



ANLATIMSAL BİR ÖGE OLARAK SİNEMADA SES EFEKTLERİ: TANIMLAMALAR, FİMLER, ÇÖZÜMLEMELER

Mustafa SÖZEN*

Özet

Filmlerin işitsel evreni, müzik, konuşma ve ses efektleri olarak üç temel bileşenden oluşur. Bu bileşenlerle bilinçli şekilde oluşturulmuş ses tasarımı, filmlerin başarısı için şart olan asal öğelerden biri konumundadır. İşitsel evren tasarımı, çeşitli ve oldukça karmaşık fonksiyonlar bileşimleriyle, seyircide anlam yaratımları ve/veya farklı beklentiler oluşturma üzerine inşa edilir. Ses efektleri (SFX), bir filmde konuşma ve müzik dışında kalan tüm sesleri içerir ve kendini çok belli etmeksizin filmin işitsel anlamdaki temel dokusunu belirler. Son derece sofistike görevler yüklenen ses efektleri, farklı nitelikte (çevre sesleri, bireysel sesler, ambiyans sesleri vb.) olmak üzere, çeşitli katmanların anlam örgüsü üzerinden tasarlanır. Bu çalışmada; ses efektlerinin anlatımsal öğeler olarak rolü nedir, sinemasal anlatımda hangi işlevleri yüklenmektedir soruları ele alınmış; bu soruların karşılığı olarak, ses efektlerine yönelik kavramlar ve tanımlar üzerinden ana-akım sinemaya ait üç filmin çözümü yapılmıştır. Ele alınıp çözümü yapılan filmlerdeki ses efektleri tasarımının -genel olarak- bilinenden daha karmaşık olduğu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sinema, işitsel evren, ses efektleri, foley, yalın anlatım, ambiyans yaratımı.

CINEMATOGRAPHIC SOUND EFFECTS As EXPRESSION ELEMENTS; DEFINITIONS, FILMS, ANALYSIS

Abstract

The sound effect of films is composed of three basic elements such as music, dialog and sound effect. The sound effect composed consciously by these components is one of the essential elements required as a prior condition for the success of the film. The design of auditory world together with its diverse and rather complex functional combinations is established over the sense creation and/or new expectations formed in audience's perception. Sound effects contains all sounds excluding dialogs and music and forms vaguely the basic auditory texture of the film. The sound effects charged with sophisticated tasks are, having different qualities (surrounding voices, voices of individuals, ambience voices, etc.) designed through various layers of sense knits. In this study, the role of sound effects as an element of expression and its adopted functions in cinematographic expression are taken into consideration. In response of these, three films of mainstream cinematography have been resolved through concepts and definitions of sound effects. The sound effects of the studied films were found, in general, more complicated than the usual.

Keywords: Cinema, auditory world, sound effect, foley, plain expression, ambience creation.

1.GİRİŞ

Ses olgusu, süreç içinde sinemasal anlatıların kaçınılmaz bir ögesi konumuna gelmiştir. Seyirciyi yönlendirmekte, duygusal odağı vurgulamakta, bazen de karakterlerin deneyimlerini seyirciye aktarmaktadır. Eş deyişle ses olgusunu, dramatik kurgunun merkezi konumunda yer alan bir öge olarak tanımlayabilmek mümkündür.

Çağdaş sinemada diyaloglar, anlatılan öyküyü iletmede kullanılan birincil işitsel bileşen olarak kabul görür; diğer bileşen olan müzik, öykünün duygu boyutunu oluşturur. Efekt sesler ise görüntüde yansıtılanlara ek güçler getirmesine karşın, değerleri yeteri denli kavranamamış bir olgu olarak gözükmemektedir. Efekt seslerin, sadece görüntüleri (sinematografinin) güçlendirmesi işlevinden öte, öykünün de ek bir bileşeni olarak görevler yüklenmesinden yola çıkıldığında, diyaloglarla eşit öneme sahip olduğunu iddia etmek yanlış bir argüman olmayacaktır.

