilde zamanlar:**

Birincisi görüntünün zamansal canlandırmasıdır. Çeşitli derecelerde, ses görüntüde zaman algısını dakik, detaylı, birincil, somut ya da belirsiz, dalgalanan ve geniş gibi tanımlarla resmeder.

İkinci olarak, ses çekimlere zamansal doğrusallaştırma sunar. Sessiz sinemada, çekimler her zaman, zamansal ardışıklık göstermezler, bu tür durumlarda çekim B’de olan şey çekim A’da olanı izlemek zorundadır. Ancak eşzamanlı ses o ilerleme hissini yaratır.

Üçüncüsü de, ses çekimleri onları bir geleceğe, bir amaca yaklaşan ve beklenenin gelişine yönlendirerek taşıyıcı haline getirir ya da onları dramatikleştirir. Çekim bir yere doğru ilerler ve zamanın içinde yönlendirilir. Bu etkiyi “*Persona*”nın açılışında görebiliriz, örneğin ilk çekiminde.

### 1.2.2. Sesin Görüntüleri Zamanlaması

Bu üç etkinin bir işlevinin olması bir araya getirilen görünler ve seslerin doğasına bağlıdır.

Birinci Durum: “görüntü kendi içinde herhangi bir taşıma veya canlandırma içermiyor.” olmasıdır. Durağan ya da genel bir dalgalanma gösteren ancak muhtemel bir çözüm belirtisi göstermeyen bir çekimin gösterdiği durumdur bu;

Hafifçe dalgalanan su gibidir. Bu aşamada ses görüntüyü öyle bir zamansallık içine götürür ki orada sadece kendini gösterir.

İkinci Durum: “görüntünün kendisinin bir zamansal hareketliliği var” olmasıdır. (karakterlerin veya nesnelerin hareketleri, sis, duman ve ışığın hareketi, hareketli çekim). Burada, sesin zamansallığı görüntüde zaten var olan zamansallıkla birleşir. Bu ikisi iki enstrümanın eş zamanlı çalınması gibi birbiriyle ahenkli veya tam tersine birbirine aykırı bir şekilde hareket edebilir olduklarını gösterir. Zamanlama aynı zamanda o an mevcut olan seslerin türlerine de bağlıdır. Yoğunluk, içyapı, ton kalitesi ve devamlılığa bağlı olarak bir ses daha itici veya sınırlandırıcı bir ritimle görüntüyü bir dereceye kadar zamansal anlamda hareketlendirebilir. Burada farklı faktörler devreye girer:

- a. “Sesin devamlılığının sağlanması”. Akıcı, devamlı bir ses değişken ve telaşlı bir sese göre daha az “hareketlendiricidir”. Bir görüntünün önce uzatılmış düz bir nota çalan bir keman sesinin eşlik ettiğini sonra da aynı notanın yayı hızla hareket ettirerek titreklemeyle çalındığını düşünelim. İkinci ses daha fazla gerilim yaratıp görüntüye aniden dikkat çekecektir.
- b. “Sesin İlerledikçe Gelişen Tahmin Edilebilirliği”. Düzenli vuruşu olan bir ses (mekanik bir tık tık veya müzikteki “basso continuo” gibi) düzensiz ve tahmin edilemeyen bir sese göre daha çok tahmin edilebilir ve daha durağan bir zamansal hareketlilik yaratır; düzensiz olan kulağın dikkatinin sürekli açık olmasını sağlar. Tarkovsky’nin filmlerindeki gibi “*Persona*”daki damlayan su sesi bu duruma iyi örnekler oluştururlar: her biri düzensiz ritmiyle dikkatimizi çeker. Buna rağmen, oldukça düzenli, döngüsel bir ritim de heyecan yaratabilir, çünkü dinleyen bu denli düzenli bir ritimde bir düzensizlik bekleyecektir.
- c. “Tempo” Film müziklerinin görüntüleri zamansal olarak hareketlendirmesi sağlayan şey tek başına mekanik anlamda “tempo” değildir. Hızlı bir müzik her zaman görüntünün algılanmasını hızlandırmaz.

Aslında zamanlama “tempo” kelimesinin müziksel anlamından daha çok işitsel akışın düzenliliği ya da düzensizliğine bağlıdır. Örneğin, eğer müzikal notaların akış hızı düzensiz ancak hafifse, zamansal canlandırma hızının çabuk ve düzenli olmasından daha iyi olacaktır.

- d. “Sesin Tanımlanması”. Yüksek frekanslı bir ses algıyı daha keskin bir şekilde yönetir; bu da son zamanlarda yapılan filmlerin seyircilerinin neden dikkatlerinin açık olduğunu açıklar.

Zamanlama aynı zamanda “ses-görüntü” bağlantı modeline ve “eş zamanlamanın dağıtılışına” da bağlıdır. Burada, sesin bir “bit” görüntüyü ne kadar harekete geçirdiği de eş zamanlama noktalarını nasıl tanıttığıyla bağlantılıdır: tahmin edilebilir ya da edilemez, farklı biçimlerde ya da tek biçimde. Beklentilerin kontrolü zamanlamada büyük bir rol oynar. Kısaca, **sesin görüntünün zamanlamasını etkilemesi için bazı koşullar gerekmektedir**. Birincisi, görüntü durağan, pasif bir şekilde değişken (*Persona*'daki durağan çekimler) ya da kendine ait belirli bir hareketle (ses tarafından zamanlanan mikro-ritimler) kendini ona teslim etmelidir.

İkinci durumda da görüntü çok az miktarda anlaşma, yükümlülükte ya da sesin akıcılığıyla oluşan aktif bir anti-pati gibi yapısal elementler içermelidir. Görsel “mikro-ritim” diye tabir edeceğimiz şey; Görüntü üzerinde oluşan dumanın dalgalanması, yağmur, kar taneleri, bir gölün dalgalı yüzeyindeki titreşimler, kumullar ve hatta bir buğday tanesinin görülebildiğinde fotografik olarak büyüüşü gibi hızlı hareketlerdir.<sup>3</sup>

Bu olgular görüntünün üzerine titreşimli zamanlama etkisi işleyerek hızlı ve akıcı ritmik değerler yaratır. Kurosawa “*Dreams*” adlı filminde bunları sistematik bir şekilde değerlendirir (çiçek açan ağaçlardan düşen yapraklar, sis, tipideki kar taneleri).

---

3- Chion, M. (1988). *La Toile trouée, la parole au cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.

Hans-Jürgen Syberberg, durağan ve konumlanmış tek çekimlerinde “Manoel de Oliveira” gibi görsel mikro-ritimler koymayı sever (*Hitler*’deki duman makineleri, Edith C. Molly Bloom’un monologunu okurken yanan titrek mumlar). Bu teknik bir bakıma sesli sinemaya şimdiki zamanın mikro yapısının kaydı olarak uygun bir süreyi bize onaylatır.

### 1.2.3. Sesli Sinema; Zamanın Kaydı

Önemli tarihi dönemlerden biri saklı kalmaya eğilimlidir: Sinemayı bir zaman sanatı haline getirdiği için “senkronize sese” şükran duymalıyız. Yansıtma hızını - perdeye düşen görüntü anı- dengelemek sesin gelişiyile gerekli hale geldi ve insanların öngörüşünün çok daha ilerisine geçerek sonuçlar elde etti. Filmsel zaman artık esnek bir değer değil, yansıtmanın ritmine bağlı olarak az ya da çok aktarılabildi. Bundan böyle zaman “sabit değer” kazanmış oldu; sesli sinema da kurgulama sırasında x zaman kadar süren herhangi bir şeyin ekranda da aynı süreyi dolduracağını garantilemiş oldu.

Sessiz sinemada bir çekimin dâhili bir sürekliliği yoktu; Rüzgârda uçan yaprakların ve suyun yüzeyindeki dalgaların belirli ya da sabit bir zamansallığı yoktu. Her sinemacı yansıtma hızının ritmini ayarlarken belirli bir oranda özgürlüğe sahipti. Dahası sesli sinemaya kadar standartlaşmış film hızı ile motorlu kurgu masasının olmaması bir şanssızlık sonucu değildir. Burada bitmiş bir filmin ritminden bahsettiğimizi söylemek gerek. Bir film içinde Scorsese, Peckinpah ya da Fellini gibi film tarihinde farklı noktalardaki isimlerin çalışmalarında olduğu gibi kesinlikle standartlaştırılmamış ve hızlandırılmış veya ağır çekim bir materyal olabilir. Ancak eğer bu çekimlerin hızları kaçınılmaz bir şekilde çekim sırasında aktörlerin hareket hızını yeniden yakalamıyorsa, özellikle kontrol edilmiş ve kararlaştırılmış bir seviyede sabittir.

Böylece ses görüntüyü zamanladı: Sadece “Eklenmiş değer”<sup>\*</sup> etkisiyle değil, aynı zamanda film yansıtma hızını normalleştirip dengelediği için de.

---

\* Eklenmiş değer burada “duygusal katkı” olarak nitelendirilmiştir.

Sinemayı “zamanın içinde heykel yontma sanatıdır” diye adlandıran Tarkovsky’nin sessiz bir filmi uygun olmayabilir. Onun tek planları geçiş efektleri kontrol edilmiş görsel ritimler ve hareketlerle birleştirilince aşırı duyarlı bir zamansal yapı oluşturan ritmik titreşimler, sarsıntılar ve kısa süreli olaylarıyla hareketlendirilir. Sesli sinema bu yüzden “zaman kaydı” diye adlandırılabilir: hareketle olduğu kadar zamanın içinde de yazılmıştır.

#### 1.2.4. Zamansal Doğrusallaştırma

Bir dizi görüntü tanımladığı harekette zamansal bir sıralama göstermediğinde, yani biz bu görüntüleri aynı şekilde ardışık veya sıralı olarak algıladığımızda, gerçekçi, diegetic -mekâna ait - sesin eklenmesi günlük deneyimler gibi gerçek zamansal sıra algısını ve her şeyden öte sıralı ve doğrusal zaman kavramını etkiler. Sessiz filmlerde sıkça görülen bir sahneyi ele alalım: kaşlarını çatanlara ve sırttanlara yapılan yakın çekimlerin montajlandığı bir tepki veren kalabalığın görüntüsü.

Ses olmadan ekranda birbirini takip eden çekimlerin zamansal açıdan bağlantılı olan hareketleri belirlemeleri gerekmez. İzleyen tepkilerin kolaylıkla ardışık olduğunu ve dilbilgisinde yakın geçmiş zamana karşılık gelebilecek bir zamanda olduğunu anlayabilir. Ancak bu görüntüler üzerine toplu yuhalama ve kahkaha sesleri dublaj yaparsak büyümlü bir şekilde sürekliliği olan çizgisel bir süreç içine gireceklerdir. İlk sesli filmlerdeki bazı topluluk sahnelerinin tuhafılığı bundan kaynaklanıyor. Örneğin, Renoir’ın “*La Chienne*” filminin açılışındaki yemek sahnesinde ses (kahkaha, konuklar arasındaki çeşitli sohbetler) henüz çizgisel olmayan bir süreç içinde ortaya çıkmış görüntülerin üzerine yapıştırılmış gibi görünmektedir. Konuşma sesi, diegetic\* ve görüntüyle eş zamanlı olduğunda, görüntüyü artık esnekliği olmayan çizgisel ve gerçek zaman içinde şekillendirme gücüne sahiptir. Bu etken birçok sessiz film yapımcısının “Gündelik süreç” kavramını sesin gelişimiyle birlikte tecrübe etmeleri üzerine yaşadıkları korkuyu açıklar.

---

\*Bir filmde öyküye-mekâna ait olan ses

### 1.2.5. Gerçek Zamanın Yönlendirilmesi

Tropik bir bölgedeki bir film setinde yapılan huzurlu bir çekimi hayal edin; verandadaki sallanan sandalyede oturmuş bir kadın, göğsü düzenli olarak inip çıkıyor. Rüzgâr, perdeleri ve kapı girişine asılmış bambu rüzgâr çanlarını hareketlendiriyor. Rüzgâr muz ağacının yapraklarını sallandırıyor. Bu şiirsel çekimi alıp kolayca son görüntüden ilk görüntüye doğru sıralayabiliriz ve bu durumda hiçbir şey esasen değişmemiş, her şey yine gayet normal görünüyor olur. Bu çekimin tanımladığı sürecin çekim şimdiki zamanın yapısını yeniden oluşturan mikro olaylarla dolu olduğundan gerçek olduğunu söyleyebiliriz, ama yönlendirilmemiştir. Geçmişten geleceğe hareket etmekle gelecekte geçmişe gitmenin arasında fark edilebilir bir fark dahi olduğunu doğrulayamayız. Şimdi de film çekilirken eklenmiş doğrudan ses veya çekimden sonra eklenmiş film müziği gibi sesleri çekimlerle birlikte ele alalım: kadının nefesi, rüzgâr, bambu çanlarının şıkırtısı...

Şimdi filmi geriye doğru oynattığımızda işe yaramıyor; özellikle de çanlar. Neden? Çünkü bu bir etki ve sonrasında oluşan bir çınlama sesinden oluşan bu çan seslerinin her biri sonu olan bir hikâyedir, zaman içinde özel ve değiştirilemez bir tavırla yönlendirilmiştir. Tersine oynatıldığında, derhal “geriye doğru” olduğu fark edilir. Sesler yönlendirilmişlerdir. Aynı şey “*Persona*”nın girişindeki damlayan su sesi için de geçerlidir. En küçük damlanın sesi izlediğimiz görüntüye gerçek ve değiştirilemez bir süreç yükler, zamanın içinde yerçekimi kanunlarıyla ve eylemsizliğe dönüşle uyumlu bir eksen (küçük etki, sonrasında hafif yankılanma) sunar.

Bu sinemada görüntü ve ses sıraları arasındaki farktır: karşılaştırılabilir bir zaman birimi verildiğinde (iki ya da üç saniye gibi), işitsel olgular süreç içinde karakteristik olarak değiştirilemez başlangıcı, orta ve sonuyla görsel olgulara göre çok daha fazla yönlendirilebilir. Eğer bu durum bizi atlatırsa, bunun sebebi sinemanın eğlenceyi görsel olarak değiştirilemeyecek şeyler üzerinde oynayarak istisnalardan ve tezatlardan yaratmasıdır:



Kırılmış bir nesnenin parçalarının yeniden toparlanıp bir araya gelmesi, yıkılmış bir duvarın yeniden örülmesi ya da havuzdan önce ayaklarıyla ve sonrasında sıçrama tahtasına çıkan bir yüzücünün kaçınılmaz güldürüsü olur.

Elbette değiştirilemeyen kuvvetlerden kaynaklanan hareketleri gösteren görüntüler (yerçekimi nesnelere düşmesine sebep olur, patlama küçük parçalara bölünür) şüphesiz yönlendirilmiştir. Ancak filmlerde daha sık olarak, bir karakterin konuşma, gülümseme, piyano çalma ya da değiştirilebilir herhangi bir şey yapmasının görüntüleri bir geçmiş veya gelecek hissiyle belirlenmemiştir. Buna karşılık ses, genellikle zamanın içinde yönlendirilmiş küçük olguların sınırlarını çizme işleminden meydana gelmektedir. Örneğin piyano müziğinde her nota doğumundan hemen sonra ölmek için başladığından, yönlendirilmiş gerçek zamanın binlerce küçük parçalarından oluşmamış mıdır? Sorunu akla düşürür.

### **1.3. ARTI-DEĞERİN KARŞILIKLIĞI: KORKU TÜRÜ İÇİN**

“Artı değer” karşılıklı olarak çalışır. Ses bize görüntüyü bize gösterdiğinde daha farklı gösterir, görüntü de aynı şekilde sesin karanlık bir yerde çıkıyor olmasından daha farklı bir şekilde duymamızı sağlar. Ancak tüm bu karşılıklılık için ekran filmsel algı kuralı haline geliyor olur. Etkilediği görüntü tarafınca dönüştürülmüş olan ses sonunda karşılıklı etkiledikleri ürün olan görüntüye karşılıklılık katar. Korkunç veya üzücü seslerin olduğu durumlarda bu karşılıklılığa anlamlı bir ifade katarız. Görüntü bu seslere normale sahip olmadıkları bir anlam yükler. Herkes bilir ki klasik belli başlı şeyleri göstermekten kaçınan sesli film çalışmasına yardımcı olması için sesi çağırıştır. Ses ise yasaklanmış olan “görüşü” seyircilerin kendi gözleriyle görmelerinden çok daha korkunç bir halde öne sürer.

Bunun en iyi örneklerinden biri R. Aldrich’in “*Kiss Me Deadly*” adlı filminde Ralph Meeker’in arabasına aldığı firari otostopçu onu takip edenler tarafından yeniden ele geçirilip işkence yapıldığı sahnedir. Talihsiz kadının çılgınlıklarını duyarken işkenceye dair iki bacağın tekmeleyip çabalamasından başka hiçbir şey görmeyiz.

Burada ses kullanımının tipik bir örneği vardır diyebiliriz. Elbette o çılgınlıkları o kadar korkutucu yapan şeyin sesin akustik özelliği değil de orada aktarılan hikâyenin ve görmemize izin verilen kısmın sese yansıtılması olduğu bilindiği sürece.

Bir başka travmatik işitsel etki de Liliana Cavani imzalı “*The Skin*” adlı filmin bir sahnesinde görülür. Bir Amerikan tankı yanlışlıkla bir İtalyan gencini, sanki bir karpuz ezilmiş gibi çıkan korkunç bir sesle eziyor. Bu durumda izleyicilerin gerçek bir insanın eziliş sesini duymuş olma ihtimalleri olmamasına rağmen, bunun gibi yaş ve yapışkan bir özelliğe sahip olduğunu hayal edebilirler.

Burada ses besbelli “Foley” tekniğiyle (Foley Artist) yapılmıştır. Gördüğümüz gibi, sesin kendi içindeki betimsel değeri genellikle özel değildir. Dramatik ve görsel yapıya bağlı olarak tek bir ses bile pek çok farklı şeyi temsil edebilir. Seyirci için onu bir sesi bir olay veya detayla ilişkilendirmeye yöneltten her şeyden önce eşzamanlılık ya da akustik gerçeklik değil gerçeğe benzerlik faktörü olarak algılar. Aynı ses bir komedide parçalanmış bir karpuz için veya bir savaş filminde bir insan başının parçalanışı için aynı görevi ikna edici bir şekilde görebilir.<sup>4</sup> Aynı ses bir bağlamda eğlenceliyken diğerinde dayanılmaz bir gerilim olacaktır.

Franju’nun “*Eyes Without A Face*” adlı filminde hem halk hem de eleştirmenler tarafından rahatsız edici olduğu belirtilen nadir seslerden birini buluyoruz: genç bir kadının vücudunun cilt nakli deneyinden kalmış olan iğrenç parçalarını cerrah ve suç ortağı bir aile mezarlığına atınca çıkan ses. Bu basit düşme sesidir aslında. L. Cavani’nin filmindeki de gürültüye benzeyen tarafı orada da bir insanın iç organları ve iskelet boşluklarıyla bir şeye dönüşmesidir; eylemsiz ve anlamsız bir şeye. Ancak bu ses aynı zamanda üzücüdür de çünkü filmin ritminde bir “konuşmayı kesme” durumu oluşturmakta, iki suçlunun da konuşması yok olmaktadır. Sinemada veya gerçek hayatta bazı sesler belli yerlerde olduğundan bu derece gürülüğe sahiptir: hele ki bir lisanın akışında doğal bir duraksama olduğunda.

---

4- Cohen, A.J. (1993). Associationism and musical soundtrack phenomena. *Contemporary Music Review*, 9(1-2)

Bunun bir örneği Tarkovsky'nin "*Andrei Rublev*"unda görülür. Bir Rus prensi Tatarlar tarafından işkence edilmiştir, kesiklerle dolu vücudu sadece dudakları açıkta kalacak şekilde bandajlara sarılıdır. Bir yatak üzerine bırakılmış, işkencecilerini lanetlemektedir. Ancak hemen sonra işkencecinin eli bir kepçe kaynar yağı getirir ve prensin boğazından aşağıya döker. Bu eylem işkencecinin acıyarak -ya da sadece akıllı olduğundan- seyirci ile kurbanın arasına girmesiyle "maskelenmiştir".

Bizim duyduğumuzsa teni büzüştüren zalimce bir gargara sesidir. Aynı şekilde yukarıda bahsedilen ezilme sesi gibi bu da bir Blake Edward komedisinde Peter Seller'in yapabileceği türden bir gargara sesidir. Burada sesin yarattığı etkinin çok güçlü olmasının sebebi daha henüz konuşmuş olan dilin ve gırtlığın harap edilmesi ve bu yüzden de sesin insan konuşmasını onun fiziksel temeline götürmesi yatmaktadır.

## 1.4. SES DUYUM YÖNTEMİ

### 1.4.1. Raslantısal Duyma

Birinin duyduğu bir şeyi anlatmasını söylediğimizde, verdikleri cevaplar duyma seviyesinin heterojenliği bakımından dikkat çekicidir. Bu her biri farklı nesnelere gönderme yapan en az üç dinleme yönteminin var olmasındandır. Bunlar "Rastlantısal duyum", "Anlamsal duyum" ve "İndirgenmiş duyum" olarak adlandırılabilir.

En yaygın olanı "rastlantısal duyma", bir sesin nedenini –kaynağını- öğrenmek için dinlemeden meydana gelir. Nedeni görünür olduğunda, ses tamamlayıcı bir bilgi sunabilir; örneğin, kapalı bir kutunun üzerine hafifçe vurduğunuzda çıkan ses kutunun ne kadar dolu olduğunu gösterir. Sesin nedenini göremediğimizdeyse, sesin kendisi başlıca bilgi kaynağımız haline gelir. Görünmeyen kaynak belli bir bilgiyle veya mantıksal tahminle tanımlanabilir; rastlantısal duyma da bu bilgiyi detaylandırabilir. "Rastlantısal duyma" potansiyelini, kesin, önemli veriyi yalnızca sese dayanarak çözümlene kapasitesini ve doğruluğunu gözümüzde büyütmemek için dikkatli olmak gerekir.

Gerçekte, “rastlantısal duyma” tek başına en yaygın olan değil, aynı zamanda da en kolay etkilenen ve yanıltıcı duyma yöntemidir. “Rastlantısal duyma” birçok farklı seviyede gerçekleşebilir. Bazı durumlarda açık nedenini fark edebiliriz: özel birinin sesi, belli bir nesnenin çıkardığı ses olabilir. Ancak bağlam dışında duyduğumuz özgün bir kaynağı yalnızca ses bakımından çok nadiren fark edebiliriz. İnsan belki de bireyi tanımlayan bir ses üretebilen, konuşma sesi, buna tek nedendir. Aynı cinsten farklı köpekler aynı şekilde havlar. Ya da en azından biz bir buldog ile başka bir buldog’un havlama sesi arasındaki farkı ya da aynı türden başka bir köpeğin havlamasını ayırabilme kapasitesine sahip değiliz. Köpekler sahiplerinin seslerini yüzlerce farklı ses arasından ayırt edebilseler de, sahibinin gözleri kapalıyken köpeğin sesini ayırt edip edemeyeceği şüphelidir. Bizim rastlantısal dinlememizdeki bu zayıflığı karmaşıklaştıran şey evdeyken arka odadan duyduğumuz havlama sesinin sahibi bilenen bir köpeğe ya da başkasına ait bir köpek olduğu kanısına kolayca varabilmemizdir.

Aynı zamanda, yakından tanıdığımız bir kaynak da belirsiz bir şekilde tanımlanmamış veya isimlendirilmemiş olabilir. Fiziksel özellikleri veya ismi hakkında hiçbir fikrimiz olmadan bir radyo sunucusunu her gün dinleyebiliriz. Bu da bizim hafızamızda bu sunucuyla ilgili vokal ve kişisel detayların not edildiği, şu an için isim ve diğer özelliklerin (saç rengi, yüz özellikleri gibi) boş kaldığı bir dosya açmamızı önlemekten uzaktır. Çünkü bir bireyin ses tınısını not etmekle onu tanımanın, görsel bir resmiyle hafızaya kaydedip bir isim vermekle arasında kayda değer bir fark vardır.

Bir başka” rastlantısal duyma” örneğinde bir bireyi veya özgün bir nesneyi değil de bir insan, mekanik veya bir hayvan kategorisini fark ederiz: yetişkin bir erkek sesi, motosikletin sesi veya bir tarla kuşunun ötüşü. Dahası, düşündüğümüzden çok daha fazla sayıda olan daha belirsiz durumlarda fark ettiğimiz şey sesin nedeninin genel doğasıdır. “Mekanik bir şey olmalı” veya “bu bir hayvan olmalı” ya da “bir insan sesi” diyebiliriz. Daha belirgin herhangi bir şeyin eksikliğinde özellikle geçici olan ve nedenin doğasını tanımlamak için yararlanmaya çalıştığımız belirtileri ortaya koyarız.

Kaynağı, nedensel nesnenin doğası açısından tanımlamadan bile sesin kendisinin nedensel tarihini kesinlikle takip edebiliriz. Örneğin, bir “kazıma” sesinin evrimini izleyebilir (hızlanması, çabukluğu, yavaşlaması vb.) ve baskıdaki, hızdaki ve üsluptaki farkları neyin neyi kazıdığı hakkında hiçbir fikre sahip olmadan hissedebiliriz. Bir sesin yalnızca bir tane kaynağı değil de iki, üç hatta daha fazla kaynağı olabileceğini düşünmemiz gerekir. Bu satırları yazarken kullandığım pc klavyesinin sesini ele alalım. Sesin iki ana kaynağı tuşlar ve onu çıkaran parmaklarıdır. Ancak yazma işlemine dâhil olan el hareketleri de vardır ve bir de yazan olarak ben varımdır. Eğer bu ses kaydedilir ve vericiden dinlenirse, sesin kaynakları hoparlörleri üzerine kayıt yapılan sesi depolamasını kapsayacaktır.

Sinemada rastlantısal duyma görsel-işitsel antlaşma tarafınca sürekli olarak özellikle eşzamanlılık olgusu aracılığıyla yönlendirilir. Birçok kez sesin başlıca nedenleriyle değil de filmin bizi inandırdığı nedenlerle ilgileniyor oluruz böylece.

#### **1.4.2. Anlamsal Duyma**

“Anlamsal duyma” bir mesajı yorumlamak için bir lisana veya bir koda gönderme yapan dinleme olarak adlandırılabilir; Konuşma dili, Mors alfabesi ve diğer benzer kodlar. Bu oldukça karmaşık bir biçimde fonksiyon gösteren dinleme yöntemi dilbilim çalışmalarının nesnesi haline gelmiş ve en çok çalışılan konusu olmuştur. Kritik bulgulardan biri de bütünüyle ayrımsal olduğudur. Ses birimleri, akustik özellikleri için değil tüm bir karşıtlık ve farklılık sisteminin bir parçası olarak dinlenirler. Bu yüzden anlamsal dinleme -telaffuzdaki -yani sesteki- birçok farklılığı eğer söz konusu olan dille alakalı farklılıkları değilse göz ardı edilir.

Örneğin, İngilizce ve Fransızcada dilbilimsel dinleme geniş ölçüde farklılık gösteren “a” sesbirimi telaffuzuna karşı hassas değildir. Açıkça görünüyor ki tek bir ses dizisi dinlenirken rastlantısal ve anlamsal duymalar aynı anda kullanılabilir. Bir kişinin aynı anda hem ne söylediğini hem de nasıl söylediğini duyarız. Bir bakıma insan sesinin rastlantısal dinlemesi yazılı bir metni okurken el yazısını tanıma gibi onu anlamsal olarak da dinlemektir.

### 1.4.3. İndirgenmiş Duyma

“İndirgenmiş duyma” sesi bir başka şeyin aracı olmaktan çok incelenecek bir nesne gibi alır (sözel, bir enstrümanda çalınan, gürültü vb.). Bir “indirgenmiş duyma” seansı oldukça bilgilendirici bir tecrübedir. Katılımcılar sesler hakkında konuşurken sürekli sesin gerçek içeriği, kaynağı ve anlamı arasında sürekli gidip geldiklerini hemen fark ederler. Fark ederler ki eğer dinleyici sesi herhangi bir neden, anlam veya etki bakımından bağımsız olarak açıklayabilirse, sesler hakkında konuşmak zor bir iş değildir. Ve alışkanlık gereği başvurduğumuz dil tüm gizemini dışa vurur: “Bu cızırtılı bir ses,” dersiniz, ancak hangi bağlamda? “Cızırtı” yalnızca bir imge midir, daha çok cızırtı çıkaran bir kaynağa mı gönderme yapar, ya da hoş olmayan bir etki midir? Yani kendi içinde seslere dikkat etmenin zorluğuyla karşılaşıldığında, insanların projeye saçma, gereksiz nedenler bulmak gibi aslında savunma biçimi olan belli başlı tepkileri olur. Diğerleriye sesi ses yazımı çözümlemesi ve süre-ölçer yardımıyla somutlaştırmayı talep ederek tanımlama yapmayı reddeder, ama tabii ki bu makineler yalnızca fiziksel veri sağlayıp bizim duyduğumuzu tanımlamazlar.

Üçüncü geri çekilme yolu da başlı başına öznel bir bağıntıcılığı sağlamlaştırmayı kapsar. Bu düşünce tarzına göre her birey farklı bir şey duyar ve algılanan ses sonsuza kadar bilinmez kalır. Ancak algı tümüyle bireysel bir olgu değildir, çünkü paylaşılan algıların ki gibi bir tür nesnellığın bir parçasıdır. Ve bu dinlemeyi indirgeyen özneler arasından çıkmış olan nesnellik, yerleşik olmalıdır.

“İndirgenmiş duyma” da bir sesin açıklamalı dökümü tek bir duyma içinde derlenmez. Ses birçok kez tekrar tekrar dinlenmeli ve bunun için de sesin sabitleştirilmiş yani kaydedilmiş olması gerekmektedir. Bir şarkıcı veya müzisyen karşınızda bir enstrüman çalarken her defasında aynı sesi veremez. Müziği benzersiz olarak betimleyen ve ayrıntılarını oluşturan detayları değil de sadece müziğin genel perdesini ve taslağını yeniden üretir. Bu yüzden “indirgenmiş duyma” seslerin sabitlenmesini ve dolayısıyla aynı nesnelere kimliğini kazanmayı da gerektirir. “İndirgenmiş duyma” yeni, verimli ve doğal olmaktan uzak bir girişimdir.

Herkes “indirgenmiş duymanın” en azından temel biçimlerini uygular. İki nota arasındaki aralığı bulurken veya bir tınının perdesini tanımlarken, indirgenmiş duyum yaparız; çünkü perde sesinin nedeninden veya anlamının kavranmasından bağımsız olarak sesin kalıtsal bir özelliği sonucu çıkar daima. İşleri karıştıran şey ise, sesin yalnızca perdesiyle tanımlanamıyor olmasıdır; sesin başka birçok algısal özellikleri vardır. Birçok yaygın sesin belirgin ve sabit bir perdesi bile yoktur; eğer olsaydı, “indirgenmiş duyma” eski geleneksel solfej alıştırmalarından başka bir şey olmazdı.

Sesler için nedenlerini hiç düşünmeksizin açıklayıcı bir yöntem geliştirilebilir mi? Aslında, böyle bir sistemi yeni kavram veya kıstas geliştirmedikçe oluşturmamız imkânsızdır. Geliştirilmiş müzik terminoloji kadar günlük konuşma dil de kaydedilmiş seslerde indirgenmiş duyma alıştırmaları yaparken ortaya çıkan sessel tınları tanımlamakta bütünüyle yetersizdir.

Sonuç olarak, indirgenmiş duymanın bize ne faydası var? Aslında, filmler ve televizyon sesi yalnızca kendi mecazlı, anlamsal ya da merak uyandırıcı değerleri gerçek ya da önerilen nedenlere ya da metinlere gönderme yapmak için kullanıyormuş gibi görünebilir. Ancak, “indirgenmiş duyma” kulaklarımızı açmanın ve dinleme gücümüzü keskinleştirmenin büyük avantajına sahiptir. Film ve video yapımcıları, eğitimcileri ve teknisyenleri bu deneyimin bir sonucu olarak medyalarını daha iyi tanıyabilir ve üzerine uzmanlık kazanabilirler. Sesin duygusal, fiziksel ve estetik değeri sadece sese atfettiğimiz nedensel açıklamaya değil aynı zamanda kendi tını ve doku nitelikleri ve kendi özel titreşimleriyle bağlantılıdır.

Yani yönetmenler ve sinematograflar gibi, her ne kadar onlar soyut filmler yapmasalar da, görsel materyal ve dokular hakkındaki bilgilerini geliştirerek çok şey kazanabilirler, aynı şekilde sesin kalıtsal özelliklerine disiplinli bir şekilde dikkat etmek de yararlı olur. “İndirgenmiş duyma” ve akustik durumun ortak bir noktası vardır. Akustik ses nedenini gördüğümüzde saklı kalan ses boyutlarına dikkatimizi çeker; saklıdır çünkü bu görüntü belli ses unsurlarının algılanmasını pekiştirirken diğerlerini engeller.

Akustikte, gerçek anlamsa sesin kendini tüm boyutlarıyla ortaya çıkarmasını sağlar. Bir hoparlörden gelen ve görsel bir kimliğe sahip olmayan bir sesle karşılaştığında dinleyici daha da dikkatle “Nedir bu ses?” diye sormaya yönlendirilir ve nedeni tanımlamaya yardım edebilecek en küçük ipucuna dahi uyum sağlar.

Deneyimli bir dinleyici “rastlantısal” ve “indirgenmiş” duymaları ardı ardına, özellikle bu ikisi ilintili olduğunda, çalışır. Ayrıca, bizi bir sesin nedenini bulmaya iten şey sesin aldığı biçim değilse nedir? Bir sesin “x’in sesi” olduğunu bilmek sesin kendi içinde neye benzediğini araştırmaya gitmemize neden olur.

## **1.5. SESDE AKTİF VE PASİF ALGI**

Görsel-işitsel antlaşma üzerine olan bu metnin bağlamında üç duyma yöntemini kesin çizgilerle ayırma gerekliliği önemli görünmüştü. Ancak bu üç duyma yönteminin film müziği bağlamında bir araya geldikleri de unutulmamalıdır. Kulakla dinleme sorunu beyinle dinlemekten ayrılamaz; Bir başka deyişle, algısal olguyu tanımlamak için bilincin ve aktif algının uygulamadaki daha geniş algı alanının yalnızca bir parçası olduğunu hesaba katmak gerekir.

Sinemada “bakmak” ekranın kapsadığı, “görölmek için verilmiş” -görsel alan-sınırlar içinde hem zamansal hem alansal olarak araştırmaktır. Ancak dinlemek verilen, hatta kulağa dayatılan işitsel alan içinde araştırmaktır; bu işitsel alansa çok daha az sınırlandırılmış ve kapatılmıştır, dış sınırları belirsiz ve deęişkendir. Hepimizin farkında olduęu göz kapağının veya kulağın yokluęu, işitmenin yönsüzlüğü ve sesin fiziksel yapısı gibi doğal sebepler dolayısıyla, aynı zamanda kültürümüzde de gerçek bir işitsel eğitimin olmadığı gerçeğine dayanarak bu “duyulması için dayatılan sesleri” onu kesip aradan bir şeyler çıkarmamızı oldukça zorlaştırıyor.

Sesle ilgili bize karşı her zaman galip gelen ve bizi şaşırtan bir şey vardır, özellik de bilincimizin dikkatini ona vermeyi reddettiğimizde; bu yüzden de ses bizim algımızla iletişime geçer ve onu etkiler.



Şüphesiz bilincimizin algısı her şeyi kendi kontrolüne almak için canla başla çalışır, ancak günümüz kültür yapısında ses görüntüden daha çok algımızı doyurur ve basitleştirir.

Film için sonuçları da sesin görüntüden çok daha fazla etkileyici ve anlamsal güdülemenin gizli bir aracı haline gelebilmesidir. Bir bakımdan ses bizimle direkt çalışır, örneğin fizyolojik olarak filmdeki nefes sesi bizim kendi solunumumuzu bile etkileyebilir. Bir diğer bakımdan da sesin algı üzerinde bir etkisi vardır:

“Artı değer” olgusu aracılığıyla görüntünün anlamını yorumlar ve bizim görüntüyü diğer şekilde göremeyeceğimiz ya da farklı bir şekilde göreceğimiz bir halde görmemizi sağlar. Ayrıca görüyoruz ki ses görüntüyle aynı şekilde yerleştirilmemiş veya bağlanmamıştır.

## **1.6. GÖRSEL / İŞİTSEL İLİŞKİLERDE YATAY VE DİKEYLİKLER**

20’li yılların sonunda sesin gelişi sessiz filmde olağanüstü bir estetik akımla aynı zamana denk gelmiş ve insanlar sinemayla müziği karşılaştırmaya heves etmişlerdir. Bu sesli filmin aşırılıktan uzak, sesin ve görüntünün iki paralel oluşturduğu ve birbirinden bağımsız, genel anlamda birbirine ilintili parçalar olduğu bir sinema kavramını belirlerken “Karşıt-sürüm”\* diye bir terimin ortaya çıkma sebebidir.

Harmoni dikey boyutla ilgilidir ve her notanın onunla aynı anda duyulan ve birlikte bir biçim oluşturan diğer notaya olan ilişkisini de kapsar; harmoni bu dikey akortların elde edilmiş şeklinde sesleri idare eder. Klasik bestede eğitim iki disiplini öğrenmekten geçer ve batı klasik geleneğin birçok müzik çalışması bu çeşitli derecelerde yakından alakalı iki boyutu birleştirir.

---

\* Batı klasik müziğinde eş zamanlı, bireyselleştirilmiş ve kendi yatay boyutunda uyumlu birçok müzik sesinin bir araya getirilip bestelenmesi.

Eğer “görsel-işitsel Karşıt-sürüm” diye adlandırılabilir bir şey varsa, bu müzikal karşıt-sürüm’den birazcık farklı koşullar altında olacaktır. Müzikal karşıt-sürüm” geniş ölçüde ham maddesi olan notaları kullanırken, ses ve görüntü farklı duyulara ait kategorilere girecektir. Eğer örneksene mantıklıysa, “görsel-işitsel karşıt-sürüm” görsel alanla ardışık ve yatay olarak algılanmış bir “işitsel insan sesini”, kendi biçimsel bireyselliğine sahip olan bir insan sesini işaret eder.

Burada anlatmak istediğim şey filmlerin bu tür ”yatay-kontrpuansal”\* dinamikleri önlemeye çalıştığıdır. Bunun aksine: sinemada, armonik ve dikey ilişkileri genellikle daha dikkat çekicidir; yani, verilen bir sesle o anda görüntüde olan şeyin bağlantısıdır. Deyim yerindeyse sinemada karşıt-sürüm bu yüzden inatla bir kavram ödünç alır ve ona elverişli bir kavram yerine entelektüel bir yorumla yaklaşır.

Buna kanıt olarak, tarihi açıdan film çalışmaları hemen bu örneksene nedeniyle karıştırılır ve çoğu zaman da tamamen yanlış şekilde kullanılır. Karşıt-sürüme örnek olarak önerilen birçok örneksene “Akortsuz harmoninin”\* mükemmel örnekleri olmuşlardır. Çünkü görüntünün ve sesin biçimsel doğalarındaki anlık ahenksizliklere dikkat çekerler. Eğer biz de yer yer müzikal örnekseneyi kullanacaksak, dikkatli olmamız gerekir: “Harmoni” kelimesi de görsel-işitsel olgunun özgünlüğünü dikkate almaz.

Örneğin, filmler bir tür yatay özgürlükle betimlenir – bunun tipik bir örneği paralel görüntü ve ses kaydının bir bağlantısının olmadığı müzik videosudur – ve video boyunca görünen eşleme noktalarıyla belirlenen etkin ve algısal bir dayanışma sergiler. Müzikal örnekseneye geri dönecek olursak bu senkronizasyon noktaları görsel-işitsel sistemin armonik çerçevesini oluşturur.

---

\* Müzik kompozisyonunda iki ya da daha çok melodi çizgisini belli teknik ve estetik ölçülere uygun olarak birleştirme.

\* Uyumsuz düzenleme.

### 1.6.1. Görsel-İşitsel Armonik Birleşme

Film estetikçilerinin sürekli destekledikleri, direttikleri ve hatta ısrar ettikleri “görsel-işitsel karşıt-sürüm” kimse fark etmese bile televizyonda her gün görünmektedir. Özellikle kısa olayların yeniden oynatımı sırasında görüntü kendi halinde ve yorum başka bir yönde bulunabilir.

Örneğin, bir bisiklet yarışında, yarış bir helikopterden yayınlanmaktadır. Ses kaydıysa iki TV sunucusu ve yarışa katılmayan birkaç bisiklet sporcusunun konuşmalarından oluşmaktadır. Konuşanların görüntüleri görmedikleri açıkça belli oluyor, konuşmaları da görüntülerle ilgili değil. Görüntü ve ses iki tamamen farklı yönde iki dakika boyunca ilerliyor; ikisini birbirine bağlayan tek anlamlı şeyse bisiklet sporu hakkında yapılan konuşma oluyor. Ancak bu görüntüyü izleyen kimse bu” karşıt-sürümü” fark etmiyor.

Peki neden? Sesin ve görüntünün doğaları gereği farklı olmaları- her birinin içeriği, mekânsal özellikleri vb.- burada yetersizdir. “Görsel-işitsel karşıt-sürüm” sadece belli bir anlam noktasında ses ve görüntü arasında karşılık yaratırsa fark edilir. Bu tür karşıt-sürüm bizim seslerin anlamlarını belirli bir çizgisel yorumlanmasını kabul ederken bunu okumamızı etkiler. Örnek olarak Godard’ın “*First Name Carmen*”inde Paris metrosunu görürken martıların seslerini duymamızı ele alalım. Eleştirmenler bunu bir ” karşıt-sürüm” olarak tanımladılar, çünkü martılar “deniz kenarı setinin” bir işareti olarak ve metro imgesi de “şehir setinin” bir işareti olarak kabul edilmiştir. Bu çizgisel anlamlandırma: İşitsel ve görsel unsurları çok daha zengin ve bir o kadar da belirsizliklerle dolu çoklu somut özellikler elde etmek için soyut birer kavrama indirger. Ancak bu karşıt-sürüm bizim dinlememizi kendi sessel özelliklerinden çok kodlara -martı = deniz kenarı-, yani o an söz konusu olan özelliklerine dikkat çekerek basmakalıp ses anlamlarına da indirger.

Bu yüzden Robbe-Grillet’in “*L’Homme Qui Ment*” filmi gibi filmlerde kullanılıp pazarlanan “karşıt-sürüm” çelişkili olarak ya da daha çok görsel-işitsel uyumsuzluk olarak ses ve görüntü arasındaki ilişkinin önceden okunması gerektiğini ima eder.

Yani bizim basit, tek yönlü anlamlar yüklememizi sağlamaya çalışır çünkü retorik bir doğanın karşılıklılığına dayanır. Gerçekte dil modelini ve onun “evet-hayır” olarak ele alınan artık-çelişkili karşıtlıklarına soyut kategorilerini dayatır.

Herhangi verilen bir görüntüye ses eklemenin yüzlerce yolu vardır. Bu geniş yelpazenin seçeneklerinin bazıları tamamen gelenekseldir. Görüntüye resmi olarak karşıtlık göstermeyen veya onu olumsuzlaştırmayan diğerleri, görüntünün algılanmasını başka bir seviyeye yükseltir. Ve görsel-işitsel uyumsuzluk yalnızca geleneğin tersinden ibarettir ve bizi sinemanın işleyişiyle ancak uzaktan bir alakası olan ikili bir mantığa dayatılarak ona bağlılığını bildirir.

“Özgür karşıt-sürüme” örnek olarak Tarkovsky’nin “*Solaris*” filmindeki diriliş sahnesini düşünün. Kahramanın intihar eden eski eşi beyin gezegeninde bir uzay istasyonunda mistik güçlerin geri çağırması sayesinde ona geri gelir. Aslında insan olmayıp yapay olduğunu fark edip umutsuzluğa sürüklendiğinde sıvı oksijen içerek yeniden kendini öldürür. Kahraman onun donmuş vücuduna sarılır.

Ancak beyin gözünü kırpmadan onu tekrar diriltir ve kadının vücudunun artık acıdan veya mutluluktan değil, hayata dönmenin verdiği sarsıntılarla titrediğini görürüz. Bu görüntüler üzerine Tarkovsky olgusal bir etki yaratan kırılan cam sesini eklemeyi hayal gücünde sahipti. Bizse bu sesleri yanlış veya uygunsuz olarak işitmeyiz. Bunun yenine, kadının buz kırıklarından oluştuğunu; rahatsız edici bir şekilde hatta korkutucu bir şekilde hem yaratığın kırılğanlığını hem de yapaylığını gösterirken insan vücudunun da riskliliğini gösterir.

### **1.6.2. Dikey Baskınlık**

Chion “La Voix au Cinéma”da “Sinemada ses problemindeki yerinde, film müziği yer almaz.” diyerek belirtir. Film boyunca kelimenin saf teknik anlamında bir ses kanalı olduğunu inkâr edemez. Ancak bu filmin seslerinin anlamlı bir bütünlük oluşturduğu anlamına gelmez.<sup>5</sup>

---

5- Chion, M. (1982). La Voix au cinéma. Paris: Cahiers du cinéma.

“Soundtrack”<sup>\*</sup> terimini burada deneysel olarak filmin tüm seslerinin baştan sona bir araya getirilmesi için teknik bağlamdadır; Etkisiz ve bağımsız kullanılmasıdır. Günümüz deyimiyile “soundtrack” fikri tamamen mekanik bir örneksime ile görüntü alanından meydana gelmektedir; sonraki çok daha geçerli bir konsepttir. Görüntü alanı -image track- varlığını ve birliğini bir içinde izleyiciye yatırım yapılan bir görüntüler boşluğu olan çerçevenin varlığına borçludur.

“Soundtrack yoktur” diyerek ilk olarak bir filmin görüntüden ayrı olarak alınmış, işsel görüntü alanıyla eşit biçimde uyumlu bir bütünlük oluşturmayan seslerin kendisidir. İkinci olarak, görüntüde yer alan her stüdyo unsuru -karakterler, hareketler- dokunun ve olay örgüsünün görsel unsurlarını oluşturur. Bu ilişkiler işitsel unsurların diğer seslerle oluşturabileceği her ilişkiden çok daha doğrusal ve belirgindir.

Bu tıpkı: İşitsel malzemeleri görüntünün içine eklemeyen önce ayrı ayrı karıştırırsanız bile sesleri ayırmak için bir tepkime oluşacak ve her bir tepkimeyi kendi halinde görsel alanda yapacaktır. En basit ve güçlü ilişkide, yani “ekran dışı seste”, görüntüyle sesin yüzleşmesi sesin ekranın yüzeyinden geldiği duyulsa dahi ekran dışı olduğunu gösterir. Görüntüyü alırsak, diğer seslerden ayrı olarak duyulan ekran dışı sesler kaynaklarının yalnızca görsel kısmından dolayı tıpkı diğerleri gibi olacaktır. Görsel-işitsel yapı böylelikle çöker ve sesler birlikte yepyeni bir bütün oluştururlar. Görüntüsü alınmış ve bir ses kaydı haline getirilmiş bir film, eğer yalnızca dinler ve duyduğunuz sesler üzerine kendi hafızanızdan görüntüler eklemekten kaçınırsanız bütünüyle tuhaflaşır. Sadece bu noktada “soundtrack” kavramından bahsedebiliriz. Bu yüzden, sinemada herhangi bir görüntü alanı veya “soundtrack” yoktur ancak görüntülerin ve “seslerin yerleri” vardır.

---

<sup>\*</sup>Metnin içinde bu kavramı birleştirilmiş veya biraraya getirilmiş sesler topluluğu olarak kullanılacaktır.

## 1.7. KURGUDA SES VE GÖRÜNTÜ

Seslerde, film görüntüleri gibi kurgulanabilir. Yani seslerin kesilebilen, birleştirilebilen ve istenildiğinde çevrilebilen film şeritlerine kaydedildiklerini belirtmek gerekir. Görüntü için bu “kurgulama-yapılandırma” olayı sinemanın çekim denilen birimini yaratmıştır. Çekim, film analizi için daha fazla veya daha az uygunluk birimidir -filmi kimin ve nasıl yaptığına bağlı olarak-, ama filmlerin parçalanmasını sağlamak için pek uygun değildir.

Örneğin çekim 67’yi yapısal bir anlatım olarak değil de sadece bir çekim olarak, yani iki uç noktanın arasındaki parça olarak, görsek bile; Tartıştığımız alakalı ve önemli unsurların çekim 66’nın ortalarından 68’in sonuna kadar bulunabileceğini söyleyebilmek oldukça bir yardımcıdır.

Çekim tarafsız bir birim olmanın, filmi seyreden ve filmi yapan herkesin hemfikir olacağı tarafsız tanımlanmanın çok büyük bir avantajına sahiptir. Ses içinse bu tür bir durumun olmadığını hemen görebiliriz: Film seslerinin kurgulanması ses için özel bir birimin oluşmasını sağlamamıştır. Görsel kesmelerin aksine, ses uç noktaları ne kulağımıza takılır ne de ses montajının tanımlanabilir birimlerini ayırt etmemize izin verir.

Sinema bu olayın olduğu tek yer değildir. Sesler radyoda -yetmiş sene önce-, fonografta ve kayıt cihazlarında teknik olarak mümkün olduğundan beri kurgulanmaktadır. Bu örneklerin hiçbirinde, görüntülerin dâhil olmasına bakılmaksızın, “görsel çekim” kavramı yoktur veya uluslararası bağlamda tanınacak, yansız bir birim olarak ortaya çıkmamıştır.

### 1.7.1. Duyulamayan Ses Kurgusunun Olasılığı

Bildiğimiz gibi, bir yandan filmin “soundtrack”i genellikle birbirinden bağımsız olarak kaydedilmiş ve karıştırılmış ve karıştırıldığında-miks- üst üste gelen birçok katmandan oluşur. Üst üste çekimle yapılmış üç katmanlı bir film düşünün:

Çok nadir olarak katmanlar ayırt edilebilir. Bunun örneğini Abel Gance'in "Napoleon" ve D.Vertov'un "Man with a Movie Camera"sında görülen belli anlardaki durumdur. Diğer yandaysa, kaydedilmiş ses olaylarının doğası kaydedilmiş bir sesin kurguda birleşimi belli olmadan diğeriyle birleştirilmesini mümkün kılıyor.

Filmde bir diyalog dinleyicinin fark etmesi mümkün olmayan, duyulmayan uç noktalarla dolu olabilir. Ancak bildiğimiz gibi farklı zamanlarda çekilmiş iki çekimi görünmeden birbirine bağlamak çok zordur.

Hitchcock "Rope" adlı filmini basit bir hileyle tek çekimli film gibi göstermiştir; Karakteri arkasından veya bir eşyayı karanlık köşesinden çekerek karanlığın çerçevesinin sonunu ve her makaranın başını doldurmasını sağlamıştır. Ayrıca, elbette ki işitsel kesmeler az da olsa belirgin bir şekilde duyulabilir. Yani duyulabilen ve duyulamayan kurguların ikisi de sesle mümkündür. Günümüz yöntemiyle "soundtrack"lerin karıştırılması özellikle keskinliklerine bağlı olarak pürüzleri düzeltmekten ibarettir. Bu olay başlı başına ses kurgusu için bir algı birimi veya bir film dili birimi olarak oluşturulabilecek birimi imkânsız hale getiriyor. Ancak, bazı kimseler günümüz yöntemlerini "doğal" olarak değil belli bir ideolojik ve estetik durumu filme bir devamlılık ve saydamlık katmak için iş/çalışma izlerini kapatmak isteğine uygun olarak baskın sinemanın bir özelliği olarak görüyor.

Bunun gibi analizlerin birçoğu altmışlar ve yetmişlerde ortaya çıkmıştır ve istisnasız her biri sır perdesi aralanmış ve devamsızlığa dayanan bir sinema çağrısında bulunmuşlardır. Godard, dışında pek az yönetmen bu çağrıya cevap vermiştir. Godard, görüntülerin yanında sesleri de kesen ve bu yüzden atlamaları ve devamsızlıkları vurgulayan, filmde ses kurgusunda her zaman kullanılan kararma-açılma-fade/in, fade/out- ve diğer geçişleri kesin derecede kısıtlayan çok az film yapanlardan biriydi. Godard, geleneksel ses kurgusunun maskesini çıkarır ve dahası sessel akış içinde dikkatimizin aralar ve kesintilerle dağılmaması için aynı anda birçok kaydın –Tracks-\* karıştırılması yönteminden kaçınır, bazı filmlerindeyse kayıtları iki ile sınırlandırır.

---

\*Parça.

Sonuç olarak dikkatimiz sessel söylemin gidişatını takip edebilir ve süslenmemiş olan tüm pürüzleri duyabiliriz. Çünkü bu tür pürüzler daha duyulabilir. Godard'ın filmleri neyin bir ses kesimi olarak adlandırılacağını kavramak için en samimi ve radikal şartları oluşturur.

Örneğin, “*Hail Mary*”nin başlangıcında ses dilimlerini belirleyen kesimleri rahatça duyabiliyoruz: Piyanoda bir Bach prelüdü çalıyor, kadın basketbol takımının salonda oynarken çekilmiş görüntüleri, ekran dışı sesler duyuyoruz. Ancak dinleyen için bu mükemmel şekilde sınırlandırılmış ses dilimleri bir birlik hissi yaratmıyor. Daima zaman içinde oluşan ses algısı yalnızca biraz önce duyduğu şeyin formunu unutarak kesilmiş olandan ayrılıp başka bir şeye yöneliyor. Ses parçası, özellikle bir sürekliliği yoksa hiçbir belirli birlikle sentezlenmez ya da algımıza yerleşmez.

Aynı görüntü eğer sürekli hareket eden bir çerçeveleme içeriyorsa görsel çekimler için de geçerli olduğunu unutmamak gerekir. Bu koşullar altında görüntü daha çok zamanın akışıyla oluşur, çünkü herhangi bir mekânsal durağan göndergesi yoktur. Durağan -daha az süreklilikle ilerleyen- çekimlerden oluşmuş bir dizi durumunda her bir çekimi belli bir kompozisyonla tanımlayabiliriz, “*mise-en-scène*” ve perspektif; Böylece hafızamızda bu mekânsal düzenlemeyi temsil etmeyi kolay hale getiririz.<sup>6</sup>

Diğer bir yandan da -Godard tarafınca küçük parçalara bölünmüş durağan sessel arka plan olayında bile- ses için, en azından belli bir sürece sahip sesler için için hala baskı kuran zamansal algı önlenemez şekilde ardışık olmuştur.

Ve hepsinden öte, iki birbirini izleyen ses parçaları - kuş cıvılaması veya bir müzik parçası- arasında çekimler arasında yapabildiğiniz gibi -bir karakter ekran dışına bakar; baktığı şeyin görüntüsü eklenir; ya da bir genel çekim yapılır; sahne içinde bir detay çekilir-yapısal ve soyut bir ilişki oluşturamazsınız.

---

6- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.



Eğer böyle bir şeyi” soundtrack “ile denerseniz elde etmek istediğiniz soyut ilişki zamansal akış içinde boğulur. Bunun yerine dinleyiciyi şaşırtan şey iki parça arasındaki kırılmanın kendisidir.

Bu gizemin açıklaması da bir çekim hakkında konuştuğumuzda çekimin mekânıyla süresini, mekânsal yüzeyini ve zamansal boyutunu aynı tarafa koymamızdır. Ses parçaları için zamansal boyut ağır basıyor gibi veya mekânsal boyutsa hiç yokmuş gibi görünür. Bu durumda görsel-işitsel antlaşma görsel ve işitsel kanalların birlikte varlığını yöneterek geçerli olduğunda, görsel kesimler algı için referans noktaları sağlamaya devam eder. Eğer Godard’ın ses kesimleri sesin devamlılığını kırıyorsa, bu ses kesimleri ancak cam bir levhada kılcal bir çatlak oluşturur ki levha neredeyse hiç bozulmamış olarak kalır.

### **1.7.2. Sesin Yeri için Gerekli Koşullar**

“*Hail Mary*” örneği birkaç ilave sebeplerden dolayı ilginçtir. Godard, herhangi verilen bir zamanda iki ses kaydından fazlasını kullanmama kuralını kendine karşı kişisel bir kısıtlama olarak koymuştur; Ancak seyirci otomatik olarak buradaki iki ayrı kaydın farkında değildir. Aslında, bu iki kaydı fark etmenin tek yolu her birini sinemada farklı bir mekânsal kaynağa ilişktirmektir.

Sesler yalnızca işitsel alandan ayrı olarak bir kaynaktan ayrılmak zorunda kalmaz, aynı zamanda görüntünün ki genellikle daha güçlüdür; mekânsal mıknaıslamasının etkisine kapılmamak için görsellerle herhangi bir sentezlenmeden kaçınmak zorunda kalırlar.

Bu filmin” soundtrack” yapısının dinleyici için devamlı ve aralıksız bir akıştan oluştuğu anlamına mı geliyor? Hala birimleri fark edebildiğimizden dolayı değildir. Ancak bu tür birimler -cümleler, gürültü, müzikal temalar, ses hücreleri- günlük yaşamla tamamen aynı biçimdedir ve biz de onları duyulan farklı seslerin kriterine göre tanımlarız. Eğer sahnede “diyalog” varsa, işitmemiz bu sözlü akışı cümlelere, kelimelere ve böylece dilbilimsel birimlere böler.

Bizim algısal “gürültü”\* çözümlememiz de ses olaylarını eğer izole edilmiş sesler varsa daha da kolay ayırt ederek ilerleyecektir. Bir müzik parçası içinse melodileri, temaları ve ritmik şablonları müzikal eğitimimiz el verdiğince tanımlarız.

Diğer bir deyişle, sinemaya özel olmayıp tek bir dinleme modu veya tek tip bir sese dayanmayan birimlerle duyarız. Bunu yapmak için birçok dinleme modu ve dizininden yararlanırız: Akustik özellikleri ve kütleleri ayırıştırarak, rastlantısal dinleme yaparak vb. Bu çekimin sinematik görsel bir biriminin neden en çarpıcı olarak kaldığını ve neden soundtraklerin çekime bağlı kaldıklarını açıklıyor.

### 1.7.3. Sessel Akış: İç ve Dış Mantık

Bir film sesinin akışı onun çeşitli ses unsurlarına ne kadar ilintili olduğunu, bu unsurlara ne kadar akıcı veya belirsiz bir şekilde bağlı olduğunu, ardışık veya ileri izlenimci oluşu belirler; ya da tam tersine süreksizlik derecelerinin olup olmaması ve bir sesi diğeriyle aniden bölen noktalarının olup olmaması belirler.

Seyircinin sesin akışıyla ilgili genel izlenimi ayrı ayrı tasarlanmış karıştırma ve kurgulama özelliklerinden değil birleştirilmiş tüm unsurlardan meydana gelecektir. Örneğin Jacques Tati belirli yerlerde “soundtrack” devamlılığına yerleştirilmiş ve ayrı ayrı kaydedilmiş aşırı keskin ses efektleri kullanır. Süreç içinde duyulduğunda, eğer tüm filmi bir araya getirmek için “arka plan sesi” olarak kullanmıyorsa parçalanmış ve duraksayan bir soundtrack için uygun olabilirler.

Örneğin arka planlarındaki bağlayıcı doku olarak vazifesi gören fantom (ana baskın ses) sesleri düşünün – “*Mr. Hulot’s Holiday*”deki sahilden gelen sesler-, “*Mon Oncle*”deki marketteki malların seyyar satışı, bu sesler aşırı parçalı ve devamsız bir “soundtrack” oluşturulduğunda önlenemez biçimde oluşan boşlukları güzelce doldururlar.

---

\*Bir anlam yaratmayan ses parçası.

Görsel-işitsel akışın iç mantığını bir gelişme, değişme ve büyümenin esnek ve organik sürecini izlemek için ortaya çıkan, anlatımda kendiliğinden doğan ve duyguların ilham verdiği görüntü ve sesleri birleştirme modu olarak adlandırmak gereklidir. İç mantık sessel akışta devamlı ve ilerleyici değişikliklere yönelir. Ani kesintileri sadece anlatım gerektirdiğinde kullanır. Dış mantığı da temsil edilen içerikten bağımsız müdahaleler olarak süreksizlik ve kırılma etkileri yaratan modu olarak adlandırmak gerekecek: Bir görüntü veya sesin devamlılığını bozan kurgulama, kesintiler, araya girmeler ve ani tempo değişimleri olarak...

Ophuls'un "*Earrings of Madame*" de, Fellini'nin "*La Dolce Vita*" veya Randa Haine'in "*Children of a Lesser God*" adlı filmi gibi filmler iç mantığı benimserler. Ses karakterin duygularına, algılarına veya davranışlarına işaret edencesine kabarıp, ölür, yeniden ortaya çıkar, hafifler ya da büyür.

Scott'un "*Alien*", Lang'ın "*M*" ya da Godard'ın "*Nouvelle Vague*" gibi filmler geçiş ve kesinti efektleriyle dış mantığa dayanır. Örneğin "*Alien*" da, dış mantığın özellikleri olan sesin sürekliliğinin sık sarsılmaları görüntü ve ses kayıtlarının gelişigüzel ilerlemesi hareketin gerilimini desteklemeye hizmet ederler. Bu durumda radyo ve telefonla yapılan ses transferinin yapıldığı bir bilimkurgu filminde tahmin edilemeyen iniş ve çıkışlarıyla sesler ekranda kendiliğinden somut bir unsur haline gelir ve bu efektlerin çoğunu harekete geçirir.

Örneğin karakterlerin şalterleri indirerek, monitör ekranlarını açarak ve kontrol panelleri üzerinde çalışarak seslerin ve görüntülerin idarecileri haline geldiklerini görürüz. Genel anlamda konuşursak, modern aksiyon-macera filmleri dış mantığı sıklıkla kullanırlar. Ancak "*The Goalie's Anxiety at the Penalty Kick*" gibi zor bir filmde görüntü kadar ses de tamamen farklı edebi bir dürtüye cevaben etkilere varlıksal bir bölünme katarak dış mantığı kullanır.

## 1.8. GÖRSEL-İŞİTSEL ZİNCİRDE SES

### 1.8.1. Birleşme

Filmde sesin en büyük işlevi görüntü akışlarını birleştirmesi veya bağlamasıdır. Birincisi, zamansal anlamda, görsel kesintileri ses bindirmeyle bağlayarak birleştirir. İkincisi, görüntüyü içeriyor gibi görünen bir çerçeveye atmosfer yaratarak birlik oluşturur -kuş sesleri ve trafik sesi-;Üçüncüsüyse, anlatımsal olmayan müzik aracılığıyla ses birlik temin edebilir:

Çünkü bu müzik gerçek zaman ve mekân kavramına bağlı olduğundan görüntülerin aynı türüdür. Sesin zamansal ve mekânsal olarak ekranda çekimin sınırları altında ses banyosunun bu işlevi eleştirel düşünce olarak adlandırılabilir. Sesin ve görüntünün farklı alanlarda işlevi olduğu düşüncesinin savunan bu görüş tarafınca saldırıya uğrar. İlginçtir ki bu yaklaşım aynı dürtüyü görüntüye uygulandığından eleştirmeyi ihmal eder.

Sesli veya sessiz, ışık ve renk dengelemesinde iyi düzenlenmiş bir bütün yaratmak için oldukça fazla emek veren neredeyse tüm filmlerde -Godard, Duras ve H.J.Syberberg filmleri de dâhil- sinematografi için geçerli olan görsel devamlılık arayışı vardır.

### 1.8.2. Noktalama

Dilbilgisi açısından -sadece bir metnin anlamını ve ritmini değiştirmekle kalmayıp aynı zamanda sınırlayan virgüllerin, noktalı virgüllerin, noktaların, ünlem işaretlerinin, soru işaretlerinin ve üç noktaların kullanılması” Noktalamanın”\* en geniş işlevi tiyatro yönetmenliğinde uzun süredir merkezi nokta olmuştur.

Oyunun metnine daha önce bazı yönetmenler tarafından belli bir dereceye kadar belirlenmiş ama provalar sırasında da keşfedilmiş sahne işinin küçük parçalarıyla “noktalaması” yapılması gereken bir bütünlük gibi yaklaşılır.

---

\* Duraksamalar, tonlamalar, nefes alma, jestler vb.

Sessiz sinema sahne ve diyalogların geleneksel “noktalama” yöntemini benimsemiştir. Çünkü ne de olsa sinemada diyalogun yeri vardı. Aynı zamanda orkestranın kaynaklarını kullanarak birçok “noktalama”ya ait müzikal efektler yaratan operadan anlatım tekniklerini ödünç almıştır. Sessiz sinema birden çok “noktalama” yöntemine sahipti: El hareketlerine dayalı, görsel ve ritmik olarak. Alt başlıklar da yeni ve özel bir “noktalama” yöntemi olarak kullanıldı. Basılı metnin ötesinde, alt başlıkların grafikleri, bunları tekrar etme olasılığı ve çekimlerle olan ilişkileri filmi değiştirmek için birçok yol oluşturdu.

Böylece senkronize edilmiş ses sinemaya “noktalama”nın “kuralını” değil, sahneleri oyunculuğa veya kurguya bir zarar vermeden artarak devam eden ustaca “noktalama” yöntemlerini getirdi. Ekran dışında bir köpek havlaması, bir büyükbaba saatinin çalışı veya yakında bir piyanonun çalışı bir kelimeyi vurgulamanın, bir diyalogu taramanın ve bir sahneyi bitirmenin en bilindik yöntemleridir. Sesin “noktalama” yöntemiyle kullanılması ses editörünün üstünlüğüne bağlıdır. Editörler çekimin ritmine, oyunculuğa ve sahnenin genel duygusuna bağlı olarak sesin “noktalama”sının yerleştirilmesi konusunda sahnelere yerleştirilmiş veya kendi seçtikleri seslerle çalışarak karar verirler.

Doğal olarak, müzik büyük bir “noktalama” rolü oynar. Sessiz film döneminde kesinlikle oynamıştır, ancak müzikle görüntüyü senkronize etmenin çok daha geniş yöntemlerine dayanarak daha az kesin sesi veya daha çok yaklaşık sesi aramaya gitmiştir. Bazı ilk sesli filmlerin ileri derece bir tavırla “noktalamayı” kullanmaya cesaret etmiş olmaları pek de şaşırtıcı değildir. John Ford’un Max Steiner tarafından kompozisyonu yapılmış “*The Informer*” adlı filmi de buna iyi bir örnektir.

### **1.8.3. İşitsel Montajın Unsurları**

İşitsel montajın unsurlarını öyle veya böyle dakik kaynakları olan, aralıklarla ortaya çıkan ve bir film alanını belirgin ve keskin fakat küçük dokunuşlarla tanımlamaya, yaratmaya yardım eden sesler olarak adlandırılabilir. İşitsel montajın tipik sesleri arasında bir köpeğin uzaktan gelen havlaması, yan ofisteki telefonun çalması ya da bir polis arabasının sireni vardır.

İşitsel montajın sesleri, kuşların ötüşü veya okyanus dalgasının sesi gibi kendi de bir alan olan -kalıcı/devamlı- bir sesin aksine, bir alanda bulunur ve onu tanımlar. Anlatım gücünün yanı sıra (hareketin çerçevesini oluşturmak/yeniden oluşturma gibi), İşitsel montaj unsurlarında, montaj sayesinde noktalama rolü de üstlenebilir. Bilinçli kullanılarak sahnenin tüm ritmini yaratmaya yardım edebilir; bu fırsat fonksiyonlarını tamamen yenileyip başkalaştırabilir.

İşitsel montaj unsurlarının fonksiyonlarının çok olması bize soundtrack analizinde her zaman üstbelirlenim olasılığını dikkate alınmalıdır: yani, filmsel bir unsur genellikle aynı anda birden fazla farklı seviyeye işaret eder.

#### 1.8.4. Çakışma / Ayrışma

Düz bir bakış açısıyla yaklaşıldığında görüntü ve seslerin sıraya dizilmiş çitler gibi birbiri ardına sıralanmadığı görülür. Aslında eğilimleri vardır, bazı yönlere işaret ederler, seyircide belli bir umut, beklenti ve dağıtılması gereken bir fazlalık veya doldurulması gereken bir boşluk hissi uyandıran değişim/tekrar örneklerini takip ederler. Bu etki en iyi müzikle ilişkilendirildiğinde anlaşılır.

Müzikal şekil dinleyicinin ahenk arayışı içine girmesini sağlar; dinleyicinin bu ahenk beklentisi onun kendi algısına karşı gelmektedir. Aynı şekilde, bir kamera hareketi, bir sesin ritmi ya da aktörün davranışındaki değişim seyirciyi bir beklenti içine sokabilir. Devamında gelen şey ise bu oluşturulan beklentiye ya doğrular ya da şaşırtır ve böylece görsel-işitsel bir diziliş bu beklenti ve sonuç dinamiğine göre işler.<sup>7</sup>

Bu oyunun en ısrarcı oyuncularından biri “*Letter to Freddy Buache*” filmiyle Godard’dır. Ravel’in “Bolero” eserinin, tüm görüntüye eşlik etmesi için seçtiği müzik filmi hazırlayan ama sürekli uyumunu erteleyen, devasa melodik bir yapıdır.

---

7- Lipscomb, S.D. and Kendall, R.A. (1994). Sources of accent in musical sound and visual motion. Proceedings of the 4th ICMPC, Liège

Godard'ın kendi payına seslendirme konuşması doğru kelimeleri aramaktan kasıtlı bir keyif olsa da- bu arada bizi bekletir- görüntüdeki sürekli pan hareketleri yürüdükleri yolun sonundaki pastoral veya kentsel arazilerin neyi ifşa edeceğini hayal etmemizi sağlar.

Görsel-işitsel bir dizide izleyici bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde bir dokunun başladığını fark eder (bir kreşendo veya aççelerando) ve sonra beklenildiği gibi gelişip gelişmediğini onaylar. Genellikle beklenti alt-üst edildiğinde daha ilginç olur. Diğer zamanlarda da, her şey beklenildiği gibi birbirini takip edince; beklentinin betimlenmesinin mükemmelliği ve tatlılığı bizi harekete geçirmek için yeterlidir. "*Children of a Lesser God*" filminde William Hurt dansı bırakmasının hemen ardından akşam gezintisine çıkar ve beyazlar içinde, ona yaklaşan Marlee Matlin'i görür. Müziğin danstan itibaren seviyesi gittikçe azalır, karıştırıcı tarafından çıkartılır.

Bilinçli olarak seyirci bu iki karakterin karşılaşmasını bekler; daha az bilinçli olarak da âşıklar birleşince müziğin kesilmesini bekler – çünkü dokunduklarında sessizlik olmalıdır-. Aslında bu tam da olan şeydir, bir birleşmenin ve yok oluşun çakışması ama o kadar kesin ve zarif bir şekilde düzenlenmiştir ki müzik sessizliğe karışınca her zaman etkileniriz ve yeniden birleşen çift hareketsizleşir, hepsi tek nefeste. Hiçbir zaman beklemeyi ve beklentiyi şaşkırtmayı kesmeyiz – çünkü bu arzulamanın kendisidir.

### **1.8.5. Ayırma: Sessizlik**

Bresson'un bize iyi bilinen bir sözünde -"Sessiz sinemada, her şey sesleri ima eder."- sesli filmin sessizleştirilmesinin mümkün olduğunu hatırlatmıştır. Bu ifade bir tezada ışık tutuyor: insan sesi ve diğer seslerin varlığı, bunların bölünmesinin "sessizlik" olarak adlandırılan şeyin daha da derinine inebilmek için gerekliydi.

Ancak, "sessizlik" olan soundtrack'ın bu sıfır-dereceli elementi kesinlikle gerçekleştirilmesi teknik anlamda bile kolay bir şey değildir. İşitsel akışı kesip birkaç inç uzunluğunda boş kılavuz ekleyemezsiniz.

Seyirci teknik bir arıza olduđu izlenimine kapılır (tabi ki Godard bunu büyük ölçüde kullanmıştır, özellikle de “*Band of Outsiders*” filminde).

Her konum kendine özgü sessizliğine sahiptir ve bu yüzden ki dış mekânlarda, stüdyoda veya bir salonda ses kaydı yapmak için o mekâna özgü olan “sessizliğin” birkaç dakikalık kaydını yapmaya özen gösterilir. Bu çevresel “sessizlik” daha sonra diyalog arkasında gerekirse kullanılabilir ve istenilen hareket alanının geçici olarak sessiz olduđu hissini yaratacaktır.

Ancak, bir film sahnesindeki “sessizlik” izlenimi yalnızca gürültünün yokluğundan gelmemektedir. Yalnızca içerik ve hazırlık sonucu üretilebilir. En basit durumlar gürültüyle dolu bir dizinin öncesinde vermeyi içerir. Yani sessizlik hiçbir zaman doğal bir boşluk değildir. Daha önceden duyduğumuz ve hayal ettiğimiz sesin negatiftir; bir karşıtlık ürünüdür.