* Doç.Dr. Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sin.-TV. Bölümü, sozen@akdeniz.edu.tr



Ses efektleri (SFX), bir filmde konuşma ve müzik dışında kalan tüm sesleri içerir. Önceden kaydedilmiş doğal ya da düzenleme yoluyla elde edilmiş bu sesler, seyircinin hikâyeyi daha iyi alımlamasına yardımcı olan sessel ipuçları olarak tanımlanabilir. Kendini çok belli etmeksizin filmin işitsel anlamdaki temel dokusunu kuran ses efektleri, farklı nitelikte (çevre/uzam sesleri, bireysel sesler, room-tone vb.) olmak üzere çeşitli ilişkiler ağı içinde tasarlanır.

Ses efektleri çoğunlukla (neredeyse tamamen) yapay olarak üretilen seslerdir. Bu yapaylığın amacı filmi daha gerçekçi kılmak içindir. Sözelimi bir kurgu karakter olan Superman'ın uçma sesi ya da bir köprünün patlatılma sesi gerçekte olamayacağı için yaratılmış/oluşturulmuş seslerin kullanılması zorunludur; bazen de sahnedeki olay ya da olguların gerçek sesleri yeteri kadar doygunluk veremediği için yapay olarak üretilir. Eş deyişle efekt sesler, gerçeklik eklemek için sinemasal anlatıların olmazsa olmaz öğeleri konumundadır (Sergi 2006:1).

Efekt ses olgusunun sinemanın ilk yıllarına kadar uzanan bir öyküsü vardır. Lumiere Kardeşler tarafından yapılan filmlerde, yağmurun hızlı yağması, gök gürültüsü, atların dörtlüye koşuşu vb. daha birçok eylemin yansıtılmasında işitsel taklitler eşlik etmiştir. Bu şekildeki taklitler, daha sonra tiyatro orgcuları tarafından müzik ve ses efektlerine dönüştürülmüştür. Hollywood'da sessiz filmde sesli filme geçişi takiben sesler, nadiren görsel referans olmadan kullanılmıştır. Eş deyişle ilk dönem filmlerde atmosferik veya seyircinin ses kaynağını görmeyeceği biçimde düzenlenmiş (acousmatic) efekt kullanımlarına nadiren rastlanılır. Bu yaklaşımdaki amaç, gösterilen nesnenin tanınabilir özelliklerinin sesler aracılığıyla yansıtılması üzerinden odak sağlanmasıdır. Film dünyasındaki bu yorumlama 'estetik temsil' yerine, 'sesin temsiliyeti' olarak tarif edilir (Barnes,2005: 313).

1930-40'lı yıllarda çekilen filmlerin çoğunda çekim sırasında alınan sesler, yani diyaloglar ve sette kaydedilen canlı ses kullanımları vardır. Sesli çekim stüdyoları sakindi ve çevreyi de kontrol etmek mümkündü; yalnız 'temiz' replikler değil, adım sesleri, kapı çarpmaları gibi sahneye gerekli sesler de çekim sırasında kaydedilirdi. Bazen gerçek olarak kaydedilmesi mümkün olmayan özel seslere ihtiyaç duyulmaktaydı. Sözelimi, savaş filmleri, westernler, gangster, korku veya boks filmlerindeki, silah sesleri, bomba(lar)ın patlama sesi, yüze vurulan yumruk sesleri, gök gürültüleri vb. seslerin yapay olarak yaratılması gerekmekteydi. Dolayısıyla da bu tür sahnelerde veya daha başkalarında kullanabilmek için Hollywood'daki her film stüdyosu kendi ses arşivini oluşturma yoluna gitmiştir.