“Sessizliği” ifade etmenin başka bir yolu da, bu yöntem daha önce açıkladığım yöntemlerle ilişkilendirilebilir de ilişkilendirilmeyebilir de; Dinleyiciyi gürültüye maruz bırakmaktan ibarettir. Ama burada, doğal olarak sakinlikle bağdaşan, bir çalar saatin tıkırtısı gibi ince bir sestir. Bunlar dikkat çekmezler; hatta diğer sesler ortadan kaybolmadıkça duyulamazlar (trafik, konuşma, iş yeri sesleri gibi).

“*Alien*”da Ridley Scott, uzay aracının maskotu olan kedinin yakın planıyla kötü gelişmelere öncülük etmesi için beklenmedik bir “sessizlik” ortamı yaratmak ister. Buraya kadar olan sahneler sessel açıdan zengindir ve takip eden boşluğa hazırlarlar, ama sessizliğin fazla ani olmaması için de dikkat edilmiştir.

Kedi sahnesinin ilk üç saniyesi boyunca, tik-tak eden, tanımlanmamış küçük bir ses duyarız. Soundtrack’taki varlığı ve sonra hızlı bir şekilde yok olması bütünsel boşluğa bir köprü oluşturmaya yardım eder.

“*Face to Face*”te Bergman benzer türden tik-tak sesini tersine kullanarak farklı bir etki elde eder. Ağır depresyonlu bir kadın evindedir ve yatmaya hazırlanmaktadır. Komodinin üstündeki saatin daha önce fark edilmeyen tıkırtı sesi gittikçe yükselir.



Buna karşın, “sessizliğin” endişe yaratan endişe yaratan bir hissiyle sonlanır, çok daha güçlü çünkü bulunan tek ses diğer seslerin yokluğundan dolayı çok yoğun ve yükseltilmiştir ki bu boşluğu korkunç bir şekilde ortaya çıkartır.

Film “sessizliğin” eşanlılıları olan başka sesler de kullanır: uzaktan gelen hayvan sesleri, yan odadan gelen saat sesleri, hışırtılar ve o anki alanın tüm içsel sesleri.

Ayrıca, oldukça da tuhaf bir şekilde, izole edilmiş seslere eklenen bir yankılanma belirtisi (caddeden gelen ayak sesleri vb.) sessizlik ve boşluk hissini takviye edebilir. Böylesi bir yankıyı diğer seslerle (gündüz trafiği gibi) aynı anda duyulduğunda fark edemeyiz.

## 1.9. EŞZAMANLILIK NOKTASI

Bir eşzamanlılık noktası bir ses ve bir görüntü olayının senkronize olarak karşılaştığı görsel-işitsel bir dizinin dikkat çeken bir anıdır: Bu tıpkı müzikteki vurgulu akort gibi özellikle önemli olduğu bir noktadır. Önemli eşzamanlılık noktaları olgusu genellikle gestalt psikolojisinin kurallarına uyar. Bir eşzamanlılık noktası bazen bir dizide daha özel olarak ortaya çıkar:

- Görsel-işitsel akıştaki beklenmedik ikili, hem ses hem görüntü bantlarındaki eş zamanlı bir kesim olarak. Bu dış mantığın bir özelliğidir, örneğin “*Alien*”da sıkça rastlanır.
- Bantları birlikte sonlanana kadar ayrı gibi görünen bir dizinin sonunda bir tür noktalama olarak -çakışmanın eşzamanlılığı-.
- Tamamen fiziksel özelliğiyle: örneğin eşzamanlılık noktası görsel bir “fortissimo”\* etkisi yaratan bir yakın plana düştüğünde ya da sesin kendisi soundtrack’ın geri kalanından daha yüksek olduğunda.

---

\*Mümkün olan en kuvvetli ses

Bir eşzamanlılık noktası farkı doğaları olan elementlerin karşılaşmasını gösterebilir. Örneğin, görsel bir kesim, seslendirmeyeyle özellikle vurgulanan bir grup kelimeyle eşleştirilebilir.

Godard'ın "*Letter to Freddy Buache*" filminde cümle sonlarıyla görsel kesimlerin birçok kez karşılaşması tüm filmin mimarisinin üzerine kurulduğu eş zamanlılık noktalarını sağlar. Eşzamanlılık noktası aslında görsel-işitsel bağlayıcılığın yeniden yola çıkmadan önce zeminle buluştuğu yerdir.

Eşzamanlılık noktaları doğal olarak sahnenin içeriğine ve filmin tüm dinamiklerine ilişkin olarak ifade ederler. Bunun gibi, tıpkı akortlar ve ritimler gibi görsel-işitsel akışa aynı zamanda elementlerin dikey karşılaşmaları olan ifadelerini verir. Ayrıca "Hatalı eşzamanlılık noktası" olarak adlandıracağımız bir durum da vardır.

Batı klasik müziğindeki aldatıcı veya hatalı ahenk bizi hazırladığı belli bir armonik ilerleme olan ama beklendiği gibi gitmeyen bir ahenktir. Aynı şekilde, görsel-işitsel metinlerin hatalı eşzamanlılık noktaları vardır. Gerçekten ortaya çıkan eşzamanlılık noktalarından daha çarpıcı olabilirler, çünkü izleyici bunları zihinsel olarak üretir.

Bunun en iyi bilinen örneği John Huston'ın "*The Asphalt Jungle*" filmindeki yozlaşmış ve ifşa olmuş memurun intihar sahnesidir. Kendini ofisine kilitlediğini, bir çekmece açıp içinden bir silah aldığını görüyoruz; sonra da yalnızca bir silah sesi duyuyoruz, çünkü görsel kurgulama bizi başka bir yere taşıyor. Godard "*Hail Mary*"nin başlangıcında hatalı eşzamanlılık noktalarının tohumlarını saçar. Tekrar eden şırıltılar duyarız ve görüntüde yalnızca bir gölün içine düşen bir şey yüzünden dalgalanan yüzeyini görürüz; düşen nesne ve düştüğü yer ekrandıdır.

Sonuçları görüntüdeyken; sebebi soundtrack'ta duyulur. Ama seyircin aklında gerçekleştirilmeyip ertelendiği için daha da rahatsız edicidir -düşen şeyi duymak ve görmek-; söz konusu olan akusmatik nesne istenilen her şey olabilir: birinin attığı bir taş, bir meteor...

### 1.9.1. Sembolik Eşzamanlılık Noktası

Gerçek hataya “etkin” mutlaka bir ses çıkarmaz, birisinin canını yaksa bile. Sinematik ve televizyonsal ses-görüntüde etkinin sesi hemen hemen zorunludur. Aksi takdirde, gerçekten acı vermiş olsalar bile kimse bu “etkiye” inanmazdı. Dolayısıyla işin doğası gereği ses efektleriyle eşlik edilirler. Bir ses ve görülebilir etkinin bu dakik, anlık ve ani rastlantısı böylece dizinin kilit taşı, dakiklik, Lacan’ın “Point de Apiton” özelliğiyle görsel-işitsel eşzamanlılık noktasının daha doğrusal ve ani bir temsili haline geliyor.

“Etki” anlatımın zamanının etrafında yapılandırıldığı an haline geliyor: Öncesinde, düşünülür, duyurulur, korkulur; sonrasında, şok dalgalarını hisseder, yankılanmalarıyla karşılaşırız. Her şeyin ona doğru birleştiği ve dışa doğru yayıldığı görsel-işitsel noktadır. Aynı zamanda işitsel-görüntünün anındalığının avantajlı ifadesidir. “Etki”in aşırı-kısa görüntüsü kendi halinde hafızaya yerleşmez, kaybolmaya meyillidir. Ama aşırı-kısa ama açıkça çizilmiş ses formunu ve tonunu doğrudan bir yakı olarak tekrar edebileceği bilince yerleştirme avantajına sahiptir. Ses görüntüyü anlılık mührüyle işaretleyen damgadır. -Damga metaforu Spielberg’ün “*Indiana Jones and the Last Crusade*” filmindeki kütüphaneci esprisini andırır.-

Görsel-işitsel sembolleştirmede en önemli şey nedir? İnsan vücudu. Bu nesnelerin ikisi arasındaki en ani ve kısa karşılaşma ne olabilir? Fiziksel darbe. Ve en ani görsel-işitsel ilişki hangisidir? Duyulan darbeye görülen darbenin eşzamanlılığı – ya da gördüğümüze inandığımız. Çünkü aslında “kuvvet”i –yumruğu- görmeyiz, bunu bir sahnedeki sesi çıkartarak kanıtlayabilirsiniz. Duyduğumuz şey görmeye zamanımızın olmadığı şeydir.<sup>8</sup>

---

8- Spadoni, Robert. (2007). *Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre*. University of California Press

### 1.9.2. Vurgulu Eşzamanlılık Noktaları ve Geçici Esneklik

Hareketin bir analizi -sinemanın kaynağında yatan Muybridge ve Marey fotoğrafları-, ağır çekim kullanımı ve zamanın radikal biçimlendirilmesi. Bu çeşitli teknikler ilhamını sporların yeniden oynatımlarının ağır çekim ve durağan karelerinden, ayrıca da Japon çizgi romanlarından, ya da Manga 'lardan, alıyor. Bu temel animasyonlar yumrukla oluşturulmuş eşzamanlılık noktası, işitsel devamlılığı görsel devamlılığa çevirme noktası etrafındaki zamanı genişlemek, bükmek, şişirmek, sıkılaştırmak, esnetmek ya da tersine kumaş gibi gevşek bir şekilde sallandıran şeydir.

Etken ses gibi bir karakteristik bir eşzamanlılık noktasının diğer tarafında zamansal esneklik kapasitesi neredeyse sonsuz olabilir. Burada ses etkili etkenlik dikey boyutu hareketlendirerek, akort müzik için neyse görsel-işitsel dil için odur. “*Raging Bull*” filmindeki vahşi ve yorucu boks sahnelerinde Scorsese, dövüş sahnelerindeki zamansal esnekliğinin en yüksek derecesini sağlamak için yumrukları kullanmıştır; böylece ağır çekim, tekrarlan görüntüler vb. kullanabilmiştir. Buradaki tezat başlangıçta zamansal esnekliğin sessiz sinemanın yapısal bir özelliği olmasıdır. Sessiz filmler eşzamanlı sesle saniyesi saniyesine ve noktası noktasına seslendirilmek zorunda olmadıklarından, kolaylıkla zamanı genişletip daraltabiliyorlardı.

Sesin gelişile bu esneklik sesli sinemadan ayrılmaya başladı. Bazı gerçekçi filmlere girerek başarılı olmuş olsa da, Sam Peckinpah'ınki gibi aksiyon ve dövüş sahnelerinde daha büyük bir ısrarla ortaya çıktığını unutmamak gerekir. Diğer bir deyişle, zamansal esneklik belirsiz ve zaman uyumsuz bir ses-görüntü ilişkisine tanıştırılmamıştı, ama aksine güçlü eşzamanlılık noktaları olan, darbeler, çarpışma ve patlamaların güçlü referans noktaları olabileceği sahnelerde görünür.

### 1.9.3. Gevşek ve Sıkı Eşzamanlılıklar

Eş zamanlılık noktası ya hep ya hiç şeklinde işlemez. Eşzamanlılığın dereceleri vardır ve özellikle de dudaklar söz konusu olduğunda bu “dereceler” film tarzını belirlemede rol oynar.

Örneğin, sıkı ve dar eşzamanlılığa alışkın olan Fransızlar İtalyan filmlerinin sonradan seslendirmesinde hatalar bulurlar. Gerçekte karşı çıktıkları şey saniyenin onda birinde kesilen, daha gevşek ve daha “hoşgörülü” eşzamanlılıktır. Bu fark özellikle insan sesi söz konusu olduğunda aşikârdır. Oldukça sıkı eşzamanlılık sesleri dudak hareketlerine göre tutarken, İtalyan filmlerinin eşzamanlılığı konuşan vücudu da, özellikle de jestleri, dikkate alarak oluşturulduğundan daha gevşektir. Genel anlamda gevşek eşzamanlılık daha az doğal ama daha gönülden bir şairane etki yaratır ve çok sıkı eşzamanlılık da görsel-işitsel çerçeveyi de daha da gerer.

---

9- Smith, Jeff.(1998). The Sound of Commerce: Columbia University Press, USA

## 2. BÖLÜM

### 2.1. GÖRSEL-İŞİTSEL ALAN

#### 2.1.1. İşitsel Bir Sahne Var mıdır? Ya da Görüntü = Kare

Sinema söz konusu olduğunda “görüntü” hakkında konuşurken bir filmde binlercesi olmasına rağmen, neden ondan tekil olarak bahsederiz. Sebep şu ki milyonlarcası bile olsa, tümü için yalnızca bir kapsayıcı olacaktı: Kare. “Görüntünün” sinemada gösterdiği içerik değil kapsayıcıdır, yani karedir.

Kare, birkaç saniyeliğine (Ophuls’un *Le Plaisir*’i, Preminger’in *Laura*’sı) hatta birkaç dakikalığına (Duras’ın “*L’Homme Atlantique*”i) siyah ve boş bir şekilde başlayabilir. Ancak yine de algılanabilir ve seyirci için orada görülebilir, dikdörtgen, gösterimin sınırlanmış bir parçası olarak mevcuttur. Bu yüzden kare kendini önceden var olan görüntüler eklenmeden önce orada olan ve görüntüler kaybolduktan sonra da orada kalacak olan bir kapsayıcı olarak beyan eder. Filmin özelliği birden çok alana sahip video montajları, slayt gösterileri, ses ve ışık gösterileri ve diğer çoklu ortam türlerine karşın “görüntüler için bir alana “ sahip olmasıdır. Sadece bu durum görüntüden tekil olarak bahsetmemizin sebebine açıklık getiriyor.

Sinematografinin ilk yıllarında insanların karenin keskin sınırlarını fotoğrafçılıktaki benzer efektler gibi renklendirerek, maskeleyerek ya da yumuşatmak istemelerini hatırlayalım. Ancak bu teknikler yavaş yavaş bırakıldı ve tek bir filmdeki kare boyutlarını değiştirmedeki az tecrübe bir yana (Max Ophuls’un “*Lola Montes*”i), tam-kare kuralı filmlerin %99’unda etkin olmaya başladı.

Benzer olarak, multiscreen sinemayla yapılan rastgele deneyler –Abel Gance’in “*Napoleon*”, Michael Wadleigh’in “*Woodstock*” ya da Paul Morrissey’in “*Forty Dance*”i gibi- pek fazla varis meydana getirmedi ve istisna olarak klasik karenin kuralını kanıtladılar.

### 2.1.2. Sesler için İşitsel Bir Kapsayıcı Yoktur

Sese uygun düşen durum nedir? Ses için ne kare ne de önceden var olan bir kapsayıcı söz konusudur. Bir soundtrack içine herhangi bir sınıra ulaşmadan istediğimiz kadar ses ekleyebiliriz.

Dahası, bu sesler, görsel elementler nadiren birden fazla seviyeye aynı anda yerleştirilebilirken, geleneksel arka plan müziği –anlatımsız- ve eşzamanlı diyalog – anlatımlı- gibi farklı anlatım seviyelerine yerleştirilebilirler. Sesler bir film görüntüsüyle bir araya getirildiklerinde ne yaparlar?

Kendilerini kareye ve içeriğine uygun olarak düzenlerler. Bazıları eşzamanlı ve ekranda kabul edilirken bazıları da ekran dışının kenarlarında ve üzerinde dolaşırlar. Ve diğerleri kendilerini anlatımın tamamen dışına, hayali bir orkestra çukurunda - anlatımsız müzik- ya da seslendirmelerin yeri olan bir tür balkonda konumlandıracaktır. Kısacası, sesleri görüntüde gördüklerimize göre sınıflandırıyoruz ve bu sınıflandırma gördüklerimizde meydana gelen değişimlere dayanarak yeniden düzenlemeye bağımlıdır. Bu yüzden birçok filmi “görüntü alan, artı sesler” olarak tanımlıyoruz; burada ses “*yerini arayan şey*” anlamına gelmektedir. Bu ilişki televizyondan farklıdır, bunu da daha sonra göreceğiz. Bir işitsel-görsel sahneden konuşabiliyorsak, bu sahnesel alanın sınırları olmasındandır; bu alan görsel karenin köşeleri tarafınca oluşturulmaktadır. Filmde ses “bir görüntünün” içerdiği veya içermediği bir şeydir; soundtrack içinde önceden var olan bir ses alanı veya işitsel sahne yoktur ve bu yüzden, dosdoğru söylemek gerekirse, soundtrack yoktur.<sup>10</sup>

Ancak Jean-Marie Straub ve Daniele Huillet’in oldukça karakteristik 1969 yapımı filmi “*Othon*” (modern Roma yerleşimlerinde Corneille tarafından anlatılan bir Roma trajedisini anlatır) bir ses sahnesinin veya bir işitsel ses kapsayıcısının tek sesli bir filmde nasıl olabileceğini gösterir.

---

10- Altman, Rick. (1992). Sound Theory/Sound Practice: Routledge; 1 edition

Seslerin oyuncuların kendi cümlelerini söyledikleri sesleri olduğunu ve kapsayıcının da bu insan seslerinin ve diğer seslerin duyulduğu uzaktan gelen şehrin trafiğinin uğultusu olduğunu kabul etmek zorunda kalabiliriz. “*Othon*”daki oyuncular genellikle ekran dışı monologlar verirler ve bu tür insan sesleri tümüyle görüntünün oluşturduğu geleneksel ekran dışı insan sesi gibi algılanmazlar. Oyuncuların sesleri gördüğümüz oyuncularla “aynı yerdeymiş” gibi duyulur; bu alan arka plan sesiyle oluşturulur. Benzer bir etkiyi aynı yılda yapılan başka bir filmde bulmak mümkündür: Jacques Rivette’nin “*La Religieuse*” adlı filmi gibi.

Burada, direkt seslerden oluşan (Straub ve Huillet gibi) seslerin etrafındaki yankılar “*Othon*”daki trafik sesinin yarattığı gibi bir alan yaratarak insan seslerini kaplama ve homojenleştirme gibi benzer bir rol üstlenir.

Genel olarak söylenecek olursa, “alansal imza”nın belli etkileri Rick Altman’ın deyişiyle, “işitsel sahnenin” iskeletini oluşturabilir. En azından tüm bunlar şimdi değişken sınırları olan bir alan yaratan, ekranı kaplayan bir tür üst-ekran – üst-alan olan ve başka bir bölümde daha geniş inceleyeceğim Dolby çıkana kadar doğruluğunu koruyor. Ancak üst-alan bu açıkladığımız yapıyı temelini sarssa da tümüyle altüst etmez.

## **2.2. GÖRÜNTÜ ALANDAKİ SESİ NASIL MANYETİZE EDER?**

Bir ses bizim alan hakkında neyi sorgulamamıza yol açar? Ses içimize çektiğimiz havada “var” olduğundan “Nerede?” sorusu değildir, aslında algısal olarak kafamızın içindedir; daha çok “Nereden geliyor?” sorusudur. Bu yüzden bir sesin yerini belirleme sorunu genellikle sesin kaynağını belirleme sorunudur.

Geleneksel tek sesli film bu bağlamda ilginç bir duyumsal deneyim sunar. Sesin fiziksel olarak ortaya çıktığı nokta genelde ekranda bu seslerin gelmesi gereken yerler değildir, ancak seyirci yine de sesleri ekrandaki bu “kaynaklardan” geliyor gibi algılar. Örneğin ayak sesleri söz konusu olduğunda, eğer karakter ekran boyunca yürüyorsa adımların sesi sinemanın gerçek alanında aynı durağan hoparlörden geliyor olmasına rağmen onu takip ediyormuş gibi görünür.



Eğer karakter ekran dışındaysa, adımları görüş alanının dışındaymış gibi algularız; hatta fizikselden çok mantıksal olarak “dışındadır.”

Dahası, belli sahneleme koşullarında hoparlör ekranın arkasına yerleştirilmemiş ve salonda başka bir yere ya da dışarıda bir yere yerleştirilmişse (örneğin açık hava sinemasında), ya da kulaklık aracılığıyla soundtrack işitiliyorsa (uçakta film izlemek gibi); bu sesler kendi duyularımızın kanıtına rağmen ekrandan geliyormuş gibi algılanırlar. Bu sinemada sesin görüntü tarafınca “alansal çekimlenmesi” vardır anlamına gelmektedir. Bir sesin ekran dışı olduğunu ya da ekrana/ekranın sağına (screen right) yerleştirilmiş olduğunu algıladığımızda, en azından eğer bir tek sesli gösterim söz konusuysa bu psikolojik bir olgu halini alır.<sup>11</sup>

Çok kanallı sesin ilk yıllarında gerçek mekânsallaştırma – yani eğer kaynağı ekranın solunda gösteriliyorsa- sesi oraya yerleştirme girişimlerinde bulunuldu. Bu çabaların sorunu öncelikle bahsedilen mekânsallaştırmanın psikolojik olgusudur. Mantıksal mekânsallaştırma sesli film için 50 yıldan fazla bir süreyle filmlerin problemsiz bir şekilde yapılmasını sağladığından tam bir destek olmuştu. Bizim yalnızca seslerin ekranda gösterildikleri yerden geldiğinde oluşacak olan karmaşayı hayal etmemiz gerekmektedir: ekranın etrafına binlerce hoparlör yerleştirmek zorunluluğu olur. Dahası, ses eşleştirmenin yaratacağı sorunların vereceği baş ağrısından bahsetmeye bile gerek yok.

Unutulmamalıdır ki ekranda görüldüğü yerin dışında bir noktadan gelen ses yalnızca ses kendisi temel bir alansal sabitliğe sahipse “çekilebilirdir”. Eğer sürekli hoparlörler içinde ileri geri hareket ediyorsa, görüntü sesi kavramakta daha da zorlanacaktır ve ses kendi merkezkaç kuvvetinden yararlanarak görsel “etkileşime” karşı koyar. Klasik tek hoparlör olayında bile sesli sinemanın kendi gelişiminin ilk aşamalarından faydalandığı ve sonrasını ihmal ettiği gerçek bir sessel boyut vardır: derinlik, kaynaktan olan uzaklık hissi.

---

11- LoBrutto, Vincent Anthony.(1994). Sound-On-Film: Interviews with Creators of Film Sound: Praeger

Kulak bu tür belirtilerden azaltılmış armonik görüme, yumuşatılmış etki ve geçişler, doğrusal ve yansıtılmış sesin farklı bir karışımı ve yankının mevcudiyeti olarak derinliği algılar. Derinlik faktörü bazı filmlerde ses açısından yapılan deneylerde önemli bir şekilde görüldü.

Ancak, ses perspektifinin ses kaynağını ekranın alansal yüzeyinin arkasına - seyirci tarafından ekranda gördüğü şeye dayanarak ve kaynağın yeriyle ilgili yaptığı çıkarımlar kadarıyla farklı yörüngelerde bir uzaklık olarak algılanan- yerleştirerek, çok da gerçek bir derinlik olmadığını unutmayalım. Diğer bir deyişle, uzak bir ses sola, sağa uzak, seyircinin ve ekranın bayağı arkasındaymışçasına olarak yorumlanabilir diğer bir deyişle, zihinsel faktörlere dayanarak her zaman alan içinde konumlandırılmıştır aslında. Duyduğumuzdan çok gördüğümüzle karşılaştırılan zihinsel konumlandırmaya- bu ikisi arasındaki ilişkiyle konumlandırma-, çoksesli film sesiyle mümkün hale gelen mutlak alansallaştırmaya karşı çıkabiliriz.

### 2.3. AKUSMATİK\*

Hepsi vericilerini göstermedikleri sesleri ileten radyo, fonograf ve telefonun her biri tanım gereği akusmatik araçlardır. “*Akusmatik müzik*” terimi de türetilmiştir; örneğini besteci Francis Bayle bunu kayıtlı bir araç için yapılan konser müziğini tasarlamak için, özellikle sesin kaynaklarının görülme olasılığını ortadan kaldırarak kullanır. Akusmatik sesin zıttına ne diyebiliriz? Schaeffer “doğrudan” kelimesini önerdi, ama bu kelime fazla belirsizlik içerdiğinden,” görselleştirilmiş ses” terimini türeteceğiz – yani, kaynağının veya nedeninin görüntüsüyle birlikte gelen ses. Bir filmde “akusmatik” bir durum iki farklı senaryoyla oluşabilir: ya önce ses görselleştirilir ve devamında akusmatikleştirilir ya da “akusmatik” olarak başlanır ve sonrasında görselleştirilir.

---

\* Yunanca kökenli bir sözcük olup Jérôme Peignot tarafından bulunan ve Pierre Schaeffer tarafından teorileştirilen” Akusmatik” kelimesi, “kaynaklarını görmeden duyulan sesleri” tanımlar.

Birinci durum sesi başlangıçtan itibaren belli bir görüntüyle ilişkilendirmektedir. Bu görüntü sesin “akusmatik” olarak her duyuluşunda daha fazla veya az keskinlikle seyircinin aklında yeniden ortaya çıkabilir. Bu ses “biçimlendirilmiş”, bir görüntüyle tanımlanmış, efsaneden arındırılmış ve sınıflandırılmış bir ses olacaktır.

İkinci durumda, karamsar gizemli filmlerde yaygın olarak her şeyi ortaya çıkarmadan önce, sesin kaynağını bir sır olarak tutar. “Akusmatik” ses kedi içinde dramatik bir teknik oluşturarak şüpheyi muhafaza eder. Sesin böylesi bir uygulamasının tiyatrosal bir örnekmesi bir sahne girişini duyurmak ve sonra da ertelemek olabilir; Molière’in oyununda nihayet üçüncü perdede görünen Taruffe’ü düşünün. Sinema da bize meşhur Lang’ın “M” örneğini vermektedir; çünkü film en başında çılgınca ışığını ve sesini duymamıza rağmen, mümkün olduğunca çocuk katilin fiziksel görünüşünü gizler. Lang karakterin gizemini, onu de-akusmatikleştirmeden önce yapabildiğince saklı tutar.

“Akusmatik” olarak kalan bir ses veya insan sesi, nedensel dinlemenin sesin doğası ve gelişen olaylarla ilgili tam bilgiyi veremediğini düşünürsek; kaynağının doğasını, özelliklerini ve güçlerini gizemli hale getirir. Filmlerde görüş alanına girmeden önce sesin yardımıyla tanıtılan, de-akusmatikleştirilmiş kötü, korku uyandıran ya da güçlü karakterleri görmek oldukça yaygındır. “Akusmatik” ve görselleştirilmiş arasındaki karşıtlık ekrandışı alanın görsel-ışitsel kavramı için bir temel oluşturur.

## **2.4. EKRANDIŞI ALAN SORUSU**

### **2.4.1. Ekranıçi, Ekrandışı, Anlatıdışı (Adiegetik)**

“Ekranışi” ses sorusu film sesiyle ilgili büyük bir düşünme ve teorileştirme alanına uzun zamandır hükmetmektedir.

Diğer araştırma alanlarının zararına avantajlıymış gibi görüldüğünü söyleyebilirsek de, merkezi bir problem olarak önemini yitirebilir – film sesinin yakın evrimi, çoğunlukla çok kanallı ses ve onun oluşturduğu “üstalanı” kapsayarak bazı temel özelliklerini değiştirmiş olsa bile.

Dar anlamda, filmde “ekrandışı ses” akusmatik olan sestir, sahnede gösterilene bağlı olarak: geçici veya geçici olmayan, kaynağı görünmeyen ses. “Ekranıçi sesi” kaynağı görüntüde görünen ve ekrandaki gerçekliğe ait olan ses olarak adlandırıyoruz.

Üçüncü olarak da, varsayılan kaynağı yalnızca görüntüde değil, hikâye dünyasının da dışında kalan ses için de “anlatıdışı” terimini kullanmak gerekir. Bu seslendirmenin, anlatımın ve tabii ki müzikal vurgunun yaygın durumudur.

Ancak çok temel fikirlerden ortaya çıkan “ekraniçi”-“ekran dışı”-“anlatıdışı” arasındaki ayırım genellikle hükümsüz ve indirgeyici olarak ilan edildi. Eleştirmenler artan bir coşkuyla bunu istisnalar ve özel durumların sebebini açıklayamadığı gerekçesiyle sorunsallaştırdılar. Örneğin, eylem içine yerleştirilmiş elektrikli cihazlardan gelen sesleri (insan sesi) ve görüntünün akla getirdiği veya direkt gösterdiği telefon kulaklıkları, radyolar, genel anons hoparlörleri gibi sesleri nereye yerleştirmeliyiz? Arkası bize dönük konuşan ve dolayısıyla konuşmasını göremediğimiz bir karakterle ne yapmalı? Karakterin sesi bu durumda akusmatik -ekrandışı- mıdır? Hatta ekranda görünen karakterin iç sesi olarak adlandırılan sesle (vicdanının, hafızasının, hayallerinin ve rüyalarının sesleri) ilgili ne söyleyebiliriz?

Amy Heckerling’in filminde, bir bebek doğal olarak fiziksel ve entelektüel yetiye sahip olmamasına rağmen onun düşünceleri ve fikirlerini ifade eden ve bebeğin yüz mimiklerine eşlik eden bir yetişkin sesinin olduğu “*Look Who’s Talking*”e ne demeli? Buradaki ses kesinlikle hareket var oldukça vardır ama görüntülenebilir değildir; bu yüzden de bahsettiğimiz ayrımlara bağlı değilken bir yandan da görüntüye kabaca bir senkronizasyonla bağlıdır. Ve son olarak, kuş sesleri ve rüzgâr gibi doğal haricilerden gelen genel arka plan seslerini nasıl sınıflandırabiliriz?

Bu sesleri kuşların öttüğünü veya rüzgârın esişini görmediğimiz temeline dayanarak ekrandışı olarak sınıflandırmak gülünç oluyor. Bu istisnalar, hiçbir şekilde “ekraniçi”,” ekrandışı” ve “anlatıdışı” sesler arasındaki temel farkın veya akusmatik ve canlandırılmış ses arasındaki temel farkın geçerliliğini faydasını yok etmiyor.

#### **2.4.1.1. Çevresel Ses (Bölge Sesi)**

“Çevresel ses” olarak kaynağının görsel cisimleşmesi veya tanımlanması sorusunu sormadan bir sahneyi çevreleyen ve o sahnenin alanını kuşatan sesi isimlendirelim: kuşların cıvıltısı, kilise çanlarının çalması. Bu sesleri aynı zamanda “bölge sesleri” olarak da adlandırabiliriz, çünkü belli bir konumu yayılan ve devamlılık gösteren varlıklarıyla tanımlamaya yardım ederler.

#### **2.4.1.2. İçsel Ses**

“İçsel ses” o anki harekete yerleştirilmiş olmasına rağmen, bir karakterin fiziksel ve zihinsel iseline karşılık gelen sestir. Bu sesler nefes alma, haykırış ya da kalp sesleri gibi her biri “nesnel-içsel” ses olarak adlandırılacak psikolojik sesleri kapsar. Ayrıca içsel seslerin bu sınıfında “öznel-içsel” olarak adlandırdığım zihinsel sesler, anılar vb. de vardır. “*Look Who’s Talking*” filminde Bruce Willis’in sesi bize içsel sesin ilginç bir durumunu verir, jestler yardımıyla kısmi olarak dışsallaştırılmıştır. Film bunu diğer karakterler tarafından duyulmayan bir ses olarak gösterir. Bebeğin sahip olacağı yetişkin sesiyle, bize bu ses jestlerle bebeğin fiziksel yeterliliğini düşünerek gerçeklik yasalarına sadık kalacak şekilde ilişkilendirilmiş olsa bile bebeğin ne düşünüyor olabileceğini anlatır.

#### **2.4.1.3. Yayındaki Ses**

Bir sahnedeki elektronik olarak radyo, televizyon, yükseltme vb. ile iletildiği varsayılan seslerden “yayındaki” ses çoğalmasının “doğal” mekanik kurallarına uymayan sesler olarak bahsedeceğim. Aslında, daha yüksek bir dereceye kadar, televizyon programlarının, saatli radyoların ve dâhili telefonların sesleri içinde buldukları filmlerde özel bir durum üstlenirler.

Bazen ses yakın planında duyarız – filmin hoparlörleri doğrudan ekranda gösterilen radyoya, telefona bağlıymış gibi açık ve keskindir.

Diğer yandan, uzaklaşma, yankı ve hoparlörler için veya ekranıçi kaynakları her neyse, belli bir renk tonu yaratmak için akustik özellikler ile sette tanımlanabilirler. Bu iki durum arasında sonsuz çeşitlilik dereceleri yatar. Genellikle sahnenin gerçek zamanına konumlanan yayındaki sesler sinematik alanın sınırlarını aşmanın keyfini çıkarırlar. Yayındaki sesin özel bir durumu kaydedilmiş veya yayımlanan müziktir. Karıştırma, seviye, filtre kullanımı ve müzik kaydının koşulları – yani, vurgu sesin “ilksel kaynağında” (çalınan gerçek enstrümanlar, şarkı söyleyen sesler) midir? Yoksa “uçsal kaynağında” ( filtre kullanımı, durağanlık ve yankıyla hissedilen, anlatıda var olan konuşmacı) midir? – gibi sebeplerden kaynaklanan ağırlığa bağlı olarak yayındaki müziğin sesi ekranıçi, ekrandışı ve anlatıdışı alanlarını aşıp boğuklaştırabilir.<sup>12</sup>

Aynı zamanda az ya da çok ekran veya orkestra müziği olarak da okunabilir. Barry Levinson’un “*Rain Man*” filmi gibi yol filmleri sürekli bu dalgalanmalarla oynar. 1975 kadar erken bir tarihte George Lucas’ın “*American Graffiti*” filmi – ses tasarımcısı Walter Murch’ün yardımıyla – bu iki kutup arasındaki tüm olasılık dizisini keşfetmiştir. Film eylemin çoğu için basit, hepsi tek bir rock-and-roll istasyonu dinleyen karakterleri arabalarına yerleştirme kurulumuna dayanıyordu.

Aynı problem kaydedilen anlatıda sunulan “diyalog” için de geçerlidir: yapım zamanına mı gönderme yapar yoksa bizim onu duyduğumuz ana mı? Bir filmde bir adamın kaydedilmiş bir röportajı dinlediği bir sahne hayal edin. Eğer dinlenen ses doğrusallık ve mevcudiyetin teknik özelliklerini taşıyorsa, kendi orijinal durumundaki şartlara gönderme yapıyordur. Eğer “kaydedilmişliğini” vurgulayan işitsel özellikleri varsa ve anlatıda dinlendiği yerin akustik özelliklerine vurgu yapılıyorsa, kaydın duyulduğu ana odaklanmaya yöneliriz.

---

12- Purcell, John. (2007). Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art. Focal Press; 1 edition

“*The Passenger*”da Jack Nicholson’ın şans eseri karşılaştığı bir adamla yaptığı konuşmanın kaydını dinlediği bir bölüm vardır. Antonioni, bir pozisyondan diğerine gidip gelir ve şekilde bir flashback yaşar. Nicholson’ın dinlediği görüşme gerçek hale gelir, görüşmenin kendisinin sahnesi olur.

- Akusmatik ve görselleştirilmiş arasındaki karşıtlık
- Nesnel ve öznel ya da gerçek ve hayal edilen arasındaki karşıtlık
- Geçmiş, günümüz ve gelecek arasındaki farklar

Dairenin kesişen bölümlerden oluştuğunu düşünmek önemlidir. Aslında, bu durum üç boyutlu bir topolojik modelde çok daha iyi ifade edilebilir. Aynı zamanda bu tür ayrımları yapan kaynak sorusuna geri döneriz. İlk önce, sesin kaynağı fikri göreceleştirilmeli ve açılmalıdır, çünkü sesin kaynağı genellikle çok yönlü bir olgudur. Ve ikinci olarak da, bir filmin yapımı ve hatta fikri ve o filmin senaryosu bu yönlerin birini belli bir dereceye kadar, az ya da çok, vurgulaması muhtemeldir.

#### **2.4.1.4. Sesin Yeri, Kaynağın Yeri**

Alansal anlamda, bir ses ve kaynağı iki farklı varlıktır. Bir filmde vurgu herhangi birine yapılabilir ve ekranıçi-ekrandışı sorusu da farklı bir şekilde, seyirci görüntünün “içinde” veya “dışında” olduğunu hangisine göre - ses veya nedeni – yorumluyorsa ona göre sorulacaktır. Çünkü ses ve nedeni, oldukça farklı olsa da, çoğu zaman karıştırılır. Ama bu karmaşa aynı zamanda bizim deneyimizin de merkezinde yatar.

Örneğin, bir ayakkabı topuğunun yankılanan bir odanın zemine çarpınca çıkan sesi oldukça belirgin bir kaynağa sahiptir. Ama ses olarak, farklı yüzeylerdeki birçok yansımanın bir toplamı olarak, yankılandığı oda kadar büyük bir hacmi kaplayabilir. Aslında, bir sesin kaynağı ne kadar belirgin bir şekilde tanımlanırsa tanımlansın, kendi içinde ses tanımı gereği gaz gibi, ne kadar kullanılabilir alan varsa, yayılmaya eğilimli bir olgudur.

Genellikle çoklu özel ve yerleşik kaynakların (bir dere, kuşların cıvıltısı) ürünü olan çevresel sesler durumunda önemli olan şey, sesin çok kaynaklı temelinden de daha önemli olarak, ses tarafından tanımlanan ve kaplanan alandır. Aynı şey müzikal performansların olduğu filmler için de geçerlidir. Ses ve görüntünün kurgulaması ve teknik yönetmenliğindeki seçimlere dayanarak vurgu ya sesin özel maddesel kaynağına (enstrüman, şarkıcı) ya da işitsel alanı dolduran, kaynağından bağımsız olarak düşünülen sese yapılır.

Ses ne kadar çok yankılanırsa, kapladığı alanı o kadar çok ifade eder. Ne kadar sönük olursa da, maddesel kaynağına o kadar çok başvurur. İnsan sesi özel bir durumdur. Bir filmde, yankı olmadan ses yakın planında bir insan sesi duyulduğunda, ilk önce seyircinin kendi sesi olarak benimsediği ve anlatı alanının tüm hükmünü alan ses olur.

Hem tamamen içseldir hem de tüm evreni kaplar. Tabi ki insan sesi bu özel konumunu hem bizi dolduran hem de bizden gelen orijinal ve tanımlayıcı ses olmasına borçludur. “Ekranıçi” ve “ekrandışı” alan oyununda arka plan müziği de tüm kuralı ispatlayan bir tür istisna göze çarpar.

## 2.5. MÜZİĞİN ÖZEL DURUMU

Görüntüye anlatıdışı bir pozisyonda, eylemin zaman ve mekânı dışında eşlik eden müziğe “orkestra müziği” diyelim. Terim klasik operanın orkestra çukuruna dayanır. Diğer bir taraftan, eylemin zaman ve mekânında konumlandırılmış kaynaktan, bu kaynak bir radyo veya bir “ekrandışı müzik” olsa bile doğrudan veya doğrudan olmayan bir şekilde ortaya çıkan müziği de “ekran müziği” olarak adlandıracağız böylelikle.

Eylem içine yerleştirilmiş bir müzik repliği tabi ki anlatıdışı bir müzik kadar “anlatsal” olabilir olabilir; Siodmak’ın başkahramanın komşusunun bir piyanist olduğu ve müziğinin duygusal durumlarına eşlik edip noktalandığı vedalaşmasında olduğu gibi. “*Rear Window*” da bunu kesin olarak göstermektedir.



Bu ayırım oluşturulduktan sonra, belirsiz ve karışık durumları açıklamak göreceli olarak basittir.” Ekran müziği" durumunun bir orkestra müziği ve amfi orkestrasıyla karelendiğini düşünün: birisi orkestraya eşlik etmek için piyano çalıyor. Bu birçok müzikalde görülür; akla gelen örneklerden biri R. Walsh’ın “*The King and Four Queens*” filmidir.

Başka bir tür durumda da müzik “ekran müziği” olarak başlar ve orkestra müziği olarak eylemden ayrılarak devam eder. Ya da, tersine, büyük bir orkestra müziği ekranda çalınan bir enstrümanla ekran müziğine inebilir; örneğin eski filmlerde açılış jeneriği müziği eylemin başlangıcına geçiş yaptığında görülür.

Günümüz filmlerindeki yayındaki müzik olarak oluşturulan müziğin özgürce iki seviye arasında geçişler yaptığı sayısız örneklerden bahsetmeye gerek bile yoktur. Bernard Herrmann’ın “*Taxi Driver*” filminin çoğu kısmında orkestra müziği olarak duyulan ana teması birden müzikçalardaki Harvey Keitel ve Jodie Foster’ın dans ettiği müzik haline gelir.

### **2.5.1. Zaman-Uzamsal bir “Turntable”\* olarak Müzik**

Bir filmdeki tüm müzik, özellikle de orkestra müziği, bir çapraz makasın “zaman-uzamsal” eşdeğeri gibi işleyebilir. Bu demek oluyor ki müzik zaman ve mekân sınırlarından biraz daha özgür olmaktan diğer ses ve görsel elementlerden daha çok hoşlanıyor. Bu elementler anlatı alanına, doğrusal ve kronolojik zaman kavramına ilişkin olarak açıkça tanımlanmış olarak kalmak zorundadır.

Bunu anlatmanın başka bir yolu da müziğin sinemanın “ana duvarı” (through wall) olmasıdır, yani eylemin diğer elementleriyle hemen iletişime geçebilme yetisidir. Örneğin, anlatı dışı bir bölgeden ekranıçi olan bir karaktere eşlik edebilir. Müzik orkestradan ekrana “anlatının bütünlüğü” sorusunu sormadan, eylemin arasına giren seslendirme gibi bir anda geçebilir. Başka hiçbir işitsel element bu ayrıcalığı talep edemez.

---

\*Tekrar eden.

Zaman ve mekân dışında, müzik bir filmin tüm zamanları ve mekânlarıyla onları kendi ayrı ve bağımsız varlıklarına bıraktığında bile iletişim halindedir. Müzik karakterlere büyük uzaklıkları ve uzun zaman gerilimlerini bir anda geçmelerinde yardımcı olur. Müziğin bu kullanımı oldukça sıktır, hatta sesin başlangıcından beridir.

King Vidor'un "*Hallelujah*" filmindeki başkahraman Zeke bir ruhani söylerken, "Going Home" birçok yerden geçer: Mississippi'de bir bot, bir trenin tavanı, bir bozkır. Burada fark edebiliriz ki müzik videosunun müzikal formula yönetilen doğal gelişimin yapısı -müzik ve görüntüyü birleştirmek için tek yapması gereken bazı yerlere eşzamanlılık noktaları yerleştirmektir- görüntünün istenildiği gibi zaman ve mekân içinde gezinmesine olanak sağlıyor.

Müzik videosunda gerçekten de artık zaman ve mekân uyumuna demirlenmiş görsel-işitsel bir sahne yoktur. Vidor'un filminde müzik karakterlere kanatlı-uçan ayaklar verir; bu da hem mekân hem zamanı küçültür. Ancak, genel anlamda müziğin küçültme veya genişletmeye bağlı olarak zaman ve mekânı uysallaştırdığını söyleyebiliriz. Gerilim sahnelerinde, kurguyla ölümsüzleştirilmiş, dondurulmuş an geleneğini kabul etmemizi sağlayan şey müziktir.

Ve Sergio Leone'un filmlerindeki, karakterlerin çok az şey yaptığı ama birbirlerine bakarak bir heykel gibi poz verdikleri uzun yüzleştirmelerde Ennio Morricone'un müziği zamansal hareketsizlik hissini yaratmada çok önemlidir. Leone'un müziğin yardımı olmadan zamanı germeyi denediği doğrudur. Özellikle, "*Once Upon a Time in the West*" filminin başında, rüzgârgülünün ara ara çıkardığı ses ile yetinmiştir. Ama orada, olay dizisi – uzun bekleyiş ve hareketsizlik – karakterlerin hareketsizliğini savunmak için seçilmişti. Her durumda, Leone bu türden efsanevi hareketsizliği opera başvurarak ve soundtrackta alenen müzik kullanarak geliştirmiştir.

## 2.6. GÖRELİ EKRANDIŞI ALAN VE MUTLAK EKRANDIŞI ALAN

“Ekrandışı ses” terimi yanıltıcıdır; bizi sesin kendi yapısal özelliği olduğu düşüncesine yönlendirebilir. Gerçeği görmemiz için tek yapmamız gereken gözlerimizi kapatmak veya ekrandan farklı bir noktaya bakmaktır: görüntü olmadan, ekrandışı sesler ekraniçi sesler kadar, en azından akustik anlamda ekraniçi sesler kadar iyi tanımlanmış bir şekilde, gerçektir. Bu ikisini ayırt etmemize hiçbir şey izin vermez.

“Akusmatik”leştirilmiş ve adına layık bir şekilde bir soundtrack oluşturan sesler takımına indirgenmiş bir şekilde film tamamen değişir. “*Mr Hulot’s Holiday*” filminden belli sahnelerin örnekleri biliyoruz: sesleri görüntü olmadan dinle ve bu şekilde farklı bir karakter ortaya çıkarsınlar.

Bu durumda monaural(sesin tek bir yerden gelmesi) sinemada sesin “ekrandışılığı” tamamiyle görsel ve işitselin birleşiminden ortaya çıkan üründür. Duyulanla görülen arasındaki ilişkidir ve yalnızca bu ilişkide var olur; sonuç olarak bu iki elementin eş zamanlı olarak var olmalarına ihtiyaç duyar.

Görüntü olmadan eski zamanların birçok muhteşem filmi anlamsızdır. Özellikle bizi büyüleyen sihirli insan sesleri körelir veya sıradanlaşır. “*Psycho*”da Norman’ın annesinin sesleri, “*The Testament of Dr.Mabuse*”da Dr.Mabuse ya da “*L’Homme Atlantique*”de Marguerite Duras eğer varlıklarının eksikliğiyle karşılaştıkları ekranla bağlantıları olmazsa sıra dışı olmaktan çoktan çıkarlar.

### 2.6.1. Çoksesli Sinema’nın “Açık Kanatlar Efekt” ve “Ekrandışı Atık”

Gerçek mekânsallaştırmanın ve ekran çoksesli film deneyimlerinin özelliği olan ve o zamandan beri pek kullanılmayan “Açık Kanatlar efekti”(In-the-Wings Fx) ne zaman bir sebebe bağlı olan bir ses ekranda görünecek olsa ya da henüz görünmüşse ekrandışı hoparlörlerin birinde kalır.

Bunun örnekleri bir karakterin ayak seslerinin yaklaşması veya uzaklaşması, ekrandan henüz çıkmış ya da girmek üzere olan bir arabanın motor sesi ya da görüntü dışından bir oyuncunun sesi olabilir.

Bu anlarda normal izleyicilik duyumuzun ahengini bozan görse-işitsel alanın kelimenin tam manasıyla ekranın sınırlarını alıp salonun tamamına yayıldığını ve çıkış işaretinin ve kapıların olduğu yerlerden karakterlerin giriş yapacakları veya rolünü tamamlayıp çıkacaklarına inanmaya teşvik edildiğimiz hissine kapılırız. Bazen bu “Açık kanatlar efekti” filmin yönetmenliğine veya kurgusuna bağlanamaz, ancak salonda hoparlörlerin hatalı yerleştirilmesiyle oluşur.

Bazen de gerçekten ses mühendislerinin veya yönetmenin “mutlak ekrandışı alan” etkisinden yararlanma girişimlerine bağlı olarak oluşur. Bu yöntem yavaş yavaş terk edilmiştir. Girişlerin ve çıkışların sesleri artık daha büyük dikkat ve ustalıkla betimlenir ya da uygun bir zamanda ekrandışı kanat hissini engellemek için ses karışımına (sayısız ortam sesi, müzik) eklenir. Bellidir ki “açık kanatlar efekti” devamlı düzenleme geleneklerini bozarak ve ses eşleştirmesini sorunlu kılarak bir hırıltı problemi yarattı.

Ancak eğer düzenleme geleneğine bazı kısmi uyarlamalarla birlikte sistemleştirilseydi belki de film dünyasında daha kalıcı bir kabul kazanabilirdi, tıpkı çoksesli sinemanın üç boyutlu yüzeyinin (superfield) geleneksel düzenleme ile uzlaşmaya varması gibi. Yani belki de ondan bu kadar çabuk vazgeçmek bir hataydı.

“Ekrandışı atık” çok kanallı sestten türeyen pasif ekrandışı alanın özel bir durumudur. Görünen alanın dışındaki hoparlörler ısıklık, gümbürtü, patlama, çarpışma gibi görüntü merkezinde bir düşme veya felaket ürünü olan gürültüleri “toplayınca” yaratılır. Aksiyon ve akrobasi filmleri genellikle bu etkiden yararlanırlar. Bazen şairane, bazen kasten komik “ekrandışı atık” bir an için tam yok oldukları sırada nesnelere fiziksel mevcudiyet kazandırır. John McTiernan’ın “*Die Hard*” filminde olduğu gibi bir adamın teröristlerle çarpıştığı bir kulede tam bir cam kırılması ve patlama şöleni olan modern bir aksiyon filmi bu tür efektlerle doludur.

## 2.6.2. Aktif ve Pasif Ekrandışı Sesleri

Bu nedir? Ne oluyor? Gibi cevapları ekrandışı olan ve bir gidip bulma isteği uyandıran sorular doğuran akusmatik sesi “aktif ekrandışı ses” olarak adlandırmak gerek. Bu tür sesler filmin ilerlemesini sağlayan bir merak duygusu yaratırlar ve bu da izleyicinin beklentisine bağlanır: “Diğer karakter bunu söylediğinde onun yüzünü görmek isterim.” gibi.

“Aktif ekrandışı” alandaki sesler mutlaka gözle tanınabilen objelerden çıkar. Aktif ekrandışı ses sıklıkla nesnelere ve karakterleri ses ile bir sahneye getirip sonra göstererek geleneksel ses-görüntü kurgusunda kullanılır. “*Psycho*” gibi filmler tamamen aktif ekrandışı sesin yarattığı merak duygusuna dayanır: sürekli duyduğumuz anne nasıl bir görüntüye sahip acaba?

Diğer bir taraftan “pasif ekrandışı ses” görüntüyü sarıp dengede tutan ve hiçbir şekilde başka bir yere bakma veya görüntünün kaynağını görme beklentisine sokmadan bir atmosfer yaratan sestir.

“Pasif ekrandışı” alan kurgulama dinamikleri ve sahne yapımına katkıda bulunmaz; kulağa sabit bir yer verdiği için (bir şehrin seslerinin genel bir karışımı) ki bu da kurgunun seyircinin aklını karıştırmadan alan içinde daha da özgürce gezmesini, daha çok yakın çekim içermesini vb. sağlar; daha çok bunun tam karşıtıdır. Pasif ekrandışı alandaki başlıca sesler alan sesleri (territory setting) ve işitsel montajın elementleridir. Dolby çok kanal sistemi doğal olarak aktiften ziyade pasif ekrandışı alanın gelişimini destekler. Neden? Bunun cevabı aktif ekrandışı alanın insan vücudu, bir nesne gibi tanınabilir, tek kaynakları hareketlendirmesi olabilir ve çok kanallı seste gerçek ( zihinsel olmayan) ekrandışı sesin yerleştirilmesi daha önce bahsettiğim fazla gerekçi “açık kanatlar” etkisi sorununu oluşturuyor. Eğer bu etkiyi yok etmek istiyorsanız, muammalara yol açan ve deakusmatikleşmek (deacousmatized) isteyen zorlayıcı ekrandışı seslerini kullanmak pek tavsiye edilmez çünkü bu sesler mantıksal açıdan ekran alanının dışına yerleştirilmelidir. “*Blade Runner*”da Roy Batty’nin girişi eğer film tek sesli olmuş olsaydı, Batty’nin sesiyle veya ayak sesleriyle yapılabilirdi.

Asıl filmde bu karakter neredeyse sürekli sesiyle birlikte görüntüdedir. Bu tıpkı daimi bir şimdiki zamanın içindeymişiz gibidir. Diğer yandan geleneksel tek sesli sinemada ekrandışı sesler çözümlerini görüntünün merkezinden, kalbinden beklerler ve bu yüzden aktif olarak adlandırılabilirler. Ancak 1954 kadar erken bir tarihte “*Rear Window*” birçok “pasif ekrandışı” içermiştir: şehrin gürültüsü, apartman bahçesinin sesleri ve seslerin kaynaklarının görselleştirilmesi beklentisini uyandırmadan sahnenin bağlamsal düzenini kulağa fısıldayan yankıyla dolu radyo.

## 2.7. SESİ GENİŞLETME

Bergman’ın “*Persona*”sındaki fotoğraf gibi sabit imgeleri anımsayın: park sahneleri, bir hastane duvarı ve bir öbek kirli kar. Bu sahneler üzerine kilise çanları duyarız ancak insan sesi yoktur; tüm bunlar küçük, uyuklayan bir kasabayı çağırır. Bergman’ın kullandığı sesleri çıkarıp, örneğin bir okyanus sesiyle değiştirelim. Aynı kar öbeğini, aynı ızgarayı görürüz ancak “ekrandışı alan” tuzlu bir deniz kokusu taşımaya başlar. Eğer şimdi okyanus sesini çıkarıp onun yerine kalabalık insan sesleri ve ayak sesleri koyarsak, “ekrandışı alan” yoğun bir caddeye dönüşür.

Bu görüntüleri alıp yakın seslerle başlayıp (karda ayak sesleri gibi), sonra da daha geniş bir alanı destekleyen başka sesler (araba sirenleri gibi) eklemekten bizi hiçbir şey engelleyemez: biri geçip gider, siren yaklaşır ve sonra uzaklaşarak kaybolur, uzaklarda kilise çanları çalmaya başlar.

Tek bir uzun çekimde bu hayal edilmiş ve soundtrack ile canlandırılmış ekrandışı alanı sonsuza kadar genişletebiliriz. Aynı şekilde kolaylıkla küçültebiliriz de, ama bu durumda başlangıçta oluşturulan geniş alanı hafızamızda tutarız.

Ses çevresinin genişletmesi görsel alanın sınırlarını aşan ama aynı zamanda da o görsel alanın içinde karakterlerin etrafında olan seslerle oluşturulmuş somut alanın açıklığı ve eninin derecesini nasıl tasarladığımızdır. “Sıfır genişletmeden” sessel evren tek bir karakterin duyduğu, muhtemelen duyduğu her içses buna dâhildir, seslerle sınırlandırıldığında bahsedebiliriz.

Yörüngenin diğer ucunca “büyük genişletmeyi” bir odada geçen bir sahnede yalnızca odadaki sesleri değil -ekrandışı olanlar da dâhil-, aynı zamanda koridordaki, yandaki caddedeki trafik, uzaktaki bir sireni ve benzerlerini de duyduğumuz durumlar için kullanabiliriz. Ortam genişletmesinin evrenin sınırları dışında mutlak bir sınırı yoktur; tabi ki eğer hareketi çevreleyen alanın algısını maksimum bir şekilde büyütebilecek sesler bulunabilirse.

Açıkça bellidir ki sinemada ilginç olan şey sadece bir sahne hatta bir film boyunca aynı kalan genişletme değil aynı zamanda bir sahneden diğerine hatta tek bir sahne içinde olan karşıtlık ve değişimlerdir. Ses tasarımcısı Walter Murch genişletmedeki farklılıklara bu terimi kullanmadan Coppola'nın “*The Conversation*” ve “*Apocalypse Now*” eserleriyle çalışmasını açıklarken gönderme yapar. Seslerin katmanlaştırılması ve onları geniş eşmerkezli alanlara yayma imkânlarını oldukça artıran Dolby stereo “genişletme” ile yapılacak deneyleri teşvik eder.

Neredeyse altmış yıl önce her şeyin Greencih kasabasında bir apartman dairesinin avlusundan görüldüğü “*Rear Window*” genişletme varyasyonlarını büyük ölçüde kullanmıştı. Bazen bu filmin hiç dışına çıkmadığı avlunun dışındaki büyük şehrin tıngırtısını duymamızı sağlar. Bazen de soundtrack seyirciyi sonradan çiftimiz Grace Kelly ve James Stewart için etrafından kopmuş bir sahne haline gelecek evin kendisine yoğunlaştırmak için büyük şehir manzarasını tamamıyla saf dışı bırakır. Filmin en sonunda “genişletme” son derece daralır, yalnız bir spot ışının sahnede bir karakter ararmışçasına yalnızca tek bir noktaya odaklanır; Stewart'ın yaklaştığını duyabildiği katilin merdivenden gelen ayak sesleri...

“*Children of a Lesser God*” filminin final sahnesi alansal “genişletmenin” benzer bir daraltmasını içermektedir. İki uzaklaşmış âşık soğuk akşam havasında yeniden birleşirler, yakınlardaki diskonun sesini gittikçe daha az almaya başlarız ve sonra tamamıyla kesilir.

“Genişletmenin” varyasyonları bir sahne ile bir sonraki arasında ani karşıtıklardan kaynaklanabilmesine rağmen; genellikle öyle bir şekilde yapılır ki bunun teknik bir uygulama olduğu belli olmaz.

Özellikle bu şekilde yapıldığı durumlar çoğunlukla duygusal bir etkiye katkı sağlar. Bunlar teknik veya kodlanmış yeniden çerçevlendirmeler gibi değildir.

Bazı filmler alansal *genişletme* için sabit bir strateji benimseyip film boyunca onu uygular. Lang'ın “*M*” filminde genişletme oldukça sınırlıdır. Bir diyalog sırasında duyduğumuz tek şey ekrandaki karakterlerin söyledikleridir; neredeyse hiç çerçeve dışındaki çevresel sesleri duymayız. Diğer bir yandan, bazı modern filmler daimi bir büyük genişletme benimser: örneğin çerçevedeki karakterlerin arkasındaki şehrin gümbürtüsünün sürekli seyirciye devasa bir alansal bağlam olduğunu hatırlattığı “*Blade Runner*” filmini düşünün.

Aslında Dolby stereonun en hilekâr olaylarından biri genişletmeyi tek bir sese ya da boşlukta bir noktaya indirgemektir; çünkü bu birçok hoparlörün sessize alınmasını gerektirir. Örneğin “*Rear Window*”un o son etkisi çok kanallı seste çok zor olurdu. “Genişletme”yi mutlak sessizliğe indirgemek tabii ki öznel sesin efektlerini yaratabilmek için kullanılır.

Çevresel seslerin bastırılması bir karakterin kendi hikâyesi içine çekilip zihnine giriyormuşuz hissini yaratabilir. Bunun iyi bir örneği Bob Fosse'nin “*All That Jazz*” filminde başkahraman kalp krizi geçirdiği sırada bulunabilir.

## 2.8. İŞİTME AÇISI

### 2.8.1. Alansal ve Öznel İşitme Açısı

Bir işitme açısı kavramı aslında aldatıcı ve belirsiz bir kavramdır. İlk önce eleştirmenlerin bakış açısı modeline dayanarak bir işitme açısı konseptine vardıklarını hatırlayalım. Problem burada başlıyor, sinemaya özgü bakış açısı her zaman değinilmeyen iki farklı şeye gönderme yapabilir:

1. Seyircinin nereden gördüğü; hangi alansal konumda sahnenin sunulduğu, yukarıdan, aşağıdan, çatıdan, buzdolabının içinden... Bu kesinlikle terimin “alansal” bir tasarımıdır.



2. Benim gördüğümü hikâyedeki (görünürde) hangi karakterin gördüğü. Bu da “öznel” tasarımıdır.

Birçok modern filmlerinde kameranın bakış açısı belli bir karakterin bakış açısı değildir. Bu ille de gelişigüzel tavrıyla yapılır anlamına gelmez: belli kurallara ve koşullara uymaya eğilimlidir. Örneğin, kamera nadiren normal insan gözünün olamayacağı bir yere (çatıda, dolapta gibi) yerleştirilir. Ya da sadece belli avantajlı eksenlerden çeker ve diğerlerini eler (Bergman’ın “*After the Rehearsal*” filmi bir tiyatro sahnesinde geçer ve oditoryum olan dördüncü kenar elenmiştir).

Bakış açısı kavramı bu ilk “alansal” anlamda görüntünün kompozisyonu ve açısına dayanarak bir “gözün” duruşunu olabildiğince kestirme olasılığında yatar. Öznel anlamda bakış açısının kurgunun kuramsal bir etkisi olabileceğini de unutmamalıyım. Eğer bir karakterin pencereden dışarı baktığı bir çekimi kesip bir dış sahneyle birleştirirsem, büyük ihtimalle, B çekiminde verilen A çekimindekine karşıt bir görüntü olmadıkça ikinci çekim karakterin bakış açısı olarak algılanacaktır.<sup>13</sup>

Şimdiyse işitme açısı kavramını inceleyelim. Bu da iki anlam içerebilir:

- Alansal anlam: nereden duyduğum, ekranda gösterilen boşluktaki veya soundtrack üzerindeki hangi noktadan duyduğum.
- Öznel anlam: hikâyenin verilen bir anındaki hangi karakter (görünürde) benim duyduğum şeyi duymaktadır?

İlk tanımda işitsel algının özel yapısı birçok durumda bizim bir veya birden çok sese dayanarak bir alanda işitme açısı algılamaktan alıkoyar. Bunun sebebi ses yansıması olgusuna ek olarak sesin tümyönlü –yöneltmesiz- doğasıdır (ışığın aksine birçok yörengede ilerler) ve aynı zamanda dinlemenin de -ses grubunun içinden ses seçtiğinden- tümyönlü doğasıdır.

Büyük, yuvarlak bir odanın merkezinde bir kemancının çaldığını düşünelim, dinleyicileri duvar etrafında çeşitli yerlerde duruyorlar.

---

13- Farnell, Andy.(2010). Designing Sound: The MIT Press

Dinleyenlerin çoğu, hatta odada çapraz noktalarda duranlar bile, yankılanmadaki küçük farklılıklar dışında kabaca aynı sesi duyacaktır. Alanın akustiğine bağlı olarak bu farklar işitme açılarını konumlandırmaya yeterli değildir. Diğer yandan kemancının her “görünümü” hangi açıdan ona bakıldığını anında konumlandırabilir.

Yani alanda belli bir konum ile ilgili olarak bir işitme açısından bahsetmek genellikle mümkün değildir, ancak bir işitme yerinden veya işitme bölgesinden söz edilebilir.

İkinci olarak, işitme açısının öznel durumunda görüntü için geçerli olan aynı olguyu buluruz. Sesin duyulmasıyla yakın plandaki bir karakterin görsel temsiliyle eşzamanlı birleşmesi sesin gösterilen karakter tarafından duyulduğu hissini yaratır.<sup>15</sup>

Eisenstein’ın bildirgesinde gösterilen “görsel-işitsel karşı-sürümün” klasik örneği (gözlem yapan bir adamın görüntüsü ve başka bir karakterin botlarının ekrandışı sesi) bugün oldukça olağan bir örnektir. Ses tabirince uzaklık, renk ve yankının bizim sesin karakter X tarafınca duyulduğu sonucunu çıkarmamıza izin vermesi değildir önemli olan.

İşitme açısını yaratan her zaman görüntü olduğundan bu durumda “açı/nokta” (point) terimini kullanmak doğaldır. İşitme açısının özel bir türü de duymak için iyice yaklaşmak gereken, “iletmeyen” sesler tarafınca tanımlanan türüdür. Bu sesleri veya yakınlık belirtilerini ( insan sesindeki nefes) duyunca seyirci işitme açısını, görüntü, kurgulama ve oyunculuğun her birinin seyircinin önsezisini doğrulaması şartıyla bir karakterin açısı olarak konumlandırabilir. Telefon konuşmaları bunun en yaygın örneğidir. Seyirci görünmeyen kişinin sesini gayet iyi duyabildiğinde işitme açısını telefona cevap verdiği görülen karakter olarak konumlandırabilir. Ancak tabii ki bu, sesi çıkış veya varış noktasından koparan ve buna uygun olarak işitme açıcı kavramının artık geçerli olmadığını gösteren yayın koşulları altında olmadığımız sürece geçerlidir.<sup>14</sup>

---

14- Rose, Jay. (2008). Producing Great Sound for Film and Video, Third Edition: Focal Press; 3 edition

### 2.8.2. Ön (Frontal) ve Arka (Background) Ses

Bazı özel durumlarda duyulan şeye bir yön vermek mümkündür. Bir sesin yüksek frekansları aslında düşük frekanslarına göre daha doğrusal yol alır ve birisi bize arkası dönük bir şekilde konuştuğunda sesinin yüksek armoniklerini daha az algılarız ve ses daha az bulunabilir. Bu yüzden “ön ses” ve “arka ses” arasındaki işitilebilirlik farkından söz edebiliriz. Bazı direkt sesli film çekimlerinde karakterin genellikle başının üzerinde olan mikrofondan sürekli uzaklaşmasına bağlı olarak bir sesin renginde çeşitlilik işitebiliriz. Rengin tonundaki bu dalgalanmalar direkt sese belli bir yaşam vermeye yardım eder, ayrıca “belirtileri somutlaştırma” olarak da işlerler.

Ancak ilk olarak sonradan seslendirme sırasında aktörün veya mikrofonun yer değiştirmesiyle oluşan bu tür çeşitliliklerin benzetime ya da yeniden yapılandırmaya karşı bir kanunun olmadığını hatırlayın. İkinci olarak da aksine özellikle aktör bir yaka mikrofonu taktığında, çekim sırasında mikrofon aktörü sürekli “önde” takip edecek şekilde ayarlanabilir.

Eğer sinema genellikle donanımın sağladığı tiz sesle birlikte “ön sesi” kullanıyorsa, bunun bir sebebi vardır: yüksek frekanslar anlaşılabilirlik için çok önemlidir.

Ancak, seyirci bir “arka ses” duyduğunda sahenin işitme açısını otomatik olarak kavrayamaz: çünkü önce birçok durumda bu anlık bir efekttir, durağan veya yeterince aşikâr değildir. Daha sonra da seyirci işitme açısını mikrofonun herhangi zihinsel temsiliyle bağdaştırmaz.

### 2.8.3. Mikrofon/Kulak Kuramsallaştırmasında Kör Noktalar

Mikrofonun rolünün “köretilmesi” sorusu yalnızca insan sesine değil aynı zamanda çok daha genel anlamda filmdeki tüm sesleri kapsar. Ayrıca yalnızca sinemaya değil aynı zamanda eşit olarak ses kaydına dayanan birçok radyofonik, müziksel ve görsel-işitsel oluşumlara da.

Kamera görsel alandan elenmiş olsa da yine de filmlerde aktif bir karakterdir, seyircinin farkında olduğu bir karakter; ama mikrofon hem görsel ve işitsel alandan (mikrofon sesleri gibi sebeplerle) hem de seyircinin zihinsel temsilinden elenmelidir. Tabii ki o şekilde kalır. Çünkü sesli çekilen filmler de dâhil filmlerdeki her şey bu amaçla tasarlanır. Bu natüralist görüş sese bağlı kalır ama bu görüş görüntünün (60lar ve 70lerin mizansenin saydamlığı üzerine oluşturulmuş teorileri) çoktan koptuğu görüştür. Sesin natüralist anlayışı ona gönderme yapanlar tarafından fark edilmeyecek ve aynı saydamlık tarafından görüntü seviyesinde eleştirilecek kadar iyi bir şekilde gerçek deneyim ve eleştirel düşünce sunmaya devam eder.<sup>15</sup>

Görüntü ve ses arasındaki bu durum farkının nedenlerini farklı teknik, estetik, fizyolojik ve ideolojik sorunlarda hangisinin özür hangisinin gizleme olarak işlediğini sorarak konumlayabiliriz. Örneğin, kulakların yönsel açıdan gözler gibi kullanılmadığı gerçeğinin çıkarımlarını araştırabiliriz.

Ya da sesin gelişinden bu yana görüntüde keşfedilmemiş ancak soundtrack içinde değerlendirilmiş ses karıştırmasının(miksleme) teknik imkânı birçok mikrofon tarafından farklı yerlerden eş zamanlı olarak kaydedilmiştir: bu durumda mikrofon/kulak için ne söylenebilir? Neticede, kameranın gözlerimizle hiç ilgisi yoktur, bu da onu görüşün aracısı olmaktan alıkoymaz. Sesli düşünce ve onun teknik/estetik uygulamalarını natüralist alışkanlığından ayırmak uzun yıllar alabilir.

---

15- Holman, Tomlinson.(2010). Sound for Film and Television: Focal Press; 3 edition

## 3. BÖLÜM

### 3.1. GERÇEK VE BETİMLENEN SES

Natüralist olarak adlandırılabilir, bir önceki bölümde gönderme yaptığımız bakış açısı seslerin ve görüntülerin “doğal harmoni” ile oluştuklarını kabul eder. Bu yaklaşımın destekçileri yaklaşımın sinemada işe yaramadığını görünce şaşırırlar; bu doğal görsel-ışitsel harmoninin eksikliğini film yapım sürecindeki teknik değiştirmelerden/hatalardan (falsifications) kaynaklandığını söylerler. Argüman şu şekilde devam eder; eğer sadece çekim sırasında kaydedilen sesler hiçbir geliştirme yapılmaksızın kullanılırsa, bahsedilen birlik bulunabilir.

Bu tür durumlar gerçekte elbette ki çok nadirdir. Direkt ses olarak adlandırılan yöntemle bile çekim sırasında kaydedilen sesler her zaman sonradan eklenen ses efektleri, ortam sesi (room tone) ve diğer seslerle zenginleştirilmiştir. Sesler aynı zamanda aynı çekim süresince mikrofonların yerleştirilmesi ve yönlülüğü, ses sızdırmazlığı ve benzeri sebeplerle elenirler. Diğer bir deyişle ses konumlandırmasının işlenmiş gıdası genellikle belli içeriklerden arındırılıp başka içeriklerle zenginleştirilir.

Ara ara “*Trop Tôt Trop Tard*” filminin yapımcısı Straub gibi film yapımcıları bunu denediler. Bunun sebebi seyircinin alışkın olmaması olabilir mi? Kesinlikle. Ama aynı şekilde gerçeklik bir şeydir, gerçekliğin köklü bir duyumsal azaltma içeren düz/yassı görüntü ve genellikle tek sesli soundtrack’tan oluşan görsel-ışitsel iki boyutluluğa aktarımı başka bir şeydir. Şaşırtıcı olan şeyse bu şekilde işlememesidir.

Aslında sinemanın bize sunduğu gerçekliğin görsel-ışitsel tablosu her ne kadar iyileştirilmiş gibi görünse de bir insanın kafası için bir daire ve kolay ve bacaklar için iki çubuk Albrecht Dürer’in anatomik çizimleri için neyse o şekilde kalır. Açıkçası bu şekilde aktarılmış görsel-ışitsel ilişkilerin, özellikle de sesin aynı şekilde çıkmasının, bize gerçekte olduğuyla aynı görünmesi için bir sebep yoktur.

Tüm betimleme, ses efekti vb. geleneklerinin yeni temsili bağlamlarında belli bir gerçeklik ve doğruluk hissini korumak için görsel-işitsel aktarımı hesaba katarak bağdaştırma ve uyarlamalardan oluştuğunu söyleyecek kadar ileri gidebiliriz. Bu daha iyi benzetimi amaç edinmek yanlıştır anlamına gelmez. Aksine, Douglas Trumbull'un yüksek çözünürlüklü 70 milimetrelik film kullanmakla kalmayıp aynı zamanda bir saniyede geçen kare sayısını da (alışılmış yirmi dört yerine altmış) epeyce geliştiren Showscan'i\* gibi bir deneyim ciddiye alınmalıdır.

Ancak hayal kırıklığıyla “ses ve görüntü birbirleriyle uyuşmuyor” dediğimizde gerçeğin reproduksiyonunun düşük kalitesini suçlamamalıyız. Çünkü bu durum yalnızca bizim genellikle farkında olmadığımız bir durumun sinyalini verir. Sinemadan bağımsız somut deneyimde de bazen uyuşmayabilirler. En bilinen örnek, bir bireyin sesiyle yüzünün daha önce birinden birini diğerinden önce tanıdığımızda olan “uyumsuzluktur”. Resmi tamamladığımızda mutlaka şaşırır ve sarsılırız. Ayrıca hayvanların çıkardığı sesleri öğreten çocuk kitaplarını düşünün: bir ördeğin çıkardığı ses ve o sesin neye benzediği ya da farklı dillerdeki ördeğin çıkardığı sesin yansımalarıyla oluşturulmuş kelimeler arasında Pavlov'cu öğretimin yarattığı bağdan başka bir bağ varmış gibi davranırlar. Temel olarak, bu ses ve görüntünün birliği sorusunun eğer sayısız film ve teoriler aracılığıyla sorulan insan birliği, sinema birliği ve hatta birliğin kendisiyle ilgili bir soru haline gelmiş olmasaydı hiçbir önemimiz olmazdı.