Filmlerin ses tasarımında 1970'li yılların ortalarına kadar yaratıcı veya teknik gelişmeler pek fazla olmadı. Bu yıllardan itibaren, Kubrick, Lucas, Scorsese, Coppola gibi yönetmenler, ses tasarımını farklı düzlemlere taşıdı. Efekt sesler artık ambiyans (mood) yaratımı, metaforik anlam üretimi gibi fonksiyonlar içinde kullanılmaya başlandı. Seyirciler, filmlerin ses efektlerinde yüzey anlamın altında, bir alt metnin okunması/anlamlandırılması gibi estetik alımlamalara aşına oldular (Wrea/Irving, 2004:92). Stanley Kubrick'in 'Bir Uzay Macerası/2001:A Space Odyssey (1968)' filmindeki 'müzik-efekt' seslerdeki ikonolistik rolü (ses estetiğinin kabul edilmiş paradigmalara saldırı) ve Avrupa modernizmine bağlılığı; George Lucas'ın 'THX-1138 (1971)' filminde, Fransız Yeni Dalga sinemasının model yıkıcı



ögelerinin filmin ses tasarımında uygulanışı ve yine aynı yönetmenin ‘Yıldız Savaşları/Star Wars (1977)’ filmindeki sonik sessel uzam/coğrafya ve biyomekanik ses efektlerinin öncü (pionner) yüklemeleri; Wachowski kardeşlerin ‘Matrix (1999)’ filmindeki ses kuşağının temaya dayalı sürükleyici seslerinin yarattığı etkimeler, bu gelişime verilebilecek örnekler arasındadır (Csicsery-Ronay, 2011:506).

Efekt seslerin objektif ve subjektif algılar arasında seyircinin duygularını veya karakterin çevresindeki dünyayı nasıl algıladığını göstermeye yarayan bir örnek olarak Taika Waititi’nin ‘Delikanlı/Boy (2010)’ filmi verilebilir. Burada, doğal atmosfer, böcekler, kuşlar vb. ögelerle parlak, canlı ve hareketli bir çevre sunulur. Olay örgüsünün önemli bir noktasında, bu atmosfer parçalanır, canlılık yiter, uzun (görünen) sessizlikler ve rüzgârın boş sesi duygusal bir boğulma yaratır. Bu noktadan itibaren seyirci, ana karakteri ve oluşan yeni dünyayı farklı bir bakış açısıyla duyumsamaya başlar. Karakter ve onun aile içi dramı daha yoğun hale geldikçe, doğal çevresel sesler de farklılaşır. Karakter odaklı bu anlatıda, çevrenin farklılaşan sesi, duygusal olay örgüsünün noktalarını hatta bazen bilinçdışı düzeyini imleyen bir ses dünyasına dönüşür.

Bütün bu yüklemelerden dolayı -hem yönetmenlerin hem de seyircilerin- ses efektlerine sadece mekanik bir araç olarak bakmamaları, onun aynı anda yaratıcı ve sanatsal kullanılma imkânları veren bir anlatım ögesi olarak değerlendirmeleri gerekir.

1.1.Çalışmanın Kapsamı ve Sınırları

Bir film görsel olduğu kadar işitsel olarak da kusursuz olması gerekir, çünkü ses tasarımında bileşenlerin olası çakışmaları birçok soruna yol açabilir. Bu nedenle yönetmenler bu özel dinamiği anlamak ve ses olgusunu bilinçli bir perspektif içinde uygulamakla yükümlüdürler.

Sinemasal anlatılarda önemli bir yeri olan ses efektleri ve onun nitelikleri, çok da bilinmeyen bir alan olarak göze batmaktadır. Genel bir yapılanma üzerinden ele alındığında ses efekti olgusunu birden çok alanda ele alıp irdelemek mümkündür. Sözelimi ses efektlerinin üretilme süreçlerinin teknik boyutu ele alınıp incelenebilir ya da sinemanın çeşitli alt türlerinde (belgesel, animasyon vb.) efekt kullanımının özellikleri ele alınabilir. Bir başka alan, I-max veya Real D gibi yeni teknolojiler ve efekt ses ilişkisi olabilir.