Bunun kanıtı dikkatle planlanmış deakusmatikleştirmeye dayalı sıklıkla en son dakikada kurtulan ikicil filmlerdir. “*Psycho*” ve “*India Song*” gibi filmler aracılığıyla bize ses ve görüntünün imkânsız ama arzu edilen buluşmasının önemli bir şey olabileceğini söyleyen ben değil sinemadır. Tuhaftır ki, “ses ve görüntü bağımsız olsa daha iyi olmaz mıydı?” sorusu üzerine yapılan entelektüel düşünmenin başlıca ayırıcı ve özerkçi dürtüsü tamamen bizim tanımladığımız birleştirici yanılısamadan doğar:

---

\* Douglas Trumbull tarafından geliştirilen ve benzer şekilde 70 mm geniş ekran filmlerini, saniyede 60 kare ile bunu da 65 mm film ile kullanılan ve standart filmden 2,5 kat daha hızlandırılmış sinematik düzenek.

Bu düşüncenin yanlış ilan ettiği günümüz sinemasındaki birlik başka bir yerde var olan doğru bir birliği önerir. Ayrıca, ayırıcı ideoloji genellikle kaydın teknik duyarlılığını alır.

### **3.2. SES REPRODÜKSİYONU**

Ses kaydının netliği teknik anlamda kaydın detayı betimlemedeki keskinliği ve dakiklığıdır. Netleştirme frekans kuşağı genişliğinin -aşırı yüksek ve aşırı alçak aralığındaki frekansları duymamızı sağlayan- ve aynı zamanda dinamik eriminin -en güçlüden en zayıfa tezat genişliği- bir fonksiyondur. Ses özellikle yüksek frekanslardaki kazanımlarla netlikte ilerlemiştir; yüksek frekanslar daha büyük bir varlık ve gerçekçilik etkisine katkı sağlayarak yeni bir bilgi ve detay bolluğu sunarlar. Burada duyarlılıktan değil netlikten -tıpkı fotografik veya bir video görüntüsündeki keskinlik gibi kesin ve ölçülebilir bir teknik özellik- söz ediyorum.

Aslını söylemek gerekirse normalde fiziksel olarak düzenlenmesi zor olabilecek orijinal ile reproduksiyonu arasında devamlı bir karşılaştırma gerektirebileceğinden duyarlılık hileli bir terimdir. Oturma odasında ses sisteminde bir orkestrayı dinleyen birinin bu orkestrayı kapısının önünde çalan bir orkestrayla karşılaştırması pek muhtemel değildir. Aslında bilinmelidir ki yüksek frekans kavramı tamamen ticari bir kavramdır ve kesin veya kanıtlanabilir hiçbir şeye karşılık gelmemektedir.

Ancak, bugün netlik duyarlılığın kendisiyle karşılaştırılmadığında (yanlışlıkla) duyarlılığın bir kanıtı olarak alınır. “Doğal” dünyada ses sözde hi-fi kayıtlarının yakalayıp eskiye nazaran daha iyi kaydettiği birçok yüksek frekansa sahiptir.

Diğer bir taraftan, bugünün uygulaması bir ses kaydı gerçekte duyulduğundan çok daha fazla tiz/titreşim içermelidir,(uzunca bir mesafeden arkası dönük birisinin konuşması).

Uyumsuzluktan kimse çok fazla netliği olduğu için yakınmaz! Bu da ses ve sesin direkt işitme deneyimiyle pek ilgisi olmayan hipergerçek etkisi için geçerli olan şeyin netleştirme olduğunu kanıtlıyor.

Bu yüzden dakiklik/kesinlik adına yüksek duyarlılıktan değil yüksek netlikten bahsetmeliyiz. Sinemada ses netliği birden fazla sonucu olan bir anlatım biçimidir. Birincisi, daha fazla bilgi içeren daha net sesdaha çok somutlaştırılmış betimleme sağlayabilir. İkincisi de daha canlı, aralıklı, hızlı ve dikkatli bir dinleme biçimine, özellikle de yüksek frekanslarda oluşan tetikleme olgusuna uyum sağlar.

Her kim olursa olsun, THX 1138 ile etiketlenmiş bir modern sinemaya gitse tam tersiyle karşılaşacaktır: yüksek frekanslarda oldukça iyi netleştirilmiş sabit ses, süper dinamik kontrastlarla ses kuvvetinde güçlü ve dayanç ve salonun muhtemel genişliğine rağmen yankılanmayan bir ses.

Akustiği lüks sesli gösterimleriyle kurulmuş yeni sinema salonları yapı malzemesi ve mimari planlama seçimleriyle yankı meselesinin üstesinden gelmişlerdir. Sonuçsa sesin mevcut ve bağımsız olarak hissedilmesidir, ancak birden seyirci ne kadar büyük olursa olsun salonun gerçek boyutlarını kavrayamaz hale gelir. Yani sonuç aslında tonda herhangi bir değişikliğe gitmeden iyi bir ev stereo ses sisteminin genişletilmesi olur. Her gösterimden önce bu sinema salonlarından bazıları “bir THX 1138 sinemasında” olduğunuzu hatırlatan, izlerken yaklaşık otuz saniye boyunca elektronik bir ses duyduğunuz kısa bir tanıtım yapar. Ses perdesinin düşük bas tonlarına doğru salonun çevreleyen hoparlörden hoparlöre sırayla geçen ve zaferine muazzam bir akortla ulaşan bir glissando-notalara geçişte kayarak sağlamak.

Tüm bunlar öyle kuvvetli bir ses seviyesindedir ki seyirci buna içgüdüsel olarak tepki verip alkışlamak ister. Günümüz üslubunu simgeleyen bu ses tanıtımının iki özelliğini söyleyebiliriz: Birincisi, Glissando'nun (Kaydırma) bittiği bas sesi, gerçek dünyada çok düşük sesler bile küçük nesnelerin titremesine yol açmasına rağmen (örneğin yoldan geçen tırın eşyaları veya tabakları sallaması), her türlü bozulma ve ikincil titreşimlerden arındırılmıştır.



Duyarlılık fikrinden uzakta, kısa tanıtımın seyircinin hayranlığını uyandırmak için yaptığı sesin içeriğini arındırıp izole etmek için teknik yeterliliğin gösterişini yapmaktır. İkincisi de tanıtımda, normalde kapalı alanlarda yüksek sese eşlik edip onu karıştıran yankılanmanın en küçük bir izi bile bulunamaz.

Gerçek hayatta işitsel özellikler her zaman birbirleriyle olan ilişkilerinde çeşitlilik gösterir: Eğer bir ses olayının seviyesi artarsa, sesin doğası, rengi ve titreşimi değişir. Ses dünyasında elektronik kuvvetlendirmeden önce sesin süresini uzatan yankı alansal özelliklerde tıpkı ana sesin ikincil titreşimlerinin varlığının daha fazla yoğunluğa işaret etmesi gibi bir yenilik yarattı. Burada tam tersine, ses olayının yanında ses seviyesi- diğer ses özellikleri kadar izole ve bağımsızdır- ev stereo sisteminde küçük bir hoparlörden duyulur gibi açık ve net kalmaktadır. Yani bugün salonun büyüklüğünün önemsiz olduğu sinema salonlarında tercih edilen bu tür sesli gösterimde kuvvetlendirmenin artık gerçek bir referans ölçüğü yoktur. Kuvvetlendirilmiş ses bir başlangıcın belirtisi olabilecek herhangi bir özelliği olmadan her ses seviyesinde aynı kalır.

Yirmili yıllardan kırklı yıllara ses araçları (kayıt, sesli filmler, radyo) bizim aslında unuttuğumuz bir kavramla katılmaktadır: Fonojeni.\* Bu kavram ilk sesli filmlerin kayıt ve radyo endüstrilerinden gelen ses mühendisleri fonojenik ölçütlere aktör X'in muhteşem bir sesi olduğuna ancak aktör Y'nin acınacak biçimde fonojenik olamadığına karar vererek değer biçmeye yeltendiklerinde büyük popülarite kazandı. Marcel Pagnol, bu tehlikeli yargıların en iyi bilinen örneklerinden birini aktarıyor: “*Marius*”un çekimleri esnasında, bir Western Elektrik mühendisi Raimu'nun sesini kaydetmenin imkânsız olduğunu beyan etti. Ses mühendisleri bu konuda her daim yanılıyor değillerdi; o zamanın birçok aktörü de bu lanetli fonojeniyeye sahip olmayabileceklerinden korkuyorlardı. Mikrofon dönemine dayanmak büyük çaba gerektiriyordu.

---

\* Fonojeni belli seslerin kaydedildiğinde ve hoparlörler aracılığıyla çalındığında iyi duyulması için, kayıt çizgilerine/kanallarına kendilerini daha iyi diğer seslerden daha iyi kaydetmek için, kısacası sesin gerçek kaynağının yokluğunu bu araca özel bir varlık/mevcudiyet yoluyla kapatmak için oldukça gizemli eğilimine karşılık gelmektedir.

Açıkçası bu kavram o zaman hâkim olan teknik koşullardan çıkmıştı: donanım bugününk kadar hassas ve duyarlı değildi. Yani sadece belli sesler teknolojidenden onay alan tınıya sahipti. Bu sesler mikrofon perdesi aracılığıyla kendilerini kolayca ifade edebiliyorlardı, sistemin hassas kısmıyla gayet iyi bağdaşmışlardı.

Geçmişe bakarak söyleyebiliriz ki Gérard Depardieu ve Catherine Deneuve isimlerinin sesleri o zamanın ölçütlerine göre fonojenik olarak adlandırılmazdı: yeterince iyi telaffuz edilmemiş ve yeterince gür/tınlı değildi. Bu bağlamda, fonojeni fikri belli bir ses tipinin ve diksiyonunun kayıt ve reproduksiyonun teknik koşullarına adaptasyonundan başka bir şey değildi. Bu da şüphesiz ki manasızdır. Ama o zaman bile bu terim oldukça mantıksız bir anlam yüklüydü. Birisinin sesinin fonojenik olup olmadığı yargısına bizim insanları havalı veya seksi olarak tanımladığımız gibi iletişim veya baştan çıkarıcılık yönünden insanlar üzerindeki tanımlanamayan bir etkiye atıfta bulunarak varılıyordu.

Fonojeni ölçütleri elbette ki, film yıldızları dönemi boyunca geçerli olan bir fotojeni örnekleme olarak ortaya çıktı. Fonojeninin aksine fotojeni günümüze kadar geçerliliğini yitirmemiştir ve hala film yapımcılarının bir kadının güzel olmayıp ancak inanılmaz derecede fotojenik olduğunu söylediklerini duymak nadir değildir. Ancak ses ve özellikle insan sesinin eşdeğer kavramı tamamen yok olmuştur.

Her şey her türlü gereksiz gösterimleri akustik bir olaydan kayıttan çalmaya kadar bir sesin “kaydedilebilirliği” adına betimleyerek ses toplama ve reproduksiyon araçlarının saydamlaştığına dolaylı olarak ikna edilmişiz gibi görünüyor. En iyi şekilde mükemmelleştirilmiş dijital kayıtlar elbette ki geçmişin kayıtlarından nicelik olarak daha zengindir, ancak teknik süreç tarafından daha az renklendirilmiş değillerdir, belki de çok daha fazladırlar. Bizimse bunu anlayabilmemiz için yalnızca on veya yirmi yıla daha geçmesine ihtiyacımız var.

Fonojeni hakkında bir zamanlar konuşan insanlar aslında bizim olduğumuzda daha bilinçliydi: sürecin sonunda duyulan sesin saha önceden var olan bir gerçekliğin ve reproduksiyon koşullarının bir ürünü olduğunu anlamışlardı.

Bu son ürün özel bir gerçeklikti: ne bir ses olayının belirsiz bir şekilde aktarımı ve de teknik anlamda bütün bir imalat. Bu durum bizi fonojeni kavramının neyin belirtisi olabileceğini merak etmeye yöneltir. Belki de bizim tamamen günlük “aracılı akustik gerçekliğimize” -ses kuvvetlendiriciler ve hoparlörler tarafından aktarılır- olan önemli bir dönüşmeye işaret ediyordur. Yeni ses gerçekliği aracısız akustik gerçekliğin dayançta, mevcudiyette ve etkide yerine geçmekte hiç zorluk yaşamaz ve yavaş yavaş dinlemenin standart biçimi haline gelir. Bu artık bir reproduksiyon ve bir görüntü olarak algılanmayan ama olayla daha doğrudan ve hızlı bir bağlantı olarak algılanan bir dinleme biçimidir. Bir görüntü gerçekte olduğundan daha fazla mevcudiyete sahip olduğunda onun yerine geçme eğilimi gösterir, hatta görüntü olma statüsünü bile reddeder.

Günlük görsel deneyimimizde belli şeylerin pencerelerde ve ekranlarda daha canlı renkler, parlaklık ve netlikle bizim algıladığımızdan daha doğrudan bir şekilde oluştuğunu hayal edelim. Bu durumda “çıplak gözle” görünen gerçeklik –hiçbir teknik aracı olmadan- cansız, iyi tanımlanmamış ve uzak bir hal alırdı. Bu tam olarak daha önce çembaloyu kayıttan veya radyodan dinleyen birisinin konsere gittiğinde hissettiği etkiyle aynıdır: “Hiçbir şey duyulmuyor!”

İlginçtir ki, aracısız akustik gerçeklik gerçek deneyim olarak değerini kaybettikçe ve duyduğumuzu kıyasladığımız standardı kaybettikçe, kavramsal olarak soyut bir referans haline geliyor; örneğin sinemanın gerektirdiği akustik gerçeklik düşünülecek olursa.

Kaydedilmiş ve/veya aktarılmış sesi ne kadar çok kullanırsak, o kadar karşıt yaratırız: gittikçe daha da az yaşadığımız doğal bir akustik deneyim olur. Fonojeni fikrinin yok olmasının başka bir temeli de vardır. Fonojeni insanların ağırlıklı olarak mekanik bir ortamda konuşmayı öğrendikleri ve seslerini yansıttıkları dönemde hala öneme sahipti. Bugün, insanların konuşma tarzları ağırlıklı televizyon, radyo ve seslerin “doğal olarak” duyulduğu filmlerden duyulan seslerden etkilenmiştir; bu ortamda doğal sesle aracılı sesi karşılaştırmak zordur. Doğal sesler yalnızca üretilmemiş ayrıca da aracılı olanlar tarafınca bilinçsiz olarak duyulmuşlardır.

Bunlara ek olarak bu yeni deneyimimizin ışığında fonojeni kavramı yeniden incelenmeli, hatta ilk önce yeniden keşfedilmelidir.

Birçok insan “stüdyo dışı” sesi seçim yapma zorunluluğunu ortadan kaldırdığı için yalnızca film yapımında ahlaki olarak kabul edilebilir bir çözüm olarak değil her şeyi basitleştiren bir çözüm olarak da görüyor. Eleştirmenler stüdyo dışı sesin değerlerini övmek ve bu sesi basit, bariz, özenli ve karşı konulmaz bir seçenek olarak göstermek istediklerinde Rohmer’in filmlerinden bahsederler. Ancak, Rohmer’in doğrudan ses için tercihleri bilinçli fedakârlık ve zorluk içerir.<sup>16</sup>

” Stüdyo dışı” ses sanatçının amaçlarına boyun eğer. Paris’te stüdyo dışında çekilmiş “*The Aviator’s Wife*” filminin akustik havasında, örneğin, müthiş bir nötrlük ve neredeyse tamamen sessiz bir ortam görürüz. Karakterlerde ve repliklerinde dikkatimizi dağıtacak hiçbir şey yoktur. Şehirde veya şehir dışında genellikle ses kaydını bölen her olay tamamen elenmiştir ancak bu olaylarla gelecek hayat da süreç boyunca elenmiştir.

Filmin başında Philippe Marlaud ve sonrasında Mathieu Carrière, Marie Rivière’in evine doğru çıkarken, ayak seslerinden başka hiçbir şey duymayız. Marie Rivière pencereleri açtığında şehrin çok genel ve yayılmış gürültüsünü duyarız, pencerelerden... Ve karakterler yatak odasında konuştuklarında şehirde gerçek bir apartmanda Tanrı bilir ne kadar çok gürültü olmasına rağmen hiçbir şey araya girmez. Açıkça görülüyor ki Rohmer soundtrack’larında her türlü anekdotsal sesi ortaya çıkarıp kovalıyor; stüdyo dışı mikrofونun yanlışlıkla kaydettiği türden kornalar, sirenler, bağrıslar vb. sesler veya sonradan belli kurallara, klişelere, alışkanlıklara uyumlu, bilerek eklenen anekdotsal ses ise.

---

16-Chion, M. (1978). L'audio-Vision: Son et image au cinéma: Armand Colin

Örneğin, merdivenlerden çıkarken Rohmer merdiven boşluğu sesleri ve saatin sabah 07.00 olduğunu belirten radyo sesleri kullanabilirdi. Marie Rivière pencereleri açtığına, Paris'te çekilen birçok filmde normalde resmi tamamlamak, şehri ayrıntısıyla anlatmak ve soundtrack'ı geleneksel ve dekoratif bir dokunuşla canlandırmak için güvercinlerin ötüşü kullanılır.

Benzer şekilde, Rohmer'in filminde Philippe Marlaud caddede yürürken ayak sesleri belirsiz bir trafik gürültüsü içinden duyulur; belli bir ses veya atmosferi bozacak araya giren bir diyalog yoktur. Kendiliğinden oluşan "stüdyo dışı" film çekiminin ses bölünmelerinin riski diyaloga veya aktörün bir hareketine ani ve özel bir mana yükleyebilmesidir.

Ekrandışı bir motosikletin hızlanması, radyo veya televizyonun pencereden gelen sesi aktörün repliğini bastırmakla kalmayıp onu değiştirip farklı bir anlam yükleyebilir. Bu Straub ve Huillet'in özellikle "*Othon*" filmindeki bir motorun aniden çalışması Corneille'in repliğini garip bir şekilde vurgulamasını kabul ettiren risktir. Ancak genellikle film yapımcıları trafikten yeterince uzak çekim alanları seçtiler, böylece trafik çoğu zaman kesintisiz genelleştirilmiş bir uğultudan ibaretti.

"*Aviator's Wife*" filminde bu hiçbir şeyin ön plana çıkmadığı, karakterleri saran çevresel sessizlikte iyi harmanlanmış ses ortamını yakalamak için (Les Buttes-Chaumont'da parktaki uzun çekimde), Rohmer günün belli saatlerinde çekim yapmak -elbette ki gereken zaman dilimini uygun olarak- ve kesintilerle bozulmuş her türlü çekimi reddetmek zorunda kaldı. Kısacası, yalnızca tercih ve eleme sürecine bağlı olarak Rohmer hayal ettiği ses ortamını oluşturabildi. Bu durumda doğrusal ses kavramı sonradan seslendirilmiş ses kavramı kadar yeniden yapılandırma içerir.

Bu filmde en çok fark edilebilir ve anekdotsal ses Marie'nin lavabosunun musluğu açtığına sallanmasıdır. Bu gürültü bile soundtrack içinde herhangi bir gülünç veya ilginç bir etki yaratması için tutulmamıştı. Senaryoda özel bir fonksiyonu vardı: bir talibi -onu reddetmeye devam edecek olan- bu genç kadını etkileyebilmek için evin gerekli tamirat işlerini bahane olarak kullanır.

Ayrıca, bu ses vurgulanmadan geçilmez; Mathieu Carrière doğrudan gönderme yapar. Böylece diyalog içine karışır ve senaryo tarafından kavranır.

“Doğrudan ses” ve” stüdyo dışı” çekimin riski senaryoya alınmamış, planlanmamış görüntü ve seslerin araya girmesi ve özerk bir varlığa ulaşmalarıdır. Bazı film yapımcıları bu tür araya girmeleri çok sever hatta teşvik eder; bazılarıysa bunları taklit edecek kadar ileri gider. Ama bazıları da bundan kaçınır: Godard’ın çalışması bile sesin herhangi bir anekdotsal kesintisinin hedeflerini değitirmesine izin vermez. Bu nedenle doğrudan ses görüldüğü kadar çok açık, hatta basit ve bariz ile yakın anlamlı değildir.<sup>17</sup>

Sesin gerçekliğiyle ilgili gerçeklik olasılığı sorusu, son derece belirsiz ve karmaşıktır. İlk olarak, seyircinin “doğru olarak duyduğu ses” ile “doğru olan ses” iki farklı şeydir. Bir sesin doğruluğunu değerlendirmek için sinemanın kendisinin, televizyonun ve genel anlamda anlatı sanatlarının oluşturduğu ölçütlere kendi kuramsal yaşamış deneyimlerimizden daha çok başvururuz. Bunun yanı sıra, çoğu zaman gördüğümüz bir sahne için başvuracağımız bir kişisel hatıramız yoktur. Bir savaş filmi veya denizde bir fırtınayı izlerken çoğumuzun savaş sesleri veya açık deniz sesleriyle ilgili filmi izlemeden önceki bilgisi neydi?

Ayrıca günlük hayatta deneyimini yaşayabileceğimiz sahnelerde bile neredeyse hiç keskin ve odaklanmış bir dikkat göstermeyiz. Bu tür seslerin eğer maddi ve duygusal özellik taşıyorlarsa yalnızca etkilerini aklımızda tutarız, bu özellikleri taşımayanlar veya bizi şaşırtmayanlar hafızadan silinirler.

Günlük gerçeklik nadiren sesleri kendi özellikleri için dinlememizi ve seslerin yerleşik akustik özelliklerine odaklanmamızı gerektirir, çünkü içerik algımızı çok güçlü bir şekilde etkiler. Sesleri gerçekten dinlemek için ressamın doğayı gözlemleyip onun renk ve ışık değerlerini kavramalarını sağlayan görsel Camera Obscura’nın işitsel örneklemesini yeniden yaratmak gerekir.

---

17- Hurbis-Cherrier, Mick.(2007). Voice and Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production: Focal Press; 1 edition

Tiyatro, televizyon ve sinemanın ölçütleri gerçekçilikten çok betimlemeye dayalı çok güçlü gelenekler oluşturdular. Hepimiz bu geleneklerle bütünüyle ilgilimiz ve bu gelenekler kolayca bizim kendi deneyimlerimize galip gelip onların yerini alıyor ve gerçekliğin kendisi için referansımız haline geliyorlar.

İlk olarak, bir “kaydetme sanatı” olarak film kendi teknik doğasına uygun belli gerçeklik ölçütleri geliştirmiştir. Gerçek bir savaştan gelen iki savaş raporundan görüntünün titrek ve kaba olanı değişken odak noktası ve başka hatalar ile kusursuz çerçeveleme, mükemmel izlenebilirlik ve sezilemeyen çizgisiyle ikincisinden daha doğru görünecektir.

Aynı şekilde ses için de gerçeklik izlenimi çoğunlukla bir rahatsızlık hissine, kesikli sinyale, parazite ve mikrofon sesine vb. bağlıdır. Bu efektler tabii ki stüdyoda yapım sonrasında taklit edilebilir ve uyarlanabilir: “*Alien*” örneğinin, gerçeklik hissini artırmak için akustik huzursuzluk efekti kullanır.

İkinci olarak da, seyirci sözde “gerçekçi bir ses” duyduğunda bu sesi gösterilen yerde olsaydı duyabileceği gerçek sesle karşılaştıracak bir durumda değildir. Daha çok, seyirci “doğruluğunu” değerlendirmek için bu sesle ilgili kendi hafızasına döner, yalnızca akustik olmayan verilerden yeniden sentezlenmiş ve yine filmlerden etkilenmiş bir hafızadır. Diğer bir deyişle, her film oyununun kurallarını kabullenmede öncüdür- ve bunların biri bile derinlikte düz görüntüler görmeyi kabul etmez.

### **3.3. BETİMLEME VE REPRODÜKSİYON**

Betimleme nedir? Anlatım seslerinin (insan sesleri, müzik, gürültü) gerçekçi ve öyküleme işlevlerini göz önünde tutarak, “*Betimleme*” ve “*Reprodüksiyon*” kavramlarını ayırt etmeliyiz. Film seyircisi sesleri doğru, etkileyici ve gerçekte aynı durumda duyulabilecek şeyi tekrarlıyorsa uyumsuz, tekrarlamıyor ama betimliyorsa - iletme, ifade etme- uyumlu bulur.

Bu neredeyse bilinçsiz bir şekilde olur, çünkü film seyircileri -bunlara birçok eleştirmen ve teorisyen de dâhildir- sinemanın mecazlı doğasının epeyce üstünkörü ve ani anlayışın birazcık fazlasına sahiptir.

Leonardo DaVinci Notebooks notlarında bu sorunu gayet iyi sentezleyen bir ifadeye yer vermiştir: “Eğer birisi parmakları ucunda zıplarsa ağırlığı hiçbir ses çıkarmaz.” Burada Mona Lisa’nın yaratıcısının hayret içinde sesin sanki öyle bir görevi varmış gibi bir insanın ağırlığını iletmediğini söylediğine şahit oluyoruz. Diğer bir deyişle, bir ses tüm olayın aynı hız konu ve ifade özelliklerini taşıyan bir küçük bir örneklemesini oluşturması gerektiği varsayılıyor. Herkes Leonardo’dan yüzyıllar sonra, akustik gerçekliğin bugün yapılabilen ve bizim bu tür yanlış çıkarımların farkına varmamızı sağlaması gereken kayıtlarına rağmen sesten aynı şeyi beklemeye devam etmektedir.<sup>18</sup>

Aslında bu soru lisan söz konusu olunca bile karmaşık bir sorudur. Truffaut’un “*The Bride Wore Black*” filminden bir sahneyi ele alalım. Claude Rich arkadaşı Jean-Claude Brialy için tanımlanamayan ve kesik kesik bir tür sürtünmenin ince bir sesini duyabileceğimiz bir kayıt çalıyor. Brialy’nin kafası karışıyor, sesin ne olduğunu çıkaramıyor. Sonra Rich sesin bir kadının bacak bacak üstüne atarken çorabının çıkardığı ses olarak tanımlıyor. Söz konusu olan kadının bilgisi dışında kaydedildiğini de belirtiyor. Sonra kadının naylon çorap giydiğini ekliyor: “İpek çorapla da denedim, ama o zaman iyi bir betimleme vermedi.” Bize bir çapkın olarak sunulan bu karakterin “betimleme” ile kastettiği şey nedir?

Eğer doğru anlıyorsa, kaydı çalarken bu karakter arkadaşının sesin kaynağını bulmasıyla ilgilenmiyordu. Öyle olsaydı, “ama çorap sesi olduğunu çıkaramadın” derdi. Aksine, sesin kaynağıyla ilişkilendirilmiş bir etki veya hissi iletme istiyordu; şehvet, erotizm, yakınlık, temas gibi etkiler.

---

18- Schafer, R.Murray. (1993). *The Soundscape*: Destiny Books



Bu yüzden de onun için daha yaygın bir materyal olmasına rağmen naylon çorabın kaydın betimlenmesinde ipek çoraptan daha uygundur. Claude Rich tarafından canlandırılan keyif düşkün bir sesin zorunlu olarak kaynağını “iletmesi/betimlemesi” gerekmediğini gösteren bir deneye önderlik ediyor: İpek, aşikâr bir şekilde şehvet, lüks ve ipeğin dokusal hazzını ileten bir ses yaratmaz.

Ama Rich aynı zamanda naylon çorabın sesinin de çağrıştırmayı, yani “betimlemeyi” yapabilmesi için sözlü bir açıklamayla desteklenmesi gerektiğini göstermektedir. Truffaut bu sonuca (bir Foley sanatçısının işi olduğu şüphesizdir) filmde duyduğumuz sesin üretiminde bir problemle karşılaştığında kendisi ulaşmış olmalıdır. Bu nedenle söyleyebiliriz ki bu filmsel örnekteki deneyin iki dersinden biri –naylon çorabın ipekten daha iyi iletim vermesi-diğerini gölgede bırakır-kaynaklarına başvurabilmek için her iki ses de sözlü olarak tanımlanabilmelidir. Karşılıklı olarak birbirini gösterip ya da her ikisinin de kaynaklandığı yaygın yanılısamayı (seslerin doğal anlatisallığının yanılısaması) dağıtmak yerine biri diğerini yok eder.

Genel inanç sese iki özellik veriyor: Yalnızca sesin kaynağını tarafsızca ve kendiliğinden göstermiyor, aynı zamanda bu kaynağa bağlı olan bir izlenimi de uyandırıyor. Örneğin, kucaklaşma sesi için normal olarak tenin tene teması diye düşünürüz, aynı zamanda bunu klinik açıdan değil duygusal açıdan söyleriz. Bu gerçekten bir büyümlü düşünmedir, tıpkı bir insanın resminin yapılması onun ruhunu kaybetmesine yol açacağına inanmak gibi.

“*Children of a Lesser God*” filmindeki bir sahnede William Hurt dudaklarını ve jestlerini okuyan sağır ve dilsiz sevgilisine soru soruyor. Ne hissettiğini öğrenmek için delicesine meraklanmış bir halde ona duyamadığı bir sesin, mesela dalgaların, neye benzediğini soruyor. Cevap ise kadının ellerini vücudunda gezdirip kucaklamayı taklit etmesi oluyor. Âşık -ama aynı zamanda sağırlığa karşı aşırı saygılı- ve mest olmuş bir şekilde evet diyor, bu tam da dalganın sesi.

Marlee Martin'in taklidinin dalgaların sesiyle hiçbir alakası olmasa da, dalgayı genel anlamda, daha doğrusu dalga-ve-benim-vücudum şeklinde anlatmıştır.

Neden sesler kaynaklarını kendi başlarına “betimlemek / iletmek” zorundadırlar? Şüphesiz ki seslerin ne nesnel olarak tanınmış ne de isimlendirilmiş olmasındandır, etraflarını çevreleyen bir belirsizlik ve kesinsizlikle ilişkili bir manyetizma dolayısıyla sesler aslında sorumlusu olmadıkları etkileri kendilerine doğru çekerler.

“Betimleme” sorununun bir duyguyu başka bir duyguya çevirme sorununa indirgenebileceğine inanılabilir. Örneğin, Truffaut'un gidişinde, betimleme dokusal duyuların işitsel duyulara “dönüştürülmesini” içerir: naylon çorabın hışırtısı ipekle çevrili bacakların dokunuşunu iletmek zorunda kalır. Ancak gerçekte betimleme herhangi bir duysal kanala bağlı olmayan algılar içerir. Leonardo Da Vinci sesin insan vücudunun düşüşünü iletmediğine hayret ettiğinde, yalnızca vücudun ağırlığını değil aynı zamanda vücudun kütesini de düşme hissi, düşmenin düşen kişiye vereceği sarsıntı vb. birlikte düşünüyordu.<sup>19</sup>

Diğer bir deyişle, tek bir duysal mesaja indirgenemeyecek bir şey düşünüyordu. Düşme sahnesi olan birçok filmde gerçek yaşam deneyiminin aksine ses seviyesinin görevi ağırlık, şiddet ve acıyı “iletme” olan büyük çarpma seslerine maruz kalırız. Aslında, duysal deneyimlerimizin çoğu bu toplanmış duyular kümelerinden oluşur.

“*La Toile Trouée*” filmindeki siz kaldırımdayken hızlıca geçen araba örneğini gibi, ilk izleniminiz uzaktan gelen ve araba geçtikten sonra bir süre daha duyulan bir ses, yerin sarsılmasının algılanması, görüş alanınızdan aracın geçmesi, ısıdaki değişiklik vb. ile kurulur. Ekranda, görsel-işitsel kanal bu iki sahneyi iletme için tüm bunları yapmak zorundadır: film yapımcısı yalnızca görüntü ve ses yoluyla “iletmelidir/betimlemelidir”.

---

19- LaBelle, Brandon.( 2010). Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life: Continuum

Durumun şiddetini ve hızını aktarmak için özellikle sestten faydalanılacaktır. Bu iki sahnenin günlük deneyiminde panjurları açtığımızdaki veya arabanın hızla geçmesi sırasındaki ses seviyesinin değişmesi ilerleyici (sürükleyici), görelî ve hatta yalıdır. Her durumda da şaşırtıcı değildirler: pencereyi açmadan veya arabayı görmeden önce de sesleri duyarız. Ama sinema sistematik olarak yoğunluk kontrastını abartır. Bu karşılığı abartma aracı doğrudan ses kullanan filmlerde bile rastlanan beyaz bir yalıdır. Bazen pür sessizlikten tam pencereyi açma veya arabanın geçmesi anında birden bir ses çıkarılır. Bunun nedeni sesin olayın yalnızca işitsel gerçekliğini değil buradaki çeşitli duyuların tüm şiddetinin hikâyesini anlatmasıdır.

“Betimlemenin” bu konusu temsilde-klasik anlamda resimsel problemler- film analizinde çoğunlukla es geçilen, sinemanın değişmeceli boyutunu kabul edilmiş bir düzen olarak alan belli problemleri gösterir. Eğer kendi adımıza bu soruların önemli olduğunu düşünüyorsak –bazı öğrencilerimizi şaşırtmadan- bunun nedeni sinemayı işaret ederken onu yeniden sorunsallaştırıyor ve yeni canlılık bulabiliyor olmamızdır.<sup>20</sup>

İnsan sesi, gürültü veya müziğin sesi sıfırdan sonsuza kadar, göreceli azlığı veya çokluğu sahnenin algılanmasını ve anlamını etkileyen belli bir miktar somutlaşan/cisimleşen ses göstergeleri içerirler. Somutlaşan göstergeler sahneyi maddi ve somuta yönlendirebilir ya da göstergelerin az olması durumu karakterlerin ve hikâyenin ruhani, soyut ve değişken olarak algılanmasına yol açar. Somutlaşan göstergeler sesin kaynağının maddesel koşullarını “hissetmemize” ve sesin prodüksiyonunun somut sürecine başvurmamıza neden olan detaylarıdır. Sesin sürtüşme, etki, düzensiz dalgalanma, ileri geri periyodik hareketler vb. yardımıyla sesin maddesi, ahşap, metal, kâğıt, kumaş ve bunlarla birlikte sesin nasıl üretildiği konularında bilgi verirler.

---

20- Augoyard, Jean-Francois. Turque, Henry.(2006). Sonic Experience: A Guide To Everyday Sounds: McGill Queens Univ Pr.

Çevremizi saran en yaygın seslerin içinde kaynaklarından ayrı olarak duyulduklarında -akusmatikleştirilmiş- bir gizem haline gelen, çok az somutlaşan gösterge içerenler vardır: bir motor sesi veya bir cızıltı gönderimlilikten yoksun soyut bir anlam yüklenebilir.

Birçok müzik geleneğinde mükemmeliyet somutlaşan ses göstergelerin yokluğuyla tanımlanır. Müzisyenin veya şarkıcının hedefi sesini veya enstrüman sesi her türlü parazit, nefes sesi, sürtünme veya bir parçayı üretme sürecine bağlı herhangi bir beklenmedik sürtüşme veya titremeden arındırmaktır. Sesin yayınında en azından seçkin bir cisimleştirme veya parazit varlığını korusa bile, müzisyenin çabaları sesi nedenselliğinden ayırmaktır. Başka müzik kültürleri, örneğin bazı Afrika gelenekleri, tam tersi için uğraşırlar: mükemmel sözsüz veya vokal performans sesi sesin maddesel kaynağını gizlemektense ortaya çıkaran tamamlayıcı seslerle zenginleştirir.

Bu karşıtlık gösteriyor ki gürültünün/parazitin karmaşık ve kültür merkezli kavramı somutlaşan gösterge sorusuyla yakından ilgilidir. Somutlaşan ses göstergelerinin ayrıştırılması ya kaynağında parazitlerin çekim sırasında üretilme ve kaydedilme yöntemleriyle ya da sonradan seslendirme sırasındaki karıştırma sırasında kontrol edilir. Görsel-işitsel antlaşmada somutlaşan ses göstergelerinin ayrıştırılma yöntemi mizansen, dramlaştırma ve filmin yapılaştırılmasında çok önemli bir rol oynar.

Örneğin bir adımın sesi minimum miktarda somutlaşan ses göstergesi içerebilir (televizyon dizilerindeki soyut ve dikkat çekmeyen ayak sesleri) ya da tam tersine deri ve kumaş izlenimi ve üzerinde yürünen şeyin niteliğine ilişkin (çakıl taşlarının sesi, ahşap zeminin gıcirtısı vb.) ipuçları veren çok detaylı bir dokuya sahip olabilir.

Her iki seçenek de herhangi bir görüntüyle ilişkili olarak seçilebilir ve eşleme seyircinin herhangi birini duymasını ve duyduğunu kabul etmesini yardım eder. “*Mon Oncle*”nin başında Arpel ailesi sabah uyandıklarında, küçük çocuğun beton bahçedeki ayak sesleri; iri, sinirli ve mutsuz bir adam olan babasının ince, gerçekçi olmayan bir “ding” sesi çıkarırken; keyifli ve somut bir hışırtı çıkarıyor.

“Somutlaşan ses” göstergeleri genellikle sesin üretimi esnasındaki mekanik süreç ve hareketteki bir direnç, bozulma veya engel gösteren bir sesin pürüzlülüğünden meydana gelir. Bir insan sesindeki somutlaşan ses göstergesi nefes, ağız ve gırtlak seslerinden oluşabileceği gibi titreşimdeki herhangi bir değişimden dolayı da oluşabilir -ses kırılır veya detone olursa-. Bir müzik aletinin sesi söz konusu olduğundan somutlaşan ses göstergesi bir notanın araya girmesini, pürüzlülük, sürtünme, nefes ve piyano tuşlarına tırnağın dokunmasıyla çıkan sesleri içerebilir. Bir piyano parçasındaki ahenksiz bir akort veya bir koronun söylediği parçadaki pürüzlü bir ses duyulan sesi somutlaştırma etkisine sahiptir. Bu tür etkiler sesi vericisine geri gönderir, tabiri caizse, ses veya nota adına bizim vericiyi unutmamıza izin vermektense sesin vericisinin eylemini ve hatalarını vurgular.

“*Le Plaisi*”deki cemaat kitlesinde Ophuls rahiplerin oldukça somutlaştırılmış seslendirmesiyle (oldukça yoğun, gırtlaksız, akortsuz sesler) kilise azasının kusursuz ve saf sesleri arasında bir karşıtlık yaratır. Şarkı söyleyen çocukları görmeyiz bile, ama bizim tersimize çocukları gören din görevlilerinin nezaketsiz, terleyen yüzlerinden mahrum bırakılmayızda.

Bir görüntüyü alıp iyi akort edilmiş bir piyanoyla çalınan müziğin etkisiyle birkaç kötü tuşu olan bir parça akortsuz piyano ile çalınan müziğin etkisini karşılaştıralım. İlk müziği kolaylıkla “orkestra müziği” olarak adlandırmaya yönelirken ikincisini de çalgı aleti görüntüde tanımlanmamış veya gösterilmemiş olsa da sahnedeki somut varlığını hissederiz.

“Alansal akustiğin” etkileri -sesin kaynağıyla mikrofon ve sesin somut bir alanda üretilmiş olduğunu gösteren karakteristik titreşimlerin varlığı arasındaki uzaklık- ayrıca somutlaşan sese katkıda bulunabilir. Ancak sistematik bir şekilde olmayabilir: gerçekçi olmayan yankılanmanın bir türü görüntüde gösterilen yerle orantısız olarak, somutlaştırmayan ve sembolleştiren olarak da kodlanabilir.<sup>21</sup>

---

21- Chion, Michel. (1995). La Musique au cinema: Fayard

Somutlaşan göstergelerle pekiştirme -ya da göstergelerin kaldırılması- bir evren yaratılmasına katkıda bulunur ve metafiziksel bir anlam yüklenebilir. Bresson ve Tarkovsky bizi yakın çevreye çeken somutlaşan göstergeleri tercih ederler. Tati, göstergeleri bastırarak bize dünyanın ruhani açısını zarif bir şekilde verir: “*Mr. Hulot’s Holiday*” filmindeki yemek odasının sallanan kapısının maddeleştirilmemiş, soyut sesini düşünün mesela.<sup>22</sup>

Doğrudan sesle çekilmiş filmlerde ses rengindeki kayıt koşulları dolayısıyla değişimler de (mikrofonun kişinin önünde veya arkasında olması gibi) somutlaşan gösterge sayılırlar çünkü söz konusu olan sesi somut bir alanda konumlandırır ve sesi daha somut bir gerçeklik düzlemine sabitlerler.

Noel tatilini beklerken 1988 sonbaharının film sezonunda hayvan türlerinin insan starların yerini geçici olarak da olsa kaptıklarını hatırlarız. Bir yanımızda, gerçek karakterlerle konuşan ve gölge oluşturup gerçek duvarlara çarpan, katı nesnelere beceriyle kullanan normal dünya içine yerleştirilmiş bir çizgi film tavşan vardı. Elbette ki bu Robert Zemeckis’in “*Who Framed Roger Rabbit*” filmiydi.

Diğer tarafta, kuşkusuz gerçeği ve tükenmekte olan vahşi yaşamı sergileyen Jean-Jacques Annaud’un “*The Bear*” adlı filmi var. Örneğin “*Roger Rabbit*”in ses teknisyenleri tavşan kahramanlarının çıkaracağı sesleri nasıl tasarlamışlardır? Görünüşe göre çizgi film formunun kendi içinde tezat oluşturan şeyle başlamışlar.

Gösterişli bir şekilde çizilmiş grafikler ama aynı zamanda gölge oyunları ve temel olarak düz olan bir ortama eklenen hacim aracılığıyla üç boyut içinde modellenmiştir. Ayrıca mutlaka bu yaratık somut dünyada yürürken, kayarken veya bir şeye çarptığında ne tür seslerin ikna edici olacağını merak etmişlerdir. Geleneksel anime çizgi filmlerin bu gürültülü dünyasında bu soruları sormak zorunda kalmamıştır. Film yapımcıları sirkteki seslere paralel, hareket eden şeyin neyden yapıldığını göstermeyecek şekilde hareketi sonik semboller olarak takip eden sesler sunarak biçimlendirilmiş eş zamanlı ses efektleri kullanmışlardır.

---

22- Chion, Michel. (2009). Jacques Tati: Cah Cinema

Jacques Tati ve Blake Edwards gibi bazı komedi yönetmenlerinin insanları da benzer şekilde işlemekten hoşlandıklarını da unutmamak gerekir.

Ancak soundtrackları grafiksel bir olguya maddesel katılık vermeye yönelik “*Roger Rabbit*”te tam tersine şahit oluyoruz. Çizgi film karakterlerinin vücutlarının sesleri hafif kalıyor, aynı şekilde bilinçli olarak fark edilebilecek bir ses efekti içeren tek sahne dolgun Jessica’nın Bob Hoskins tarafından canlandırılan insan dedektifle çarpışmasıdır.

Dedektifin gayet somut kafatası hacimli çizgi göğüslere çarptığında asla güldürmekten yorulmayan boşluktan gelen bir çınlama işitiriz. Ama çizgi film karakterlerinin, özellikle Roger Rabbit, şişme plastik gibi ince elastik bir madde izlenimi yarattıkları sürtünme ve temas sesleri çıkardıkları başka birçok sahne daha vardır. Yani ses aracılığıyla Roger Rabbit’in efekt uzmanları “*çizgilerin*” boş, hafif varlıklar olduğunu bilmemizi sağlıyorlar. Eğer seyirci bu seslere pek dikkat etmemesi onun bu sesleri hiçbir şekilde duymadığı veya kendi açısından bunlardan etkilenmediği anlamına gelmez. Ekranı bakarken aslında katma değer olarak tanımladığım olgu nedeniyle duyup-gördüğü şeyi gördüğüne inanır. “*The Bear*”da Jean-Jacques Annaud ile birlikte çalışan çeşitli kurucu ve teknisyenlerin Amerikan filmlerinin kurucularından çok daha farklı bir plan yaptıkları kesin değildir. Ama farklı bir başlangıç noktaları vardı; gerçek (eğitilmiş) ayıları insan aktörler gibi çekmekti. “*The Bear*”in yalnızca ekibi sadece bir ayının görüntülerini alarak böylece ayının gücünü, kokusunu, ağırlığını ve hayvansallığını yansıtamayacaklarını biliyordu: ve tüm bu özellikleri iletmek için sesin yardımından faydalanmaları gerektiğini de. Bildiğimiz gibi Annaud çekim sırasında elde ettiği doğrudan sesle devam etmemeyi seçti.

Bu seçimin maddesel sebepleri vardır, bunlardan bir tanesi canavarın yalnızca bolca tedbir ve eğitmenlerinin ekrandışından komutları yardımıyla çekimi yapılabileceğidir.

Bu şekilde gördük ki filminin hayvan sesleri hayvanat bahçesinde yeniden çekildi ve belli bir dereceye kadar düzenlendi ve hatta bazen, özellikle bebek ayının gırtlığına gayet insansı duygular yerleştirilirken, insanlar tarafından seslendirildi: tüm bunlar Faurent Quaglio adlı ses tasarımcısının idaresinde yapıldı.

Ayının “*betimlemesinde*” önemli bir rol oynamış gibi görünen başka bir sahne arkası sanatçısı da hayvanın ayak seslerini stüdyoda yeniden yaratan saygın Foley sanatçısı Jean-Pierre Lolong’dur. Bart’ın, büyük ayı, ilk ortaya çıkışının inkâr edilemez başarısından muhtemelen o sorumludur. Ezilen kütlenin yarattığı etkinin büyük kısmı canavarın adımlarıyla eş zamanlı gelen boğuk seslerden kaynaklanmaktadır. Ancak diğer anlarda (örneğin Bart avıyla karşılaşınca), sinematografinin gerçekçiliği, yani telefoto lensleriyle çekilen sahneler yerine gerçek yakın planlar, vahşi gürlemenin görüntü üzerine anlamı kuvvetlendirmek için sonradan nasıl eklendiğini hatırlatıyor.

Ayrıca ses karışımının bütününde bir doğallık eksikliği de vardır, Philippe Sarde’in orkestra müziğini renklendiren bulanık kıvam da ayrı bir nitelik katıyordu. Kurgunun veya mikslemenin hangi evresinde bu problemin ortaya çıktığını anlamak zordur.



### 3.4. GÖRSEL-İŞİTSEL HAYALET

Tarkovsky'nin filmi “*The Sacrifice*”da diğer taraftan geliyor gibi görünen maddesel olmayan bir kulakla duyuluyormuş gibi, bizim dünyamızın kargaşasından kurtulmuş sesler duyulabilir. Melodik genç insan sesleriyle söylenen duru bir atmosferde yankılanan sesler bize sesleniyor gibi gelir. Bize çocukluğumuza, yaratılış gereği ölümsüz gibi hissettiren yaşlara geri gönderir.

Bir seyirci bu şarkıları bilinçli olarak fark etmeden duyabilir; görüntüde ki hiçbir şey bu seslere dikkat çekmiyor veya ilişkilendirilmiyor. Sanki görüntünün öbür dünyası gibiler, ekran bir tepe olsaydı ve gidip diğer tarafta olduğuna bakabilecek olsaydık keşfedebileceğimiz şeyler gibi. Kapanış yazıları da öyle gösteriyor ki bu şarkılar geleneksel İsveç şarkıları: tam olarak şarkı değil, daha çok ağıt-yakarma gibidir.

Bunlar Tarkovsky'nin uzun metrajlı filmlerindeki seslere de oldukça benzerler: başka bir boyuta seslenir, şimdiden kopup başka bir yere gider. Dünyanın uğultusu gibi de çağlar; aniden yakın ve endişe uyandıran. Bazı insanların yeryüzünün -ama yaşayan bir beynin kıvrımları gibi akarsu ve yollarla sarılmış bir yeryüzü- ressamı olarak adlandırdığı Tarkovsky filmlerinde sesi olağanüstü bir şekilde nasıl kullanacağını biliyordu: bazen örtülü, ayrıntılı, genellikle hayatımızın baskın çizgisi sessizliğin sınırına yakın; bazen varlığın sesleri, çatırtılar, suyun çalkalanması.

Ses geniş ritimlerle, muazzam tablolarla da kullanılır. “*The Sacrifice*”daki bir İsveç evinin etrafından her beş on dakikada bir kırlangıçlar geçer; ama ne görüntü gösterir ne de herhangi bir karakter onlardan bahseder. Belki de kuşların sesini duyan tek kişi filmdeki iyileşme sürecindeki çocuktur – dünyadaki tüm zamanını onları beklemek ve izlemek için geçirebilecek ve geri dönüşlerinin ritmini öğrenecek birisi.<sup>23</sup>

---

23- Chion, M. (1999). *The Voice in Cinema*: Columbia University Press. Claudia Gorbman (Translator)

“*Mr. Hulot’s Holiday*”de de sahildeki gördüğümüz şeyin -suratsız ifadeleri ve kasıntı hareketleriyle tuhaf tatilciler- duyduğumuzla tam zıttını bulduğu o sahnede görüntünün diğer tarafını bulmak mümkün. Soundtrack, güzel yankı dolu bir doku içinde oyun ve bağrışlar, heyecanlı çocukları iletir; ses plaja yapılan gerçek bir ziyarette toplanmış gibidir. Temel olarak görüntüdeki karakterler sinirli görünürler ama soundtracktakiler eğleniyorlardır. Bunun üzerine yüzeyin hemen altına gizlenmiş olarak bulduğumuz şey birbirine bağırıp çağıran, hayat dolu yetişkin ve çocukların dünyasıdır; hiç ekranda görünmese bile gördüklerimizden çok daha canlıdırlar.

Ve ekranda hem iç hem dış sahnelerde filmin ışığı düz ve iki boyutludur; ama plajdaki oyunların sesleri birçok incelikli ve keskin derinliğe sahip düzlemler oluştururlar. Böylece burada “*Mr. Hulot’s Holiday*”de elde ettiğimiz şey Merleau-Ponty’nin adlandırmasıyla üst üste eklenmiş “hayaletlerdir/gölgelerdir”: Hayalet tek bir duyuyla hissedilen bir algıdır. -Tabi ki, soundtrackta işlevi belli görsel detaylar ve hareketlere hayat vermek ve bunlara ekranda hissedilebilir bir gerçeklik vermek olan bir kısım da vardır - Bu iki hayalet evren simetriklikten uzaktır.

Çerçeve de nesnelere algılayabildiğimiz bir dünya vardır; Tati seyircileri kafeteryanın terasındaki hayali koltuklarımızda birbirimize esprileri göstermeye davet ediyor. Bir de sesin adlandırılmamış veya fark edilmemiş dünyası var. Çocukların veya yüzenlerin sesleri “Hadi, Robert!” ya da “Vay, su soğuk!” diyor ama ekrandaki kimse bu seslere ne cevap veriyor ne de varlıklarını fark ediyor.<sup>24</sup>

Sesler bu türden muhtemelen çocukluğumuzda kaydedilip isimlendirilmeyen diğer sesler gibi bizim hafızamızda sözselsel olarak ve aniden biçimleniyorlar. Bu dünyalardan biri diğerinden daha ruhanidir ve o da sesin dünyasıdır. Bu ilginç karşıtlığın etkisi nedir? Tati’nin görsel-işitsel stratejisi katma değer mi üretir? Yani, görüntüye can veren ve onu alansal manada genişleten ses ile mi ilgileniyoruz? Çünkü buradaki durumda görüntü pek işlenebilir değildir ve en başından sessel çevreyle oldukça aykırı düşer.

---

24- Chion, Michel. (2009). Jacques Tati: Cah Cinema

Yani bu bir “karşı-sürüm” meselesidir, ama işitsel olarak incelenmemiş bir karşı-sürüm. Kimse fark etmez veya ona dikkat çekmez; plajdaki oyunun ortam sesleri çekim esnasında sızan doğal atmosfer sesleri sanılmaktadır.

O zaman ne katma değer ne ve karşı-sürümün bir efektidir. Tati'nin filminde Tarkovsky'nin “*The Sacrifice*”ında olduğu gibi görsel-işitsel formun gizemli bir “çukur efektiyle” karşılaşıyoruz: işitsel ve görsel algılar karşılıklı olarak birleşmek yerine birbirinden ayrılmışlar gibi; ayrıca bu bölünmede gerçekliğin, birleşmenin, başka bir formu ortaya çıkmıştır. Bu yüzden görsel-işitsel kontratta görsel-işitsel notayı keskin ve derin bir şekilde titreten yokluğun ve boşluğun belli ilişkileri vardır. Bu ilişkiler bu bölümün açıklayacağı konulardır.

En iyi ilk sesli filmlerin “*The Invisible Man*” ile ilgili olması bir tesadüf değildir. Dünyanın en eski hikâyeleri bize görünmez insanlar ve yaratıkları anlatırlar; sinemanın da bir göz yanılması ve sihirbazlık sanatı olarak yeni bir çeşni kattığı bu temayı kaçırmaması beklenemezdi. Méliès muhtemelen “*Siva l'Invisible*”siyle 1904'te bu trende açılış yapan kişidir. Bu hileli film başka sessiz filmlerce taklit edildi; bunlardan bazıları H.G.Wells'in “*The Invisible Man*” adlı romanının uyarlamasıydı. Sesli filmlerin neden görünmez adam temasına büyük destek verdiklerini ve ayrıca sesin gelişinden hemen sonra James Whale'in 1933'teki muhteşem filminin çok büyük bir başarıya ulaştığını görmek oldukça kolaydır.

Sesli film karakteri sesiyle yaratmayı mümkün kıldı ve bu yolla karaktere yepyeni bir boyut ve tamamen farklı bir oluş kazandırdı. Whale'in filminde karakter oldukça konuşkandır, hatta yeni sesli filmlerden çok etkilenmiş olacak ki abartılı bir şekilde konuşkandır. Aynı zamanda gevezeliği film yapımcısının Claude Rains'e - son sahneye kadar görünür olmayıp kalan sahneşerde tamamen kumaş ve bantlarla sarılıdır- oyunculuğunu gösterme şansı verme isteğini yansıtıyor da olabilir.

“*The Invisible Man*”in etkisi sinemanın görünmeyen sesin gücünü kuşatmasından kaynaklanmaktadır. Bu film özel bir durumdur: aynı dönem filmi

olan Fritz Lang'ın "*Testament of Dr. Mabuse*" filmindeki görünmez insan sesiyle karşılaştırım. Wells'in kahramanı Griffin'in konuşan vücudu ekrandışı veya bir perdenin arkasında gizlenmiş olması nedeniyle görülemez, ama aslında gerçekten görüntünün içindedir, özellikle onu görmediğimiz zaman.

Bu durum bazı gülünç sinematik sonuçlar doğurur, örneğin kamera başkahramanın büyük merdivenden çıkışına tilt yaparak eşlik ettiğinde. Sanki Griffin'i göremeyen kamera yine de onu çekmeye ve görüntü alanında tutmaya çalışır. Aynı zamanda kamera hareketinin bize kahramanın yukarı çıktığını bildirdiğini anlıyoruz; bu film yapımcılarının mizansenle ve görünmez olduğu halde kahramanın hareketini nasıl çekileceği ile ilgili bilgi birikiminin göstergesidir. Griffin "akusmetrenin" tekil halindedir: diğer sesli sinemadaki görünmez seslerle birlikte özellikle şaşırtıcı bir gezinme kabiliyeti ve onun için hazırlanmış tuzaklardan kaçabilme gibi belli ayrıcalıklar ve güçlere sahiptir.

Eğer yakalanır veya yenilirse, bunun tek sebebi kar yağması ve ayak izlerinin karda görülebilir olmasıdır. Sinemanın diğer görünmez insan sesleriyle paylaştığı diğer bir büyük özellik de yeniliş ve ölümünün olağan görünürlük kaderine geri dönmesidir. Filmin son, şaşırtıcı sahnesinde Griffin hastane yatağında ölüyor; ilk başta yerini sesi ve yastıktaki çukurun yardımıyla belirliyoruz.

Ancak öldüğünde onu gizleyen madde yok olduğundan, iki çakışan üst üste yerleştirme aracılığıyla gittikçe görünür bir hal alır. İlk önce ölünün başı görünür, sonra yüzün teniyle kaplanır ve sonsuza kadar öylece kalacaktır – yüzü artık Griffin yokken ilk kez görünür. Fikir Wells'indir, ama film ters sırada betimleyerek bundan güzel bir şekilde faydalanır.

Filmde, göze görünür olmak yok olacak şeylerin ortak kaderiyle buluşmak anlamına gelmektedir ve filmde bir etki bırakmak da yine filmin yakaladıklarına verdiği ölüm mührüyle damgalanmaktır.

Griffin görünmez olmasına rağmen, senaryo vücudunu maddesel olmayan bir şey olarak yapılandırmaz; o yakalanabilir. Görünmezliği gerçekten de ortak insan koşullarına hizmetten kurtaran tek şeydir.

Görünen varlıkların sahip olmadığı başka kısıtlamalara da sahiptir. Görünmek istemediği zaman çıplak olmak zorundadır, yemek yiyebilmek için -yediği yemek tamamen sindirilene kadar görünür olacağından- saklanmalıdır. Bu karakterdeki her şey kendini ele vermeden çıkabilmek için bürünmesi gereken, onu ciddi bir şekilde yaralanmış bir adam gibi gösteren kılıktan; o sık sık söylenmelerinde üşümüş aç veya uykusuz olduğundan ettiği şikâyetlerine kadar her şey gösteriyor.

Ve buradaki şey uçan bir süper kahraman değil, acı çeken, organik özelliği inceltilmekten çok vurgulanan “hayalet” bir vücuttur.

Bu nedenle nesnelere eline aldığı ve kapıları açtığı görünmezliğini sergiliyor ama aynı zamanda da hiçbir tele-kinetik gücü olmadan ezik insan koşullarının her şeyi kendisinin yapması gerektiğini gösteriyor. Isınmak için kendisini bir battaniyeyle sardığında da battaniyenin hiçliğinin etrafını sardığını görmekten korkarız; ama bu – konuşan – hiçlik bizi üşüten bir formda. Bu yarı-şekillenmiş insan sesi “*The Invisible Man*”da ayrıntısıyla işlenmiş olmasının inancının ötesinde, sesli film tuhafılığı her zaman yakalayamaz. Ama yine de film sanatına özel ve otuzlardan yetmişlere kadar bazı muhteşem filmleri borçlu olduğumuz bir “hayalet” üslubu geliştirmeye devam etti: “Akusmetre”

### 3.5. AKUSMETRE\*

Görüntünün ne içinde ne de dışında olarak tanımlayabiliriz. İçinde değildir, çünkü insan sesinin kaynağının görüntüsü –vücut, ağız- dâhil edilmemektedir. Dışında da değildir, çünkü ekrandışında hayali bir tarafta protokol görevlisi veya bir tanık gibi konumlandırılmamıştır ve harekete sürekli bir parçası olacak şekilde dâhil edilmiştir.

---

\* Ekranla olan ilişkisi belli bir belirsizlik ve dalgalanma içeren ses özelliği.

Bu yüzden bağımsız anlatıcıların sesleri akusmetre değillerdir. Çünkü insan sesleri veya diğer sesler için kullanılan terimlerle sınırlı kalmaktansa sesli filme özel tüm varlığı karakterlerinin görüntünün merkezindeki yokluğuna bağlı olan tüm karakter kategorisini araştırmayı tercih ediyorum. Sesli filmin bize verdiği; perdelerin arkasında, odalarda veya gizli yerlerde saklanan, gizemli ve konuşkan birçok karakteri akusmetre olarak tanımlayabiliriz. Lang'ın "*Testament of Dr. Mabuse*"undaki en büyük suçlu, Hitchcock'un "*Psycho*"sundaki anne ve "*Wizard of Oz*" filmindeki sahte Oz büyücüsü; ayrıca sayısız insan sesli karakterler. Robotlar, bilgisayarlar -Kubrick'in *2001, A Space Odyssey* filmi-, hayaletler -Ophuls'un "*Tendre Ennemie*" filmi-, anlatıcıların gizemli karaktere sahip sesleri: Mankiewicz'in "*Letter to Three Wives*", Welles'in "*Magnificent Ambersons*", Sternberg'in "*Anatahan*" filmleri, Preminger'in "*Laura*" filminin başı, Bertolucci'nin "*Tragedy of a Ridiculous Man*" filmi ve ayrıca Raul Ruiz'in "*The One-Eyed Man*" veya Marguerite Duras'ın "*India Song*" filmleri gibi.

Kurgu filmler güçlerinin üçünü bir hediyeyle birlikte "Akusmetre"ye ve görüntü üzerine konuşan ve aynı zamanda görüntü içinde daima görünmemin eşliğinden olan seslere devretmeye yönelirler. Birincisi, akusmetrenin her şeyi görebilme gücü vardır; ikincisi tanrısallık-(her şeyi bilme- gücü ve üçüncüsü de o anki durumun adına hareket edebileceği tümgüçlülük durumudur. Birçok durumda bir armağan vardır: aynı anda birden fazla yerde mevcut olma (ubiquity); "Akusmetre" istediği her yerde olabilir gibi görünüyor. Ancak bu güçler genellikle bizim bilmediğimiz sınırlara sahiptir ve bu yüzden de daha şaşırtıcı olurlar.

Öncelikle, görüntüler üzerine konuşan ses görüntüye dâhil olan her şey olabilir. Bu güç "akusmetre"nin bir bakıma kamerayla olan birincil özdeşim diye adlandırılan ses olduğu kavramından yükseliyor. Güç kendini "insan sesinin" her şeyi gördüğü telefon tacizcisi hikâyelerinde çok canlı olarak gösterir, örneğin John Carpenter'ın "*Murder on the 43rd Floor*" filmi. İkinci güç, tanrısallık, elbette birincisinden türer. Üçüncüsü de tamamen metinsel konuşma gücüdür, sihir fikrine bağlı olarak birinin söylediği sözler meydana geldiklerinde olur.

Genellikle “akusmetre”lerle bağdaşan bazı güçlerden yoksun olanları “çelişkili akusmetreler” olarak adlandırılır; eksiklikleri onları özel kılan şeydir. “*India Song*” ve “*Anatahan*” filmlerinde “*kısmi*” akusmetreler de vardır. Ayrıca Terence Malick’in iki filminde, “*Badlands*” ve “*Days of Heaven*”, kadın anlatıcılar üzerine konuştukları görüntülerdeki her şeyi görmez veya anlamazlar.

“Akusmetrenin” doğasında olan bir özelliği de de-akusmatikleştirildiğinde bahsettiğimiz gizemli güçlerinden -tanrısallık, tümgüçlülük ve varolma- film sesin kaynağını açığa vurduğunda aniden kopabilmesidir. Bu noktada, eşzamanlılık aracılığıyla ses kendini bir vücuda aktarılmış ve orada hapsedilmiş olarak bulur. Neden yüzün görüntüsü de-akusmatikleştirme için gereklidir? Birinci nedeni yüzün kendi içinde bireyi temsil etmektedir. İkincisi de konuşan yüzün görüntüsü işitme/görme senkronizasyonu ile sesin gerçekten bir karaktere ait olduğunu ve böylece yakalanabilir, uygarlaştırılabilir ve “cisimleştirilebilir” olduğunu (ayrıca insanlaştırılabilir) kanıtlar.

“De-akusmatikleştirme” eksiksiz biçimde dramatik olan bir ortaya çıkarma sürecidir. En tipik örneği dedektif ve gizem filmlerinde tüm ipleri elinde tutan “büyük patron” -görmediğimiz, belki yalnızca bir defa ayakta kaldıklarını gördüğümüz, yalnızca duyduğumuz bir karakter- sonunda ortaya çıktığında görülür. Bu maske indirme örneğinin Aldrich’in “*Kiss Me Deadly*” ve Terence Young’un “*Dr.No*” filmlerinde görülebilir.

P. Bonitzer bir karakterin “de-akusmatikleştirmesinin” genellikle karakterin insan haline, sıradan ve savunmasız kaderine dönmesiyle birlikte ilerler olduğunu ve Onu göremediğimiz sürece bu sese her şeyi görme gücü atfederiz, ama görüntü alanına girdiğinde ruhunu kaybedebileceğini söyler. “De-akusmatikleştirme” aynı zamanda cisimlendirme olarak da adlandırılabilirlikle sesin vücudun sınırlarında bir çeşit cisimlendirmesidir – bu da sesi işler ve gücünü yok eder.

“Akusmetrenin” kişisi/bedeni doğası gereği ekrandışı ve ekraniçi sınırlarını bulanıklaştırarak görüntü içinde yaşıyormuş gibi görünür.

Ama bu ekrandışı ve ekranıçi ayırım belli bir anlam içinde açık olmaya devam ettiği takdirde kendi varlığını muhafaza edebilir.

“Akusmetrenin” varlığı hiçbir şekilde ekrandışı-ekranıçi ikiliğini çürütme oluşturmaz; aksine karşıtıktan ve bu karşıtlığı çiğneyişinden kazanır. Mantıklı olarak son zamanlardaki sinemasal alan – başa sarmalı ekrandışı ve ekranıçinin daha eski ve basit kavramlarını sorunsallaştıran “üstalan” ve çok seslilikle olduğu gibi şekil değiştiren sinemasal alan - değişiklikleri “akusmetreyi” daha da tehlikeye sokuyor. Ve aslında günümüz sinemasında çok az var.

### 3.6. SESİ ASKIYA ALMA\*

Imamura'nın “*Ballad of Narayama*” filminde annesini geleneklere göre ölebilmesi için dağlara taşırken çocuk yolda durur ve bir kayadan gelen akarsudan su içer. Etrafına bakar ve birdenbire donar: Annesi havaya karışmış gibidir. O anda hala aktığını gördüğümüz akarsu birdenbire ses çıkarmayı keser: işitsel olarak, kurumuştur. Bu bir “Askıya alma” örneğidir.

“Askıya alma” belli bir durumda doğal olarak beklenen bir sesin sinsice veya birdenbire bastırılmasıyla oluşur. Bu da çoğu zaman seyirci fark etmeden boşluk veya gizem izlerini yaratır; seyirci etkisini hisseder ama bilinçli olarak kaynağını/sebebini belirtemez. Zaman zaman, Kurosawa'nın “*Dreams*” filmindeki kar fırtınası rüyasında olduğu gibi askıya alma daha aleni olabilir. Karların içinde uzanmış, yorgun bir yürüyüşünün yakın planı üzerine rüzgârın uğultusu kesilir ama kar taneleri görüntüde sessizce düşmeye devam eder.

Bir kadının uzun siyah saçlarını görürüz, şiddetli rüzgâr içinde sallanır ama hiç ses çıkarmaz ve tek duyduğumuz şey se olağanüstü bir şekilde güzel olan bir sesin şarkı söyleyişidir.

---

\* Askıya alma sesli filme özel bir şeydir ve aşırı bir şekilde hükümsüz/önemsiz bir genişletmeyi temsil ettiği söylenebilir.



Hayalet sesin bir etkisi bu durumda belirlenmiştir: algımız görüntüdeki mikro hareketlerle zihinsel olarak ilişkilendirilmiş genel bir sesle doldurulur.

Gördüğümüz çoğalan ve titreyen yüzey görüntünün gürültüsü gibi bir şey üretir. Ekran yüzeyinde kar tanelerinin dönüşlerinde büyük akımlar veya dalgalar algılarız. Sesin fırtınadan silinişi bizi görüntüyü farklı bir şekilde kuşatmamızı sağlar. Ses varken bize fırtınayı anlatıyordu. Ses çıkarıldığında görüntüyü kavrayışımız sessiz filmdeki gibi daha sorgulayıcıdır. Görüntünün alansal boyutunu daha kolay ve gelişigüzel keşfederiz; görüntüye bize ne olduğunu anlatması için daha aktif bir şekilde bakarız. Kurosawa askıya alma yöntemine düşkündür ve “*Ran*” adlı filminde de kullanmıştır; örneğin, cehennem sahnesindeki korkunç, sessiz savaşa yalnızca besteci Takemitsu’nun müziği eşlik eder.

Genellikle ses düzeninin yalnızca tek bir işitsel elementi sahnenin bir anını yükseltmesi sonucuyla, sahneye çarpıcı, rahatsız edici veya sihirli bir etki kazandırarak “askıya alınır”: örneğin, cırcırböcekleri birden öteyi kestiğinde. Çoğunlukla askıya alma filmin karakterlerinin fark etmemesi veya ona göndermeme yapmamasına dayanır. -Hikâye kendini mantıksal olarak sessizliğe götürdüğünde tamamen farklı bir etki ortaya çıkar; gürültülü bir kalabalığın sakinleşmesi gibi.-

Fellini’nin “*Nights of Cabiria*” filminde Giulietta Masina tarafından canlandırılan altın kalpli fahişe sonunda beyaz atlı prensini gezici bir satış elemanı olan François Périer’de bulduğuna inanır. Bir uçurumun yanındaki ormanlıkta, güneş batımında romantik bir yürüyüşe çıkarlar. Seyirci olacak şeylerle ilgili belirsiz bir endişe yaşar: aslında adamın tek istediğinin Cabiria’nın parası olduğunu ve onu uçurumdan aşağıya itip öldürmeyi planladığını öğreneceğiz. Peki, bu uyarıcı endişemiz nereden geldi? O büyülü manzarada tek bir kuş cıvıltısı bile duymamamızdan.

Burada, “askıya alma” yaygın bir görsel-işitsel tuhaflığı oluşturmak için - Fellini, Kurosawa’nın aksine sahneye kuş sesleriyle başlamamıştır- tek gerekenin endişe uyandırmak olduğu geleneğine (alacalı ormanlık = kuş cıvıltıları) göre işlemektedir.

Chabrol da “*Alice Ou la Dernière Fugue*” adlı filminde bu aracı kullanmıştır. Sylvia Krystel’in ölüm ve yaşam arasında bir yolcu olduğu sevimli ağaçlık arazi genellikle boşaltılmıştır, orada saltanatını süren sessizlik ve kuşların veya rüzgârın doğal mırıltılarının yokluğu – yalnızca böylesi bir yokluk çünkü bu görüntüler üzerine kahramanın sesi ve ayak sesleri duyulur – tarafından içinden çıkarılmıştır.

### 3.7. KULAĞIN “GÖRSELLERİ”, GÖZÜN “İŞİTSELLERİ”

Ses ve görüntü, kulak ve gözle karıştırılmamalıdır. Bunun kanıtını görüntülerini bizim işitsel dürtü olarak adlandırdığımız şeyle dolduran film yapımcılarında bulabiliriz. Sinema bize Rimbaudian benzerliklerden çok daha fazlasını verebilir; gerçek bir duyular arası karşılık yaratabilir. Bir filmin görüntüsüne işitsel bir duyu yerleştirebilirsiniz, Orson Welles ve Ridley Scott’un yaptığı gibi. Soundtrack’ı da görselle doldurabilirsiniz, Godard’ın yaptığı gibi.

Scott’un filmi “*The Duellist*”’den, yönetmenin ışığı çırpındırma, titretme gibi her türlü koşulda ışılatma tutkusunu görülebilir. “*Legend*”’da yaprakların rüzgârda sallandığı çalılıklarda hareket eden ve parıldayan ışığın görüntülerini görürüz. “*Blade Runner*” durmadan bir gelecek zaman apartmanının içinden yayılan uçan araçların farları vardır. “*Someone to Watch Over Me*”nin New York’unda iğrenç bir altgeçitten aralıksız sızan buhar karakterlerin arkasında değişken bir beyazlıktan hale şeklini alır. Sonra gece kulübünün yaptığı sahneyi aşırı hızlı mikro algılamalara bölen flaş ışığı gösterisi vardır.

Tembel devinim saniyede yirmi dört karede devamlılık gördüğünü düşünürken, kulak örneklemeden çok daha fazlasını bekler. Ve gözün de kısa bir sürede, görüntü kısa bir olay gösterdiğinde sersemlemişçesine üstesinden gelinir, göz yalnızca hareket eden bir şeyi olguyu analiz edemeden fark etmekle sınırlıdır.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Bachelard, Gaston. (1994). *The Poetics of Space*: Beacon Press; First Edition edition

Aynı anda kulak fark edebilir ve algısal ekranın üzerine işitsel yörüngeler veya sözsöz fonemler\* ekleyebilir. Tam tersine, görüntülerdeki bazı hızlı olgular “gözdeki kulak” tarafından atıfta bulunulmak ve tescil edilmek; hafızada işitsel izlenimlere dönüştürülmek için ortaya çıkarlar.

Ridley Scott geniş ve yankılı ses genişletmelerini yoğun görsel dokularla birleştirmekten hoşlanır. Sonraki bir şey duyulmuş hissi bırakırken önceki –alanın- görsel hatıralara kolayca döner. Ayrıca hızlı montaj ve diyalogu geliştiren ve filmleri seyircinin hafızasında bolca ses efekti izlenimleri bırakan, işitsel yönelen muhteşem yönetmen Welles’i de düşünebiliriz. İlginçtir ki, dikkatli videotıyp gösterimleri gösteriyor ki soundtracklar gördükleri kadar bol değiller. “*Citizen Kane*” ve “*Touch of Evil*” şüphesiz bazen işitsel düzlemlerin (ön plan ve arka plan) sınırlandırılmış kontrastlarını ve bazı insan seslerinin eko etkilerini sunuyor, ama bunlar Welles’in çalışmalarının bize verdiği yoğun bir şekilde işitsel, dağılmış hatırayı açıklamaya yetmez. Bu özellik hafızada bir *dönüşüm* gerektiriyor: hız izlenimleri konuşmanın akışı ve seslerin hızlı bir şekilde çakışmasından ve ayrıca hepsinden öte görsel ritimle dolayı oluşur.

Belki Godard sesleri de çekimler gibi kurgulamayı sevdiğinden (keserek) ve insan seslerini ve gürültüleri çınlamalı ve maddesel bir alanda yankılandırmayı sevdiğinden gerçek bir içsel duvarlar hissediyoruzdur: “*First Name Carmen*”deki hastane odası, “*Masculine-Feminine*”deki kafe, “*Band of Outsiders*” ve “*La Chinoise*”daki sınıflar. Şimdi yankılanan ve uzayan seslerin bu akustik etkileri genellikle işitselden çok görsel olan bir anı bırakırlar. Örneğin, Bresson’ın “*A Man Escaped*” filmini hapisanelerin içinde bulunan geniş koridorlarla dolu oluşu... Yönetmenin genel tutumu çerçevenin katı bir şekilde kontrollü olduğunu fark edersiniz. Bir hücre kapısı, merdivenin birkaç basamağı, inişin bir kısmı: bunlar yönetmenin kendine izin verdiği en uzun çekimlerdi.

---

\* Dilbiliminde birbirleri yerine anlamda değişme olmadan geçebilen bir dizi ses.

Bu sadece, yankılanan ayak sesleri, gardiyanların tekrarlanan ısıklık ve bağırıřlarının sesi deęildi... Eęer bu fikri yeterince genişletebilirsek, bir filmdeki “alansal” her şey hem ses hem görüntü anlamında sonuç olarak bir görsel izlenim içine kodlanmıştır ve gözümüz aracılığıyla bize ulaşan elementler de dahi olmak üzere “zamansal” olanlar da işitsel izlenim olarak kaydedilir sonucuna varabiliriz. Bu şekilde fazla basitleştirilmiş olabilir. Yine de sinemanın olgusal bir analizi teknolojinin uyutucu büyüüne kapılmamalıdır. Maddesel anlamda, sinema görsel ve işitsel kanallar kullanır, ama bu yüzden yalnızca “soundtrack” artı “görüntü bandı” olarak basitçe özetlenmemelidir.

Dięer bir deyişle, ritmik bir olgu verilen duyusal yol dolayısıyla bize ulaştığında – bu yol, göz ya da kulak, belki de “ritmin” bize ulaştığı kanaldan başka bir şey deęildir. Bir kez kulaęa veya göze ulaştığında, o olgu bizi beynin motor işlevlerine baęlı bir bölgesinde sarsar ve ritim olarak kodlandığı tek seviye burasıdır. Duyular arası algı üzerine temel savım yalnızca ritme deęil ayrıca doku ve materyal ve özellikle de lisan (çünkü bu açı geniş bir farkındalık kazanır) gibi algıları da kapsar.

Göz yalnızca bazılarının özellikle ve indirgenemez bir biçimde görsel olan bilgiler ve duyular taşır (renk gibi); dięerlerinin çoęu duyular arasındır. Aynı şekilde, kulak da yalnızca bazılarının özellikle işitsel olduęu bilgi ve duyular için bir araçtır (ses perdesi ve ses aralıkları gibi) ; dięerleri gözün durumunda olduęu gibi, bu duyuya özgü deęildir.

Kinetik duyular bir sanata çevrildiğinde tek bir duyusal kanal tarafından iletilirler, bu tek kanal dolayısıyla da dięer tüm duyuları bir kerede iletebilirler. Bir tarafta sessiz sinema ve dięer tarafta somut müzik açıkça bu fikri ortaya koyar. Sessiz sinema, eşzamanlı sesin yokluęunda, bazen sesli sinemadan daha iyi bir şekilde, genellikle akıcı ve hızlı montaj tarzına güvenerek sesleri ifade etmiştir. Görseli bilinçli reddedişinde somut müzik kendiyile birlikte görüntülerin hiçbir zaman olamayacağı kadar güzel görümler taşırlar.

### 3.8. METİNSEL KONUŞMA

Metinsel konuşma –genellikle seslendirme olanlar – sessiz filmlerin alt başlıklarının belli özelliklerini devralmıştır, çünkü tiyatrosal konuşmanın aksine bu konuşma görüntülere göre ilerler. Metinsel konuşma görüntüleri sesle canlandırdığı görüntüleri görünür kılma gücüne sahiptir – yani, olay yerini değiştirmek ve istendiğinde bir şeyi, anı, yeri veya karakteri anımsatma gücüdür aslında. Eğer metinsel konuşma bir filmin anlatımını kontrol edebilirse, tabii ki, orada özerk bir görse-ışitsel sahne veya “alansal” ve “zamansal” devamlılık kavramı kalmaz.

Görüntüler ve gerçekçi sesler onun insafındadır. Sacha Guitry “*Le Roman d’un Tricheur*” filminde bu türden tanrısal bir metinsel konuşma durumuyla yüzleşti. Ve metinsel konuşma görsel-ışitsel sahne kavramını geçersiz kıldığından, sinema bunun kullanımına katı bir kota sistemi koyma eğilimindedir. Bu muhteşem güç genellikle belli avantajlı karakterler için saklanır ve yalnızca sınırlı bir süre için izin verilir. Sayısız filmde bu yüzden, seslendirme anlatıcısının metinsel konuşması görüntüleri kendi mantığıyla, filmin anlatı çerçevesini oluşturacak kadar uzunlukta yaratır.

Sonra bizim anlatı dünyasına girmemize izin vererek kaybolur. Anlatıcının varlığını filmin sonraki çeyrek saati boyunca hatırlamayabiliriz, hatta bir saat boyunca bile. Genelde aradaki hikâyeye kendi dramatik zamanını yaratarak ve seslendirme anlatıcısının görmüş olamayacağı sahneleri göstererek metinsel konuşmadan tamamıyla özerk hal alır. Seslendirme anlatıcısı aslında başkahraman veya şahit olarak ikincil bir karakter -Truffaut’un “*The Woman Next Door*” filmi- ya da buna alternatif olarak her şeyi gören romana özgü bir anlatıcı olabilir. Üçüncü durum geleneksel romandaki anlatıcının pozisyonuna açık benzerlikler içerir; buradaki başlıca fark kelimelerin hayata geçirilmesidir.

Her şeyi gören metinsel konuşma anlatımıyla sinematik görüntünün karşılaşması “fazlalık” varken bile ilginç olurdu. Bu formül Woody Allen’ın “*Annie Hall*” filminin sayısız esprisi için materyal oluşturur.

Ve Fritz Lang'ın” M “ve “*The Testament of Dr.Mabuse*” filmleri gibi bazı ilk konuşmalı filmler metinsel konuşmayla özgürce oynamaya, sık sık eylem halindeki karakterlerde ve böylece devamlılığı ve tutarlılığı yok etmekle tehdit ederek teşvik eder.

Metinsel konuşma primitif bir güçten ayrılamaz bir bütündür: dünyayı dil aracılığıyla değiştirmenin ve isimlendirerek kendi yaratına hükmetmenin saf ve orijinal keyfi. Böylesi bir mest olma durumu doğuştan sağır insanlarda lisan birdenbire soyutun anlamını anlamalarını sağladığında gözlemlenmiştir.

İlk bakışta, edebiyat anlatım geleneklerinde yaygın olan hikâye-içinde-hikâye yapısıyla (“*The Thousand and One Nights*”, Potocki'nin “*Saragossa Manuscript*” ve D. Diderot taafından “*Jacques le fataliste*”de derlenen İngiliz romanları) bu yaklaşımın yazılı eşdeğerine oldukça aşına gibi görünür.

Ama edebiyatla kıyaslandığında filmdeki metinsel konuşma iki kat daha güçlüdür. Bir şeylerin yalnızca zihinde oluşmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kulaklar ve gözlerin önünde de oluşturur.

Bu güce başka bir tanesi karşı çıkar: bir şeyin çağrışıma sebep veren kelimeyle görsel ve işitsel olarak çağrıştırılmasıyla birlikte aniden bu çağrışım somut ve detaylarla güçlendirilmiş olduğundan lisanın soyutlaştırmasından kaçtığını görürüz. Görüntü kelimelerin ne kadar uğraşsalar da hiçbir zaman çağrıştıramayacağı hisler yaratır. Örneğin filmin metinsel sesi- bir kadını ismini söyleyerek hatırlatıyorsa ve eğer bu kadının fular taktığı görülüyorsa – metinde geçmeyen bu fular bizim göreceğimiz şeydir. Burada bir çeşit karşılıklı meydan okuma doğar. Metin istediği şekilde görüntüler yaratır gibi görünür ama görüntü “bana her şeyi söyleyecek kadar yeterli değilsin” şeklinde cevaplar.<sup>26</sup>

---

26- Voegelin, Salome. (2010). Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art: Continuum

Filmlerde metinsel konuşma bulunması durumlarında mizansenin görüntüye onu metinle, özellikle de boşluğu doldurmak için, daha da hizalamak/doğrusallaştırmak istemiş gibi biçimlendirilmiş, yapay ve genel bir değişim (ışık, set ve kostümleri kontrol ederek) vermeye dikkat etmesinin sebebi budur. Bu soyut setin ve zaman, yer ve havaya olan referansların yokluğunun görüntüyü daha uysallaştırdığı Lang'ın "M" adlı filminde görülür.

Buna karşın diğer film yapımcıları görüntüyle anlatım arasındaki boşluğu vurgulamayı ve bu ikisi arasında karşıtlık, boşluk ve uyumsuzluk yaratmayı severler.

Beklendiği gibi, bunlar Orson Welles -"The Magnificent Ambersons"- ve Michel Deville -"La Lectrice", "Voyage en Douce"-gibi özellikle güç sorusuyla ilgilenen yönetmenleri kapsar. Aslında, filmlerindeki önemli nokta hangisinin, kelimenin mi yoksa görüntünün mü, üstün olduğuna karar vermektir. Son olarak, bu karşılaşmayı neşeyle kullanan espri şeklinde, görüntünün metni yalanladığı ya da metinle alay ederek ona boyun eğdiği sinema kadar eski birçok film vardır.

Godard'ın "Letter to Freddy Buache" (1982) videosu ününü şüphesiz ki özlülüğü ve araçlarının basitliğine borçludur. Godard Lozan şehrinin beş yüzüncü yılını kutlamak için bir görev edinmişti.

Çalışmasının içeriği: Freddy Bauche'a seslenen yazarın sesi, filmin nasıl yapılmış olması gerektiğinin anlatılması, Godard'ın kamerayı ve ses ekipmanını yönetirken çekilen görüntüleri ( eş zamanlı sesle konuşurken görmüyoruz), Lozan ve onu çevreleyen kırsal alanların sessiz çekimleri ve Ravel'in Bolero'sunun tüm bunlara eşlik etmesi.

Bir sesin şehir görüntüsü üzerine konuşması kendi içinde son derece orijinal bir araç değildir. Godard'ın filmi görüntüye hükmeden -ya da hükmetmeyi reddeden- insan sesinin doğası, görüntü bandının doğası ve bu ikisinin farklı bir biçimde "dolambaçlı" ilişkisiyle alışılmış belgeselden ayrı bir yerdedir. Godard'ın sesi (yazılı notlardan mı okuduğundan yoksa tamamen "doğaçlama" mı yaptığından emin değiliz) "bitirilmiş" bir metni iletmemektedir.

Ses sanki doğru kelimeleri arıyormuş gibi konuşur; tekrar yapar, duraksar, beceremez ve düzelir, kulağa iyi gelen, yazacak kadar iyi, bir söz bulur (“gökyüzü ve su”, “şehir bir kurgu”...). İzleme süresince, kamera da bir şey arıyor, duruyor, yeniden başlıyor, düşünüyor ve yolunu hissediyor gibi görünür. Konuşulanla görüntü arasında çok az doğrudan bir eşzamanlılık söz konusudur, yalnızca birkaç rastlantı ve bazı genel yakınlaşmalar. Yine de, bazı anlarda sesin edindiği olumlu ton kendini birden görsel bir parçayla çakışırken bulur, sanki bir şey – anlam, uyum – bulunmuş gibi. Bu anlar bir şey kelimelerin ve görüntülerin akışında tekrar seyrelmeden önce “biçimlendiğinde” olan parlama anları, eş zamanlılık noktaları gibidir.

Görüntüler kadar metin de hem yatay (demir yolları, suyun yüzeyi, zemin) hem de dikey boyutlara (kamera aşağı ve yukarı hareket ederek ağaçları ve işaretleri gösterir) gönderme yapar. Her şey ikisi arasındaki duraksama ve diyagonaller üzerine oynar.

“*Letter to Freddy Buache*” aslında başka bir çalışmanın müjdecisidir ve eğer Godard’ın bundan haberi olmadıysa çok şaşırıyorum: Guitry’nin “*Le Roman d’un Tricheur*” çalışması. Bu 1935 yapımı, Guitry’nin kendi sesiyle birinci şahısta anlatılan ve pratikte eş zamanlı sestem yoksun olan filmde bir bölüm Monaco eyaletinin tasvirinden oluşmaktadır.

Tasvir şehir/kasaba ve gazino/saray gibi retoriksel karşıtıklara dayanmaktadır. Kamera bu ilikleri bir noktadan diğerine hızla pan yaparak, sese bakışı da ekleyen çocuksu bir coşkuyu ifade ederek vurgular. Godard da benzer retoriksel dalgalanmalar oluşturur: görüntüde, bazı kurgularda ve kamera hareketlerinde az ya da çok yankılanan yukarı/aşağı, gökyüzü/su, şehir taşları/ doğal kayalık biçimleri. Ancak temel bir fark Guitry’nin kamerasının hızla hareket etmesi ve tamamen vokal metne teslim olurken, Godard’ın kamerasının işi ağırdan alması, yolu oynama keşfettiği şeyler üzerinde – tuhaf bir ağaç, işaret, zeminde bir çizgi – oyalanma isteğine yenik düşmesidir. Kamera tökezler ve bazen de bu tökezlemede Pazar yürüyüşçüsünün bir taş, bir çakıl taşı ya da ölü bir hayvanı keşfetmesi gibi küçük keşifler yapar.



Ve başından beri, dolambaçlı konuşma ve eşit şekilde gezinen görüntü arasında Ravel'in müziği düz bir çizgi rolünü üstlenerek acımasızca yolunun peşinden gider.

### **3.9. ÇOK KANALLI SES DİREKT VE ENDİREKT ETKİLER**

Uzun bir zaman boyunca doğal ses veya gürültüler unutilan, filmin hem uygulamada hem de analizinde "bastırılan" elementlerdi. Müzik üzerine binlerce çalışma, diyalog metinleri üzerine sayısız makale ve son olarak da insan sesi üzerine birkaç çalışma vardır. Birçok geleneksel sinema için bu ihmal filmlerin kendilerindeki gürültünün varlığının azlığına orantılıdır.

Hepimiz hafızasında birkaç film sesi vardır – tren düdüğü, silah sesleri, westernlerdeki atların dörtlüye koşuşu ve karakollardaki daktiloların sesleri – ama bunların yalnızca ara sıra duyulduklarını ve daima aşırı şekilde basmakalıplaştırıldıklarını unuturuz. Aslında, klasik bir filmde, müzik ve diyalog arasında başka bir şey için neredeyse hiç yer yoktur. Amerikan yapımı bir kara film ya da kırklardan bir Carné-Prévert'i örnek olarak alalım: gürültüler neye indirgenirler? Birkaç mütevazı ayak sesi dizileri, birçok tıkırdayan cam, bir düzine silah sesi... Sesin kalitesiyle akustik olarak o kadar güçsüz ve soyut hale gelirler ki aynı gri, gayrişahsî kumaştan kesilmiş gibi görünürler. Klasik sinemada gösterilen bu istisnalar her zaman aynı şeylerdir; o kadar nadirdirler ki yalnızca şunu kanıtlarlar: Tati, Bresson ve iki ya da üç kişi daha.

Bu durumun teknik ve kültürel açıklamaları kendilerini belli ederler. Teknik olan: başlangıçtan itibaren ses kaydetme sanatı birincil olarak insan sesine -konuşan ve şarkı söyleyen- ve müziğe odaklanmıştır. Kayıta özel problemler çıkaran gürültüye çok daha az dikkat edilmiştir; eski filmlerde gürültüler iyi duyulmaz ve genellikle diyalog kapsamında parazit yapmışlardır. Bu yüzden film yapımcıları bunlardan kurtulmayı ve yerlerine biçimlendirilmiş ses efektleri koymayı tercih ettiler.<sup>27</sup>

---

27- Voegelin, Salome. (2010). (a.g.e)

Kültürel sebepler: gürültü duyuşal dünyanın estetik bağlamda tamamıyla değeri düşürölmüş bir elementidir. Bugün kültürlü insanlar bile bundan müzik yapılabileceğı düşüncesine direnç ve alayla yaklaşırlar.

Ancak ses filme gelirken, gürültüyü görsel-işitsel senfoniye kabul etmek için cesur deneylerin eksikliği söz konusu değildi. Çünkü dönemin teknik koşullarının bu olguyu gerçekçi veya tatmin edici bir şekilde sahnelemesine pek uygun olmadığını unutmamız gerekir. Sovyetler (Vertov ve Pudovkin) ve Fransızlarda, özellikle şehir hayatının sessel yapısını diyalogun arkasında betimlemek için özen gösteren Renoir ve Duvivier, bazı örnekler bulabiliriz.

Almanlar kaydın öncüleri ve en iyi ses teknisyenlerindendi. Onlara “*Abschied*” (1930) gibi atılımları borçluyuz; Robert Siodmak’ın tüm filmi set olarak bir apartmanın içini alır. Buradaki ve çevredeki sesleri olabildiğinde çok kullanır. En erken sesli yıllardaki bu seyrek deneyler müziğin -sessizlerde ekranın altından gelen-geçici olarak kaldırılması avantajını kullandı; yalnızca aksiyon anlatımsal olarak gerek duyduğunda müziğı kullandılar. Müziğin eksikliği gürültüye optik ses için dar bir şerit olan bir yer açtı. Sonrasında ne oldu? Hayali orkestra odasının avantajlı yerinden aksiyon üzerine yorum yapan orkestra müziğı üç veya dört yıl içinde intikamla geri döndü ve gürültüleri yerlerinden etti.

Otuzlu yılların ortaları göze batan müzikal eşlikleriyle gelen dev film dalgasına şahit oldu. Eşit miktarda sıkıcı diyalog ve müzik aransa sıkışmış bir şekilde gürültüler göze batmaz ve ürkek hale geldiler, biçimlendirilmiş ve kodlanmış ses efektlerine hayatın ayrıntılı betimlemelerinden daha çok eğilim gösterdiler. Bestekârların işitsel evreni yeniden kurmanın ve öfkeli fırtınanın, dolanan akarsuyun veya şehir hayatının curcunasını son yüz elli yılda geliştirilen orkestra aletlerinin deposuna başvurarak anlatmanın müzikal kaydın görevi olduğunu düşündüklerini de unutmayalım. Bunu resimlemek için tek yapmamız gereken Renoir’ın mükemmel bir açık hava filmi olan” *A Day in the Country*” adlı filmine bakmamız yeterlidir.

Dolby sesin gelişine kadar filmler geniş bir ses şeridi veya iyi tanımlanmış gürültülerin diyalogla eş zamanlı olarak duyulmasını sağlayan önemli sayıda bant almamışlardır. Ancak sonra gürültüler yalnızca basmakalıp olarak var olmaktansa yaşan maddesel bir kimliğe büründüler.

Elbette ki her film bu teknik beceriyi en iyi şekilde kullanmamıştır. En iyi sessel yaratıcılık genellikle tür filmlerine gitmiştir – bilim kurgu, fantastik, aksiyon ve macera filmleri-. Diğerlerinin çoğu, “Auteur” filmler de dâhil olmak üzere, gürültülere sembolik işlevlerinin ötesinde ve üzerinde ışıklandırma, çerçeveleme ve oyunculukla aynı anlamlı kapasiteye sahip olduklarını fark ederek sinema dâhilinde bir element olma statüsünü vermemişlerdir. Bunun sorumluluğunu bütçeye vermeyelim. Çünkü sesler bir filmin prodüksiyonunda en az masraflı şeydir.

Yirmili yılların sonlarından beri ses birçok kez temel olarak aynı kalmış -optik soundtrack- bir kanal işgal ettiği gerçeğine dayanarak, insanlar Dolby’ye kadar hiçbir şeyin geliştirilmediğine inanır gibi davranırlar.

Gerçekte, tek yapmanız gereken otuzlu yılların başlarından bir filmi dinleyip kırklı ve sonra da ellili yılların filmlerinin sesleriyle karşılaştırmaktır; bunun sonucunda gürültü-azaltma teknolojisinin yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamasından bile önce ses netliğinin teknik alanında önemli gelişmeler olduğunu göreceksiniz. Daha iyi bir ses oluşturup oluşturmadığı önemli değildir; yapılması gereken ilk şey farkı görebilmektir.

Eğer görüntü örneğine dönersek, karşılaştırıldığında herkes altmışlarda ve yetmişlerde siyah-beyazın gittikçe renkle değiştirildiğini kabul edecektir. Bu siyah-beyaza yeni bir statü kazandırmıştır: artık kural değil; olağanüstü bir şey, bir estetik seçenek halini almıştır. Ses içinse aynı şekilde keskin ama çok daha fazla aşamalı paralel teknik gelişmeler olmuştur. İşin görsel tarafın da siyah-beyazın mutlak karşıtlığından oluşan bir görüntüden rengin ve ışığın tüm derecelendirmelerini elinin altında bulundan görüntüye neredeyse algılanamayan katmanlarının tarihi olsaydı; bu durum sesin tarafında da ne olduğunun iyi bir örneksemesini sağlardı.

Yani sesin başlangıcında frekans aralığı hala sınırlıydı. Bunun anlamı, ilk önce seslerin birbirine anlaşılabilirliklerini kaybetmeleri riskinden dolayı çok fazla karıştırılmayacağıdır; ikinci olarak da bir sesin diğerlerinin üzerinde net bir şekilde belirlenmesi gerektiğidir. Yeni gelişen sesli filmlerde üstünlük sahibi işitsel element müzik -sessiz filmde zaten var olan-, gürültüler değil; en çok kodlanan element olan konuşmaydı. Herhangi bir duyusal karmaşıklığın soundtracklarını tasarlama sorunu gibi bir şey de yoktu. Önemli olan seyircilere temiz ve kesin bir şeyler vermektir. Gürültülerin ve müziğin, kendi payına, hemen fark edilmeleri için olabildiğince basmakalıplaştırılmaları gerekiyordu.

Filmin ses şeridi gittikçe genişlediğinden ve yeni ses karıştırma teknolojileri geliştikçe, iyi tanımlanmış ve karışım içinde bireyselleştirilmiş sesleri üretmek daha da kolaylaştı. Geleneksel olarak kodlanmış olanlar yerine kendi maddeselliğine, yoğunluğuna, varlığına ve duyusallığına sahip ses üretimi araçları yaygınlaştı. Bunun mümkün olması kesinlikle herkesin hemen kullandığı anlamına gelmemektedir.

Aslında, birçok film yapımcısı aynı kuru ve eskimiş gürültüleri önceden olduğu gibi kullanmaya devam etti. Ama bu şekilde bile, yavaş yavaş, insan seslerinin ve müziğin eşliğinin arkasında ortam sesleri yaratmaya başladılar; bu da anlatıma daha çok alan verdi. Yavaş yavaş, ses detay zenginliğine kavuştu, özellikle daha yüksek frekanslarda; bu da görüntünün kendi doğasını değiştirdi.

Sesin filme en büyük etkisinin görüntünün kalbinde olduğu söylenebilir. Daha iyi titreşim duyunca, sesi algılamamız daha da hızlanacak ve mevcudiyet duyunuz daha da keskinleşecektir. Yüksek frekans aralığındaki film sesleri daha iyi tanımlandıkça, ekrandaki şeyin algılanmasının daha da hızlanmasını sağlayacaktır - çünkü görme ağırlıklı olarak duymaya dayanır-.

Bu evrim dolayısıyla olayların sürekli ve homojen akımı yerine birçok kısa süreli duyudan, çakışmadan ve kesikli olaylardan oluşturulan sinematik ritmi destekledi. Bu yüzden günümüz sinemasının birçoğunun aşırı gerilimli ritmi ve hızını sesin modern film yapılandırmasının kalbine sızan etkisine borçlu olduğumuzu söyleyebiliyoruz.

Dahası, Dolby'nin standartlaştırılması kendisi için zemin hazırlayan eski ve daha aşamalı süreçte bir atılım sağladı. Belki de otuzlu yılların başlarındaki Renoir'ın sesiyle ellili yılların Bresson filmi arasındaki fark kadar yine ellilerin Bresson'ı ile seksenlerin sesi titreşen, coşan, titreyen ve çatırdayan ("*Raging Bull*"daki flaş ampullerinin çatırtısını ve "*The Color of Money*"deki bilardo toplarının tıkırtıları...), Dolby'siyle çeken Scorsese arasında da fark vardır.

Her ne olursa olsun Dolby stereonun sesin dengesini, özellikle gürültülerin reproduksiyonunda büyük bir atılım yaparak değiştirdiği bir gerçektir. İyi tanımlanmış, kişiselleştirilmiş ve artık ses efektlerinin geleneksel "işaretleri" olmayan sessel ham maddeler yaratmış ve bir tür üstalan, genel bir alansal devamlılık ya da bir tablo oluşturulmasına yol açmıştır. Bu da alanın algılanmasını ve böylece sahne yapılandırmasını değiştirmiştir.

Çok kanallı filmlerde ortam sesleriyle, şehir gürültüsüyle, müzikle tüm görsel alanı çevreleyen ve ekranın fiziksel sınırlarının dışında hoparlörlerden yayılan seslerle oluşturulan alanı "üstalan/superfield" kabul edersek, akustik duyarlılığı ve görelî istikrarı sebebiyle bu sesler grubu görsel alana ilişkin olan bir tür bağımsız varlık edindir.

Ama yapısal anlamda üstalanın sesleri de sesler arasında dikkat çekici ilişkiyle ki bu de soundtrack teriminin gerçek anlamını verir. Herhangi bir gerçek özerklik elde etmez. Çok kanallı sinemanın ustalanının yaptığı ilerledikçe kurgu ve sahne yapılandırmalarını değiştirmesidir. Sahne yapılandırması uzun zamandır genel çekimin dramaturgisine dayanır. Bununla anlatılmak istenen kurguda, tüm seti gösteren çekimin büyük dramatik ve görsel önemin stratejik bir elementi olduğudur;

Çünkü verilen sahenin başına, ortasına veya sonuna yerleştirilse de zorla ortam alanını iletir ve aynı zamanda araya girdiği anda özel bir yankı oluşturarak karakterleri çerçevede yeniden sunar.

Mantıksal olarak "üstalan" uzun çekimin anlatıcı önemini zayıflatma etkisine sahipti. Bunun nedeni geleneksel tek sesli filmlerden daha somut ve maddesel bir

tavırla üstalan dramatik aksiyonu kapsayan tüm alanın sürekli ve sabit bir farkındalığını sağlar.

Bu “üstalan” tarafınca onaylanan tamamlayıcılık ve farklılaştırmanın kendiliğinden gelişen süreci üzerinden, görüyoruz ki geniş çekim dramatik alanın parça bölümlerinin yakın planlarının çoğaltılmasına izin veriyor.

Ses ne kadar büyükse, çekimler o kadar derin/içten olur. (Roland Joffe’un “*Mission*”, Milos Forman’ın “*Hair*” ve Ridley Scott’un “*Blade Runner*” filmlerindeki gibi). Çok kanallı sesin tanımlayıcı kabul edilmesinin Michael Wadleigh’nin “*Woodstock*” veya Ken Russell’in “*Tommy*” filmleri gibi müzikal filmler bağlamında olduğunu unutmamak gerekir. Bu rock filmleri bir tür katılım oluşturup, filmde gösterilen seyirciyle sinema salonundaki seyirci arasında bir iletişim kurarak sinemaya gitmeyi yeniden canlandırma amacıyla yapılmışlardır.

Artık ekranla sınırlı olmayan filmin alanı bir şekilde diğer her şeyle birlikte kalabalığın gürültüsünü de yayan hoparlörler aracılığıyla tüm salonu kaplar hale gelir. Bu küresel ses karşısında görüntü normalde kendi bakış açımızın içinde olmayan şeylerin bir tür uzaktan bildirimini –kamera aracılığıyla yapılan bir aktarım-halini almaya yöneldi. Görüntü iki göz gibi hareket (bir rock konserindeyken kameraların aslında arka sıralardaki hayranlar için ulaşılmaz olan detayları dev ekranda görmeyi sağlaması gibi) ederek röntgenci yanını gösterir.

Çok kanallı ses müziksiz filmlere ve sonuç olarak hiçbir büyük gösteri belirtisi olmayan daha küçük dramalara uzanınca, film yapımcıları “denetleme-kamera görüntüsü” kuralını devam ettirdiler. Bu gelişme sahne yapılandırmasının geleneksel kurallarına sadık olanları, müzik videosu tarzı olarak adlandırdıkları şeye suçlayarak parmaklarını uzatanları şoke edebilir.

Müzik videosu tarzı, karmaşık kurgusuyla, kesinlikle görüntünün doğrusal ve ritmik boyutlarındaki yeni ve muhtemelen alansal boyutun zararına bir gelişmedir. Görüntünün onu daha akıcı, hareketle dolu ve detaylarla dolup taşan bir hale getiren zamansal olarak zenginleştirilmesi, önlenemez bağlantısı olarak da görüntünün

alansal açıdan zayıflatılmasını da kapsar; bu da bizi sessiz sinemanın bitişiyle aynı zamana geri gönderir.

### 3.10.DUYUSAL SİNEMAYA DOĞRU

Sinema yalnızca sesler ve görüntüler gösterisi değildir; aynı zamanda hem işitsel hem görsel kanalları kullanan ritmik, dinamik, zamansal, dokunsal ve kinetik duyular da oluşturur. Her teknolojik devrim sinemaya bir duyusal dalga katarken cisim, hız, hareket ve alan duyularını da yeniden canlandırır. Bu tür tarihi birleşimlerde bu duyular yalnızca bir dilde, düşüncede veya anlatımda kodlanmış elementler olarak değil kendileri için de algılanırlar. Yirmilerin sonlarına doğru Eisenstein, Epstein ve Murnau gibi pek çok seçkin film yapımcısı duyularla ilgileniyorlardı; filme fiziksel ve duyusal açıdan yaklaştıklarından teknik deneylerden hoşlanırlardı.

Benzerlerinin çok azı bugün yeni teknik olasılıkların, özellikle Dolby sesi, zorluklarıyla karşılaşmaya hazır yenilikçilerdir. Belki de sinemanın ebedi krizinin yeni aşamasının bir belitsidir bu. Açıkçası birçok Avrupalı yönetmen Dolby'nin standartlaştırılmasıyla gelen harika değişimi basitçe yoksaydılar. Fellini, örneğin, "Interview"da Dolby'yi daha önce yaptığı soundtrackların aynısından oluşturmak için kullanır. Kubrick'in son filmlerinde Dolby'nin yine yaratıcı bir kullanımı söz konusu değildir. "Wings of Desire"da Wenders radyofonik bir şekilde kullanır, muhteşem Alman geleneği Radyo oyunu tarzındadır.

Beklentilerin büyük olduğu Godard'a gelince, o temelde sese olan yaklaşımını iki filminde Dolby ile yeniden canlandırmamıştır.

Teksesli filmlerde yakaladığı başarıya kıyasla ne "Detective"de ne de "Signe ta Droite"da seslerin çakışması ve birleşmesinde orijinal bir şey yaratmıştır; buna ilaveten "Nouvelle Vague"de kendi tek sesli tekniğine geri dönmüştür.

Yeni ses kaynaklarına en az kim heves gösterebilir yarışması varmış gibidir: neredeyse herkes ya önemsemez ya da yeni bir şey üretmeden kullanır.

Kurosawa'nın "*Dreams*" adlı filmindeki Dolby'de ustalaşmasındaki saflığını ve emin tarafını belirtmeliyiz. Ama büyük auteurs olarak sınıflandırılmayan başka birçok yönetmen ve bu kaynakları yeni bir yolla geliştiren büyük işler olarak saygı gösterilmeyen birçok film vardır. Bazı yakın tarihli örnekler: tabi ki David Lynch filmleri, ama ayrıca Coppola'nın "*One From the Heart*", William Friedkin'in "*Cruising*" ve Terence Malick'in "*Days of Heaven*" filmleri.

Dolby stereo bir yönetmene ne önerir? O daha güçsüz ve daha az ince ayırım yetisindeki yalnızca beş oktava sahipken, sekiz oktavlı kuyruklu bir piyanonun eş değerinden daha azını değil. Kısacası, Dolby ses alanı ve ses dinamikleri seviyesinde kaynaklarda ilerleme önerir, tabi ki kimse sürekli kullanmak zorunda değildir ama yine de mevcuttur.<sup>28</sup>

Beethoven'in piyano sonatlarını bugünün piyanosundan daha küçük bir enstrüman için yazdığını hatırlayalım: Tuşlarının sınırına ulaştığı yerde bizim daha iki veya üç oktavımız daha var. Bu bağlamda, belki de Beethoven'in bestelerini onun döneminin piyanosunda çalmak doğrudur.

Büyük yazmak her zaman tüm alanı doldurmak anlamına gelmez. Tek bir nota veya melodik bir satır yazdığımızda bile, notanın etrafındaki boş alan daha büyüktür. Dolby stereo film sesinde boşluğun olasılığını yükseltir ve aynı zamanda doldurulabilecek alanı genişletir.

---

28- Sergi, Gianluca. (2005). *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood (Inside Popular Film)*. Manchester University Press



Keşfedilecek olasılıkları öneren yalnızca doluluk değil boşluğun bu kapasitesidir. Kurosawa “*Dreams*”te bu boyuttan ihtişamla istifade etti: bazen sessel evren tek bir noktaya indirgenir – yağmurun sesi, kaybolan bir eko, basit bir ses.

Daha önce “*The Bear*” ve “*Who Framed Roger Rabbit*” filmlerindeki teknikleri karşılaştırdık: Amerikan olan, yatay ve hıza dayanır; Avrupa olansa, dikey ve daha çok belli bir yoğunluk ve gerçeklik üretir. Ancak iki film de geniş seyirci ailesine duyuları betimlemeye yeltenme dürtüsünü paylaşmaz mı? Burada daha önce bu tür duyusal deneyleri kanıtlamak için avantaj sağlayan bilimkurgu ve korku filmleri (Sam Raimi, Cronenberg, Phil Kauffmann’ın “*Invasion of the Body Snatchers*” filmi) gibi.

Bu duyu -ağırlık, hız, direnç, cisim ve doku- arayışı aynı zamanda günümüz sinemasının en özgün ve güçlü açılarından biri olabilir. Bazılarının karşı çıkacağı gibi hissetmenin hassasiyetinin, senaryo yazma zekâsının ya da anlatı titizliğinin zararına mı? Belki. Ama eski günlerin çok beğenilen filmleri, kendi payına, başka bir şey, örneğin “duyular” pahasına gürültüleri yeniden üretirken bize daha alçak ve basmakalıp duyusallık vererek duygusal geçerliliklerini ve dramatik saflıklarını başarmamışlar mıdır?<sup>29</sup>

John McTierman’ın “*Die Hard*”, Steven Spielberg’ün “*Indiana Jones and the Last Crusade*” veya James Cameron’ın “*The Abyss*” filmleri gibi yakın tarihli Amerikan prodüksiyonları filmde duyuların yenilenmesine olay örgülerindeki eğlenceli abartılarıyla bir şeyler eklemişlerdir. Bu filmlerde cisimler – cam, ateş, metal, su, asfalt – modern film dilinin tüm sözlüğündeki sesin kuvvetlendirici etkisini fark edebileceğimiz etkili bir konuşmayla sonsuz çeşitlilikle direnç gösterir, taşar, yaşar, patlarlar. Kesinlikle sinemaya epik bir özelliği birçok filmde kendini en az bir efsanevi şekilde göstererek geri dönüyor gibi görünür.

---

29- Gibbs, Tony. (2007). *The Fundamentals of Sonic Art and Sound Design*: Ava Publishing

Kontchalovsky'nin aslında pekiyi olmayan bir film olan “*Tango ve Cash*” filmindeki kahramanların fırtına ve yağmurdaki Dantevari tarzı kaçışlarını düşünün.

Gürültülerin sesleri uzun bir süre boyunca tavan arasındaki sorunlu bir eşya gibi arka plana havale edildiğinden Dolby'nin getirdiği, netlikteki yeni gelişmelerden faydalanmıştır. Gürültüler eşyaların ve varlıkların maddeselliğinin güçlü bir hissini yeniden tanıtıyor ve sessiz sinemanın temel eğilimine cevap veren duyuşsal sinemanın haberini veriyorlar.

Tezat oldukça bellidir. Gürültülerin kapladıkları yeni alanla konuşma artık filmlerin merkezi değildir. Konuşma onu çevreleyen küresel bir duyuşsal süreklilikte yeniden yazılma eğilimindedirler ve bu da iki tür alan kaplar; işitsel ve görsel. Bu yetmiş yıl öncesinden bir geriye dönüşü temsil ediyor: sesli filmin ilk evrelerindeki soundtrack'ın akustik açıdan fakirliği önceden kodlanmış ses elementlerinin avantajını sağladı, yani, dil ve müzik; gerçekliğin ve maddeselliğin pür belirtileri olan seslerin yani gürültülerin pahasına. Sinema uzun zamandır diyaloglu film. Ama yalnızca kısa bir süre için ona biraz aceleyle verilen isme layık oldu: sesli film.

### **3.11.VARLIKLARIN SESLERİ**

“Varlık Sesleri” her zaman tam olarak duyulan ve anlaşılan konuşma değildir aynı zamanda her durumda anlatım eylemi olarak adlandırılabilir şeyin merkezine yakından bağlı değildir. “Varlık Sesleri” etkisi iki durumda ortaya çıkar.

Birincisi, karakterlerin yaptığı diyalog bütünüyle anlaşılır olmadığında. İkincisi de, yönetmen aktörleri yönetebilir ve çerçevelemeyi, kurguyu standart kurallara ters düşen yöntemlerle kullanabilirdurumda olur. – metnin, sorular ve cevaplar oyununa, önemli duraksamalar ve kelimelerin telaffuzuna vurgudan kaçınarak. Konuşma, böylece, silüetlerinin olduğu gibi kendilerinin bir yönü haline gelir – mizansen ve aksiyon için önemli ama gerekli değildir. “Varlık Sesleri”, en sinematik olmasıyla birlikte, bu yüzden üç konuşma biçiminin en az rastlanandır ve bazı karmaşık sebeplerden ötürü, sesli film de çok az kullanmıştır.

Yine de, Jacques Tati filmlerinde ve farklı şekillerde Tarkovsky, Fellini ve Ophuls filmlerinde ve ayrıca diğer filmlerle de düşük miktarda olmak üzere bulunabilirler. Bir bakıma, konuşmanın üç biçimi sessiz sinemada bulunabilirdi, çünkü karakterler kendilerini fazlasıyla ifade ediyorlardı ve söylediklerinin çok azı “çevriliyordu”. Böylece mizansen diyalogu kelime kelime vurgulamak zorunda kalmıyordu. Sesle, bu özgürlük gittikçe azaldı. Sinema tiyatrosal konuşmayı benimseyip kendini onun etrafında yeniden yapılandırdıkça, kendini gittikçe doğrusal sözlü bir süreklilik modeliyle hizalıyordu.

Film yapımcıları bu riskin farkındaydılar. Sesin başlangıcından beri, çoğu “konuşmayı göreceleştirmenin” peşindeydiler. Konuşmayı merkezi ve belirleyici element olmayacağı görsel, ritmik, hareketsel ve duyuşal bütünlük içine kaydetmeyi denediler. Konuşmayı göreceleştirmek birçok farklı şey anlamına gelebilir. Kelimelerin anlamlarını onlara paralel veya karşıt bir görüntüyle göreceleştirme anlamına gelebilir.

Ama aynı şekilde boğulan konuşmayı artan gürültü, müzik ve konuşma içinde ortaya çıkarmadan meydana gelebilir. Ya da konuşmanın çoğalışı anlamına gelebilir, öylesine nicelikte kulağa gönderir ki, hiçbir satırı kelimesi kelimesine takip edemeyiz. Teknik olarak, konuşmayı gürültüyle birleştirme de olabilir, bu yüzden de konuşmanın belirginliği, netliği ve anlaşılabilirliği yok olur.

Doğrusal ses ya da sonradan seslendirme yoluyla sözlü gölge-ışık yaratmak için uzun zamandır teknik olarak uygulanabilmektedir. Sözlü gölge-ışık derken kastedilen şey söyleneni bazen anlayabildiğimiz, bazen daha az anladığımız ya da hiç anlamadığımız bir kişinin konuşmasının kaydıdır. Uzun yıllardan beri bu mümkündür, örneğin çekim esnasında aynı sesin biri iyi, diğeri daha az tanımlanmış iki eş zamanlı kaydını elde etmek içindir.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Sonnenschein, David. (2002). Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema: Michael Wiese Productions; 1 edition

Sonra, karıştırmada ihtiyaç duyuldukça ikisi arasında devamlı ve incelikli bir şekilde değişim yapabilirsiniz. Ama bu oldukça nadirdir. Bu sürecin tamamıyla teknik açıdan problemsiz olacağını savunmuyorum – ama film boyunca diyalogun netliğini muhafaza etmek de değildir. “Varlık Sesleri” azlığı bu yüzden teknik olmaktan çok estetik ve kültürel bir sorundur. Ama göreceleştirilmiş konuşmada başka birçok dağınık girişimler de olmuştur, özellikle de erken ses döneminde.

“Seyreltme”, en basit yaklaşım olan bu yöntem konuşmanın varlığının azaltılmasını kapsar. René Clair otuzlu yılların başlarındaki filmlerinde bunu dikkate değer bir şekilde yapmıştır özellikle “*Sous les toits de Paris*” filminde. Prensip, bu seçenek film yapımcılarının sessiz sinemanın birçok görsel değerini korumasına izin verdi. Ama iki de problemi vardı. Birincisi, film yapımcısını sesin yokluğunu açıklayacak bir olay dizisi yaratmak zorunda bırakıyordu – örneğin pencere arkasında ve uzakta olan karakterler, kalabalıklar gibi. İkincisi de, eş zamanlı diyaloglu bazı diziler arasında boşluk hissi duyuyoruz – ya da belki de filmin yapısına aykırı duran şeyler bu dizilerin kendileridir. Başka bir benzer örnek de Clair’in yaklaşımını tekrar çalışan bazı modern filmlerin diyalog sahnelerinde görülür – konuşmanın aslında yalnızca birkaç yerleşik sahneyle sınırlandırıldığı Stanley Kubrick’in “*2001, A Space Odyssey*” filmi gibi.

“Çoğaltma ve Doğaçlama”, ikinci yaklaşım da benzer bir etki yaratmak için karşıt bir yöntem kullanır. Biriktirme, üst üste ekleme ve çoğaltmayla kelimeler birbirini dengeler, ya da daha çok filmin yapısındaki etkilerini geçersiz kılarlar. Karakterler aynı anda konuşabilir, satırları çakışabilir veya önemsiz şeyler söyleyebilirler. Julien Duvivier çeşitli ses deneyleriyle dolu “*La Tête d’un Homme*” filminde birçok sahneyi bir olay etrafındaki konuşmanın çoğaltılması olan toplu bir curcunada toplar.

Bu örneğin bir araba bozulması sahnesinde olur (polis bunu şüphelinin kaçmasına izin veip sonra takip etmek için yalandan yapmıştır). Arabanın bozulma sahnesinde konuşmanın göreceleştirilmesi görüntü ve konuşma arasındaki ayrımla takviye edilmiştir.

Görüntü karakterlerin jestlerinin detaylarına odaklanır ve bu yüzden karakterleri konuşurken göstermekten kaçınır. Ama filmin tamamını izlediğimizde sahnelerin filmin diyaloga daha geleneksel bir şekilde yaklaşan geri kalanına akıcı bir şekilde dâhil edilmediğini hissederiz.

Erken ses döneminden sonra bu yöntem yalnızca özel ve yerleşik sahneler, özellikle de yemek sahneleri için kullanılmaya başlandı. Bu sahnelerdeki anlar sahne yönetimi doğaçlama kullanarak “kalabalık sesi” istediklerinde tiyatro oyunlarına benzer. Renoir’ın “*La Chienne*”, Bergman’ın “*Hour of the Wolf*” ve Ridley Scott’un “*Alien*” filmlerinde bu tür yemek sahnelerine rastlanır.

“Çok dillilik ve Yabancı Dil Kullanımı”, bazı filmler konuşmayı izleyicilerinin çoğunun anlamadığı yabancı dil kullanarak göreceleştirilmişlerdir. Buna benzer bir yöntem birçok dilin karıştırıp karşılıklı göreceleştirilmiş halleriyle sonuçlandırmayı kapsar. “*Anatahan*”da Josef von Sternberg kendi dillerinde konuşan ve ne seslendirilen ne de alt yazıyla desteklenen Japon aktörler kullanır. Anlatıcı - Sternberg- diyalogları ve hikâyeyi İngilizce olarak özetler ve bu şekilde bizi eylemden uzaklaştırır.

Sessiz filmdeki gibi karakterlerin söylediklerini takip etmek için kendimizi ikincil bir metne dayanırken buluruz. “*Et la lumière fut*” filmi için Otavio Iosseliani aynı şeyi Afrikalı karakterlerle yapar. “*Death in Venice*”’in birçok sahnesinde Visconti hikâyenin olay yerini (zengin yabancılar için uluslararası bir plaj) Macarca, Fransızca, İngilizce ve İtalyancayı alıp dilleri karıştırmak için kullanır. Tati de “*Playtime*”da, Fellini’nin de birçok filminde yaptığı gibi, aynı tekniğe bulaşır.

“Diyalog Üzerine Açıklayıcı Anlatım”, bazı filmlerde seslendiren anlatıcı karakterlerin diyaloglarını kısmi olarak kaplar ve böylece diyalogları ve içeriklerini göreceleştirir. Bu durum Ophüls’un “*Le Plaisir*” filminde açıkça görülür. “Bulanık Sesler”, belli sahneler konuşmaların değişmeli olarak daldığı ve yeniden ortaya çıktığı “ses banyosu” düşüncesine dayanır.

Bu yöntemde yönetmen olay dizisinin kendisini – bir kalabalık sahnesinde veya doğal bir sette – kelimeleri ortaya çıkartıp sonra gizlemek için gerekçe olarak kullanır; bu insan konuşmasını alan içine yerleştirmeye ve göreceleştirmeye katkı sağlar. Bu işlemin kullanılışını Tati'nin “*Mr. Hulot's Holiday*” filminde görürüz. Plajdaki veya otelin restoranındaki sahnelerdeki soundtracklarda bulunan genel konuşmalar belli bir ifadenin veya cümlenin aradan çıkıp duyulmasını sağlar.

“Anlaşılabilirliğin Kaybolması”, bazen senin bütünselliğinde yalnızca konuşmanın akışı ve geri akışı vardır ama seyirci belli noktalarda anlaşılabilirliğin kaybolduğunun açıkça farkındadır. Hitchcock ilk konuşmalı filmi “*Blackmail*”de kadın kahramanın öznelliğini ifade etme düşüncesiyle yaptığı vokal anlaşılabilirliğin kaybının meşhur deneyini gerçekleştirdi. Bir gece önce ona tecavüz etmeye kalkışan adamı öldürmüştür ve şimdi de suçunun keşfedileceğinden korkmaktadır.<sup>31</sup>

Bir komşusunun cinayetle ilgili konuştuğunu duyar ve kadının kelime şelalesinde yalnızca *bıçak* kelimesini duyarız (cinayet silahı). Bu kelime yakın planı girişimi, tıpkı yüz ve nesnelerin yakın planları gibi, oldukça cesurcaydı, ama izole/istisna bir durum olarak kaldı. Hitchcock kendisi bile bu yöntemi yalnızca bir veya iki kez denemiştir, örneğin “*Rope*” filminde olduğu gibi.

Bu yöntemin sorunu nedir? Bu belli aralıklarla gelen belirginlikleri olan ses karmaşasında konuşmayı kaybeden insan sesi karıştırmasında, öznel bir deneyim yerine yalnızca teknik bir araç duyarız. Aynı aracın görsel eşdeğeri – bilinç kaybını ifade etmek için görüntüyü bulanıklaştırma – diğer bir yandan, görüntünün standart retoriksel bir sembolü haline geldiğinden yaygın bir şekilde kabul görmektedir.

Problemin bir kısmı görsel algıyla karşılaştırılınca işitsel dikkatin doğasıyla ilgilidir. Görüntü alanımızdan bir şeyi çıkarmak, başımızı çevirerek gözlerimizi kapatarak, ne kadar kolaysa; kulak için o kadar zordur – özellikle de böylesi seçici bir şekilde.

---

31- Baggett, David. (Editor), A. Drumin, William (Editor). (2007). Hitchcock and Philosophy: Open Court

Bizim aktif olarak dinlemediğimiz şeyi kulaklarımız yine de dinler. Sesi beynimize, biz dinlesek de dinlesek de, manyetik banda işler gibi işler; hatta – ve özellikle – uyku sırasında. İşitsel dikkatte dalgalanmalar, bu yüzden, ses belirginliğinin değişimleri tarafından doğru bir şekilde çevrilmez.

En azından bir yönetmen, Max Ophuls, aşırı dramatik durumlara başvurmadan gölge-ışık sesi yaratmayı denedi. Filmlerinde sıklıkla bir insan sesinin netliği ve buna bağlı anlaşılabilirliği bir andan diğerine değişiklik gösterir. Bu değişim Ophuls’un karakterlerinin konuşurken çok fazla hareket etmelerine ve hareket ederken çıkardıkları gürültülerin konuşmalarını kısmi olarak boğmasına ayrılmaz bir şekilde bağlıdır. Başka bir yerde Ophuls kendine göre hayatın akışıyla çok yakından ilgili olan belirginlik ve belirsizliğin akıcı dalgalanmasını elde etmek için müziği, setin akustik özelliklerini vb kullanır.

“Merkezsizleşme”, son olarak akustik özelliklerin yerine konuşmanın göreceleştirilmesinin tüm mizansenini kullanan, daha incelikli bir yaklaşımdan bahsedeceğiz. “Merkezsizleşme”de metnin belirginliği ve anlaşılabilirliğine saygı gösterilir ama tüm filmsel elementler (oyunculuk ve hareket, çerçeveleme, kurgu ve hatta senaryo) konuşma etrafında yoğunlaştırılmaz ve bu yüzden de diyalogu dinlememiz için bizi teşvik etmez – böylece konuşma bir yöne ve filmin diğer elementleri diğer yöne ilerler gibi görünür.<sup>32</sup>

Örneğin, Fellini ve Tarkovsky filmlerinde her şeyi akustik olarak anlarız, ama kurgulama ve oyunculuk repliklerin içeriğini vurgulamaz. Scorsese Goodfellas’ın seslendirmesiyle aynı etkiyi elde eder ve izlenim tümüyle tuhaftır. Godard’ın filmlerinde metine yaptığıysa, “merkezsizleştirme” diye adlandırdığım şeyi içermez. Çalışmasında, metin diğer seslerle ya da seslerdeki güçlü yankılarla maskelendiğinde bile ilgi odağı ve yapısal bir element olarak kalır. “Varlık sesleri” kullanarak “merkezsizleştirilmiş konuşmalı film” diye ifade edebileceğimiz şey yine başka bir şeydir – polifonik bir sinemadır.

---

32- Sonnenschein, David. (2002). (a.g.e)

Bunun örneklerini ve fikirlerini yalnızca belli auteur yönetmenlerin çalışmalarında değil, aynı zamanda modern aksiyon ve özel-efekt filmlerinde de bulabiliriz.

Bu tür filmlerde çeşitli duyuların ve ritimlerin varlığı ve farklı duyu efektlerinin kullanım dünyanın “düzenleme diyalogu” işlevine indirgenmedi hissini veriyor olmasındandır.



## SONUÇ

### GÖRSEL-İŞİTSEL ANALİZ

Sonuçta bir filmin görüntü kullanımıyla birleştirilmiş ses kullanımının nasıl işlediğini anlamayı araştırırsak. Bu tür bir analizi saf bilgi yolunda meraktan dolayı üstleniriz, ama başka bir sebebi de vardır: Estetik incelik. Bu sebepler için ses görüntülerden sınıflandırmak için görüntülerden çok daha zor görünür ve görsel-ışitsel ilişkiyi bir yanlısına repertuarı, hatta hilekârlık – böyle olduğu içinde gittikçe daha da alçılır – olarak görme riski vardır. Görsel-ışitsel analiz sahneler/çekimler gibi açık özlük veya niteliğe sahip değildir, ama bir hayli daha az asil olan bir şeyi etkiler.

Görsel-ışitsel analiz kelimelere dayanmalıdır ve bu yüzden kelimeleri ciddiye almamız gerekir – zaten var olan kelimeler veya yaratılan ya da biz gözlemleyip anladıkça- biçimlenen nesnelere tasarlamak için yeniden yaratılan kelimeler olsalar da. Bu isimlendirme işinin önemli kısmı, özellikle de işitsel özellikleri ve algıları isimlendirme, henüz gerçekleştirilmemiştir.

Ama öyleyken bile, her dil zaten farklı ses tiplerini belirleyen belli bir kelime bütünü sunar. Bu kelimelerin bazıları bayağı keskin ve çağrışımcıdır. Bunların roman yazarlarının kişisel olarak sakladıklarını düşünmek için hiçbir sebep yoktur. Tıkırtı, çığlık ve homurdanma terimleri, daha az özelleştirilmiş olanlara karşın, sessel olgunun tanımlamalarına büyük ölçüde kesinlik/duyarlılık ödünç verebilir. Neden “çatırdama”, “gümbürdeme” veya “çırıntı” diyebilecekken “*bir ses*” deriz? Daha kesin kelimeleri kullanmak algıları karşılayıp karşılaştırmamıza ve onların yerini belirleyip tanımlamamıza olanak sağlar. Dilde kulaklarımızda zaten var olan bir şeyi aramak zorunda kalmak sizi seslere daha çok uyum sağlamaya sevk eder.

Ayrıca genellikle deneme amaçlı ve tamamlanmamış olmalarına rağmen, sesi geleneksel müzikbilimsel çalışmaların dar alanının dışında kalan, yeni tanımlayıcı

ölçütlere göre sınıflandırmak için yollar geliştirme girişimleri her zaman ilgi çekici olan yakın zamandaki çalışmalardan da yararlanabiliriz.

İlk önce, basitçe farklı işitsel elementlerin dökümünü çıkaralım. Konuşma var mı? Müzik? Gürültü? Hangisi baskın ve ön plandadır? Hangi noktalarda? Sesin ve özellikle sesin tutarlılığının genel niteliğini tanımlayın. Soundtrack'ın tutarlılığı farklı işitsel elementlerin (insan sesi, müzik, gürültü) karşılıklı etkileşimlerinin derecesidir. Genel bir doku oluşturmak için birleşebilirler ya da buna karşın her biri ay ayrı, anlaşılır bir şekilde duyulabilir.

Seslerin birbirinden oldukça uzak olduğu Tati'in filmleriyle, seslerin birbirleriyle karıştırıldığı bir Renoir filmi arasındaki tutarlılık farkını kolaylıkla gösterebiliriz. Tarkovski'nin "*Stalker*" adlı filminde sesler birbirinden oldukça ayrıdır: yakın ve uzak yerlerden gelen insan sesleri, su damlalarının sesleri vb. Diğer bir yandan, "*Alien*"da insan sesleri doğal seslerle seslerin, müziğin ve gürültünün sessel bir sürekliliğinde bir aradadır. Bu sürekli insan seslerini çeşitli dereceler ve uygunlukla aktaran teknolojik araçlarla dolu olan bir bilim-kurgu filmi için uygundur. Tutarlılık birkaç faktörün bir işlevidir. Birincisi, ses elementlerinin genel dengesiyle karşılaştırılır – konuşma, ses efektleri, müzik – ve bunların her biri anlaşılabilirliğe ulaşmak için çaba gösterir. İkincisi, sesin dış hatlarını bulanıklaştırıp sesleri birbirine bağlayıp bir çeşit yumuşaklık yaratan yankılanma derecesi vardır. Üçüncüsü de, tutarlılık aynı frekans kayıtlarındaki farklı seslerin bir arada bulunmasından doğan ses gizlemesi türlerine ve derecelerine dayanır. Bu da eşzamanlılığı doğurur.

Eşzamanlı diyalog durumunda, örneğin, binlerce eşzaman noktası bulabilirsiniz, ama yalnızca yerleşimi bölümün görsel-işitsel ifadesi olarak isimlendirebileceğimiz şeyi tanımlayan belli noktalar önemlidir. Betimlemenin verilen resmi bir açısına istinaden ses ve görüntünün davranışlarını karşılaştırmak genellikle aydınlatıcıdır.

Örnek olarak hızı alalım: ses ve görüntü çelişen hızlara sahip olabilirler ve bu fark ritmin tamamlayıcılığı yaratır. Ya da materyal ve netliği düşünün: sert ve detaylı bir ses odaksız ve keskin olmayan bir görüntüyle (ya da tam tersi) ilginç bir efekt oluşturacak şekilde birleşebilir. Bu tür karşılaştırma yalnızca işitsel ve görsel elementleri ayrı ayrı gözlemleyerek, maskeleyerek, maskelene yöntemini kullanarak yapılabilir.

Her elementin biçimleme ve anlatımda kendi rolünü oynadığını, birbirlerini nasıl tamamladıklarını, karşıt olduklarını ve çoğalttıklarını görmek de ilginçtir. Örneğin, uzaklık ve ölçek dikkat çeken bir faktör olarak ortaya çıkabilir: bir karakter uzun çekimde gösterilebilir ama sesi yakın planla duyulabilir; ya da tam tersi. Görüntü anlatı detaylarıyla tıka basa doluyken, doğal sesler az olabilir; dönüşümlü olarak, yoğun soundtrackla, boş bir görsel kompozisyon da gözleyebiliriz. Bu tür karşıtlıklar güçlü bir şekilde anımsatıcı ve anlatımsal olmaya eğilimlidirler, bilinçli olarak bu şekilde algılanmasalar bile. Genel bağlamda, sesin görüntüye, onu açıkça belirgin tezatlıklarla yanılmadan başka türden bir doku getirdiği durumlarda karşı-sürüm en yüksek derecede hatırlatıcıdır.

Ridley Scott'un "*Blade Runner*" filmi gibi çok iyi bilinen bir filmi ele alalım. Bazı kalabalık sahnelerindeki karakteristik çekimin soundtrackta tam bir insan seli duyulurken, çok az karakter içerdiğini birkaç kişi fark edecektir. Bunun iyi bir örneği Harrison Ford'un sokakta Joanna Cassidy'yi arayışı olabilir. Bu yolla oluşturulmuş çoğalma efekti aslında sayısız insan sesine uyması için çerçeveye insan doldurulması durumunda olacağından daha güçlü ve daha ikna edicidir.

Son olarak, teknik karşılaştırma, çerçeveleme kamera hareketleriyle nitelendirildiğinde düzene girer: soundtrack ölçek ve derinlikteki değişimlere istinaden nasıl davranır? Ses bu değişimleri görmezden mi gelir, abartır mı ya da tedbirli bir şekilde eşlik mi eder?

Sembolik karşılaştırma sorunu aldatıcı basitliğinin bizi sağlayabilecekleri önemli değişimleri görmez hale getirmesini izin vermememiz gereken iki tamamlayıcı soruya yoğunlaştırılabilir. "Duyduğumun ne kadarını görüyorum? Bir cadde, bir tren ve insan sesleri duyuyorum. Bunların kaynakları görülebilir mi?"



Ekrandışı mı? Görsel olarak verilmiş mi? Gördüğümün ne kadarını duyuyorum?” Bu simetrik soru genellikle iyi bir şekilde cevaplamak için zordur, çünkü bir çekimdeki seslerin potansiyel kaynakları genellikle hayal edebileceğimizden çok daha fazladır.

Salonlarda gösterilen filmlerin yetmiş yıldır soundtrackları vardır ve yetmiş yıl boyunca bu durum sinemanın gelişimini etkilemiştir. Ama geçen yıllar boyunca insanlar sinemanın “sesli” hale gelerek doğru şeyi yapıp yapmadığını da merak etmektedirler. Bu güçlü önyargının bir biçimi tüm bu geçen zaman boyunca ses tarafından hiçbir değerli -ya da neredeyse hiç- katkı yapılmamış olduğunun yaygın düşüncesidir. Sesli sinemanın uyuyan güzeli sonsuza kadar prensini, yani yeni Eisenstein veya Griffith’ini bekler.

Çünkü o alanda da mümkün olana kıyasla pek bir şey yapılmamıştır. Görüntü ve ses tartışmalarının bu yüzden itiraz aşamasında kalması olasıdır: hayalini kurduğumuz şey var olmadığından, var olan şeyle ilgilenmenin hiçbir faydası yoktur. Ama yapılacak olanı kuramsal olarak tahmin etmektense, ortaya çıkan fırsatları tam olarak değerlendirebilip değerlendiremediğimizi sorgulamak isterim. Sesli filme geçmişi düşünerek, bir zamanlar sevdiğimiz şekliyle, hoş sessiz sinema olarak kalmadığına pişman olarak bakma eğiliminde olduğumuzu düşünüyorum.

Film tarihinde sesin rolünü yeniden değerlendirmek ve gerçek önemine uyarlamak tamamıyla eleştirel veya tarihi bir girişim değildir. Sinemanın geleceği değişime açıktır. Eğer kendi geçmişinden işe yarar bir şeyler öğrenirse daha iyi ve daha canlı olabilir. Film sesinin tarihi şimdiye kadar neredeyse her zaman bir süreçte neden olduğu sanılan kesinti ile ilişkilendirilerek anlatılmıştır. Bu kırılma tarihi olarak rahatlıkla belirlenebilir, özellikle de sinemanın tüm açılarını bir kerede etkilemesi: ekonomik, teknik, estetik, vb. ama sesin gelişinden sonra, eğer bu konuda yazılan makalelere göz gezdirirseniz göreceksiniz ki o zamandan beri hiçbir şey olmamış gibidir.

Tarihçiler aynı modelleri uygulamaya ve insanların elli yıl önce ifade ettikleri aynı pişmanlıkları dile getirmeye devam ederler. Ama sinemanın süreksiz tarihinin ötesinde, büyük savaşların kolayca ezberlenen tarihleri gibi fark edilir kesinti

noktalarıyla belirlenmiş, keşfetmesi daha zor olan ilerleyici değimlerden meydana gelen sürekli/devamlı bir tarih yatar.

Varoluşsal anlamda ve tarihi anlamda da, film sesi bir “artı”, eklenti olarak düşünölmüştür. Bunun altında yatan düşünce şu şekildedir: geçtiğimiz yıllarda soundtrack’ı daha da zenginleşen sinema otuz yıl boyunca yokluğundan sonra eşzamanlı ses ile donatılmış olsa da şimdi bile varoluşsal görsel tanımını bozulmamış halde korur. Sesi olmayan bir film hala bir filmdir; görüntüsü olmayan bir film, ya da yansıtacak bir çerçevesi olmayan bir film artık bir film değildir. Kavramsal anlam hariç: Walter Ruttmann’ın filmi yaratıcısına göre “*Weekend* “ bir “görüntüsüz filmdir”, ışınsal bir soundtrack üzerindeki seslerin montajından meydana gelir. Hoparlörlerle oynatıldığında “*Weekend*”, bir radyo programından başka bir şey değildir, ya da belki de bir somut müzik çalışmasıdır. Yalnızca çerçeveye referans olduğunda boş olsa bile bir film haline gelir.

Sesli film: görüntü yansıtmasının konumuna, bu konum dolu veya boş olabilir, ilişkin seslerdir. Sesler alan içinde hareket edebilir ve çoğalabilirler, görüntü de kısıtlı kalabilir; ama bu bir sorun değildir çünkü nicelik ve oran burada geçerli değildir. Son yıllarda filmlerde gördüğümüz gibi sesin nicelik bakımından artması bunu gösteriyor.

Dolby ile donatılmış çok katlı salonlar bazen güçlü ses seviyelerinde oynatılan ses ekrana küçük bir gayretle çarptığından ekranı posta pulu büyüklüğüne indirir. Ama ekran hala ilgi odağıdır. Ses yine de zor olanı tercih eder. Bu bol sesin etkisi altında gücü ve gösteriyi yayan yine ekrandır; ayrıca işitsel izlenimlerin çekim gücü ve toplanma yeri de sesin her zaman kendi dizginlenemeyen görkemiyle donattığı görüntüdür.

Bu şekilde nasıl işleyebilir? Sinemayla ilgili bazı unsurları hatırlayalım. Projektör seyircinin arkasına yerleştirilir, hoparlör de öne. Hoparlör kesinlikle ekranın değil projektörün eş değerlisidir. Yalnızca burada *projektör* kelimesi farklı bir anlamı yok mudur?

Çünkü dağılım şeklini de düşünmemiz gerekir. Işıl doğrusal bir şekilde çoğalır, ama ses gaz gibi dağılır. Işık ışınlarının eş değeri “ses dalgaları”dır. Görüntü alanla sınırlıdır, ama ses değildir. Aynı zamanda görüntünün yansıtıldığını ve sesin görüntüye anlam ve değer yüklediğini düşünerek yansıtıcı olduğunu söyleyebiliriz.

Bugünün sesi, sinsice görüntüyü belli işlevlerinden mahrum bırakmıştır; örneğin “ses alanını yapılandırma” işlevi. Ama ses görüntünün doğasını değiştirmiş olmasına rağmen; görüntünün dikkati çeken merkezliğine el sürmemiştir. Sesin “nicesel” evrimi görüntüyü yerinden etmemiştir. Hala görüntüde görmemizi istediği şeyi gösterme gücüne sahiptir.

## KAYNAKÇA

ALLEN, Richard, GONZALES, Isshi; Hitchcock: **Past and Future**, Birinci Basım, Routledge, London, 2004, 284 S.

ALTMAN, Rick; **Silent Film Sound**, Birinci Basım, Columbia University Press, New York, 2004, 462 S.

BLACKSTOCK, David T; **Fundamentals of Physical Acoustics**, Birinci Basım, John Wiley & Sons, New Jersey, 2000, 541 S.

BROWN, R. C. ; **Sound**, Birinci Basım, Longmans, Green and Company, Harlow, 1954, 142 S.

CHİON, Michel; **The Voice in Cinema**, Birinci Basım, Columbia University Press, New York, 1999, 183 S.

CHİON, Michel; **The Films of Jacques Tati**, İkinci Basım, Guernica Editions, Toronto, 2003, 161 S.

CRAFTON, Donald; **The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931** **History of the American Cinema**, Yeni Baskı, University of California Press, California, 1999, 651 S

DELEUZE, Gilles; **Cinema**, Birinci Basım, Continuum International Publishing Group, New York, 2005, 288 S.

DOWLING, Ann P. ; **Sound and Sources of Sound**, Birinci Basım, E. Horwood, London, 1983, 321 S.

EİSENSTEİN, Sergei; **Film Form: Essays in Film Theory**, Yeni Basım, Harcourt- Brace, San Diego, 1977, 279 S.

EYMAN, Scott; **The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution, 1926-1930**, Birinci Basım, Simon&Schuster, New York, 1997, 413 S.

GOMERY, Douglas; **The Coming of Sound: A History**, Birinci Basım, Routledge, London, 2005, 181 S.

GORBMAN, Claudia; **Unheard Melodies: Narrative Film Music**, Birinci Basım, BFI Pub. , London, 1987, 190 S.

HAMLYN, Nicky; **Film Art Phenomena**, Birinci Basım, BFI Pub. London, 2003, 200 S.

HOLMAN, Tomlinson; **Sound for Film and Television**, İkinci Basım, Focal Press, Massachusetts, 2002, 285 S.

HORN, M.Geoffrey; **Movie Soundtracks And Sound Effects**, Birinci Basım, Gareth Stevens, New York, 2006, 32 S.

HOWARD, D. Martin, ANGUS, Jamie; **Acoustics and Psychoacoustics**, Dördüncü Basım, Focal Press, Massachusetts, 2009, 488 S.

ISAACS, Bruce; **Toward a New Film Aesthetic**, Birinci Basım, Continuum, New York, 2008, 234 S.

KOZLOFF, Sarah; **Overhearing Film Dialogue**, Birinci Basım, University of California Press, California, 2000, 323 S.

LaBELLE, Brandon; **Background Noise: Perspectives on Sound Art**, Birinci Basım, Continuum International Publishing Group, New York, 2006, 316 S.

LASTRA, James; **Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity**, Birinci Basım, Columbia University Press, New York, 2000, 207 S.

LOBRUTTO, Vincent; **Sound On Film: Interviews With Creators of Film Sound**, Birinci Basım, Praeger, Connecticut, 1994, 299 S.



O'BREIN, Charles; **Cinema's Conversion To Sound: Technology And Film Style In France And The U.S.** , Birinci Basım, Indiana University Press, Indiana, 2005, 200 S.

PURCELL, John; **Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art**, Birinci Basım, Elsevier, Amsterdam, 2007, 365 S.

ROSSING, Thomas D. , WHEELER, Paul A. , MOORE, F. Richard; **The Science of Sound**, Üçüncü Basım, Addison Wesley, Boston, 2002, 783 S.

SEN, S. N. ;Acoustics Waves and Oscillations, Birinci Basım, **New Age International**, New Delhi, 1990, 234 S.

SERGI, Gianluca; **The Dolby Era: Film Sound In Contemporary Hollywood Inside Popular Film**, Birinci Basım, Manchester University Press, Manchester, 2004, 209 S.

SCHAFFER, R. Murray; **The Soundscape: Our Sonic Environment and The Tuning of The World**, Yeni Baskı, Destiny Books, Massachusetts, 1977, 301 S.

SCHAFFER, R. Murray; **The Tuning of The World**, Birinci Basım, Knopf, New York, 1977, 301S.

SHRIVASTAVA, Vinay; **Aesthetics of Sound: Critical Analysis of Sound Design in Television and Motion Pictures**, Birinci Basım, Kendall/Hunt Publishing Company, Westmark Drive, 1995, 240 S.

SILVERMAN, Kaja; **The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema**, Birinci Basım, Indiana University Press, Indiana, 1988, 257 S.

SPADONI, Robert; **Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre**, Birinci Basım, University of California Press, California, 2007, 190 S.

WEIS, Elisabeth, BELTON, John; **Film Sound: Theory and Practice**, Birinci Basım, Columbia University Press, New York, 1985, 462 S.

WALKER, Alexander; **The Shattered Silents: How The Talkies Came To Stay**, Yeni Basım, Morrow Quill Paperbacks, New York, 1981, 218 S.

WHITTINGTON, William Brian; **Sound Design & Science Fiction**, Birinci Basım, University of Texas Press, Texas, 2007, 280 S.

YEWDALL, David Lewis; **Practical Art of Motion Picture Sound**, İkinci Basım, Focal Press, Massachusetts, 2003, 510 S.

## İNTERNET KAYNAKÇASI

### MAKALELER

Aldred John. (02.09.2004) **Cinema Loudspeakers**. <http://www.filmsound.org/articles/amps/loudspeakers.html> (01.06.2009)

Allen Bob. (11.03.2001) **Let's Hear It For Sound**. [http://www.amps.net/newsletters/Issue15/15\\_lets\\_.html](http://www.amps.net/newsletters/Issue15/15_lets_.html) (03.06.2009)

Allen Bob. (11.03.2001) **70 Years of Synch Sound**. [http://www.amps.net/newsletters/issue19/19\\_synch.html](http://www.amps.net/newsletters/issue19/19_synch.html) (03.06.2009)

Altman Rich. (05.11.2004). **The Sound of Sound - A Brief History of the Reproduction of Sound in Movie Theaters**. <http://filmsound.org/film-sound-history/> (22.05.2009)

Balazs Bela. (06.06.2001) **Theory of the Film: Sound** [http:// filmsound.org/film-sound-history/](http://filmsound.org/film-sound-history/) (22.04.2010)

Cavalcanti Alberto. (04.04.2000) **Sound in Films** <http://filmsound.org/film-sound-history/> (11.12.2009)

Clair Rene. (22.02.2000) **The Art of Sound**. <http://filmsound.org/film-sound-history/> (03.08.2009)

Eisenstein S.M., Pudovkin V.I. , Alexandrov G.V. (13.05.2000) **A Statement** <http://filmsound.org/film-sound-history/> (03.01.2010)

Kracauer S. (27.05.2000) **Dialogue and Sound** [http://filmsound.org/ film-sound-history/](http://filmsound.org/film-sound-history/) (21.03.2010)

Prendergast Roy A. (16.05.1997). **The Aesthetics of Film Music.** <http://web.archive.org/web/19970516041845/> (02.04.2009)

Pudovkin V.I. . (22.04.2000) **Asynchronism as a Principle of Sound Film** <http://filmsound.org/film-sound-history/> (11.12.2009)

Reesman Bryan. (01.01.2003). **Lisa Gerrard: The Color of Sound.** <http://everythingisbeautifulandnothinghurts.blogspot.com/2011/02/color-of-sound-interview-with-lisa.html> (14.05.2009)

Ulano Mark. (09.04.2006) . **Moving Pictures That Talk: The Early History of Film Sound.** <http://filmsound.org/ulano/index.html> (18.05.2009)