Bu çalışma, günümüz ana-akım sinemanın (main-stream cinema) içinde yer alan filmlerde kullanılan efekt seslerin anlatımsal boyutunun belirlenmesi üzerine kurulmuştur. Çalışmanın içeriğini oluşturan bütün bilgiler, ana akım sinema estetiği ve anlatısı için geçerli olacak şekildedir. Dolayısıyla tarihsel süreç, üretimin teknik boyutları, yeni gösterim teknolojileri vb. alanlar çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Çalışmada sinemasal anlatılarda ses efekti olgusu, nedensel, semantik ve ontolojik olmak üzere üç niteliksel boyut üzerinden ele alınıp belirli çözümlenmeler yapılmıştır. Nedensel boyutta, duyulan sesin nedeni ve nereden geldiği sorusu; semantik boyutta, bu sesler ne anlama geliyor ve neyi temsil ediyor sorusu; ontolojik boyutta ise, sesin gerçek özellikleri nelerdir, seste yapılan fiziksel oynamaların anlam yaratımındaki etkileri nelerdir sorularına yanıt aranmıştır.



1.1.1.Çalışmanın evren ve örnekleme

Çalışmanın evrenini uzun metraj kurmaca sinemaya ait (feature films) filmler oluşturmaktadır. Burada ağırlıklı olarak Batı (Hollywood) sinemasının uygulamalarına değinilmiş, verilen bilgiler bu sinemaya ait örneklerden seçilmiştir. Bu seçimin nedeni, günümüz sinemasında anlatım boyutunu belirleyen temel dinamiğin, Batı sinema estetiğinin belirlemeleri içinde oluşmasıdır. Türk sinemasından örnekler verilmeme nedeni olarak, ses efektleri bağlamında yalın anlatımın dışına çıkan Türk filmlerinin hem sınırlı olduğu, hem de olan filmlerin farklı sahnelerinde kullanma frekansının, örneklem alınamayacak denli düşük sayılarda olmasından dolayıdır.

Örnekleme olarak, özel türü içeren bir makalenin özeti, üç tane de bu çalışma için seçilmiş film ele alınmıştır. Bu filmlerin ses efektleri tasarımı çözümlemesine yönelik iyi örnekler olduğu düşünülmüştür, çünkü kendi sessel evrenleri açısından, değişen karmaşıklık derecelerde oluşturulmuş dramaturgilere sahiplerdir. Filmlerden ilki 'Matrix'tir. Bu filmin seçilme nedeni hem tek bir türe ait olmaması hem de ses efekti bakımından özel bir başarı kazanmasıdır (1980 yılında, efekt, ses, kurgu dallarında Oscar kazanmıştır). İkinci film 'Altıncı His' adında korku türüne ait bir filmidir. Korku filmleri müzik ve efekt sesler bakımından özel bir önem taşır, bu filmin seçilme nedeni de bu alanın tipik bir örneği olmasıdır. Çözümlemesi yapılan son film 'Barton Fink'tir. Bu filmin seçilme nedeni ise efekt sesin uygulamasının farklı birçok örneğini üstünde barındırmasıdır.

2.BİR ÇATI KAVRAM OLARAK SES EFEKTİ

Ses efekti kavramını, elde edilmiş biçimlerine, anlatıdaki rollerine veya yüklendikleri işlevlere göre birden çok farklı alan/tanım/rol/işlev içinde ele alabilmek mümkündür. Dolayısıyla bu kavramın niteliğinin daha iyi anlaşılabilmesi için kendi içindeki alt ayrımların neler olduğunun bilinmesi gerekir. Örneğin gerçek dünyanın yanılsamasını veren sesler (ayak sesleri, kapı kapanışı, arabaların çarpışma sesi, bomba patlayışı vb.); fantastik yanılsamalar veren sesler (King Kong'un sesi, şeytanın sesi vb.) veya sembolik/metaforik anlamlarla yüklü olan sesler gibi ayrımlar oluşturabilmek mümkündür. Bir başka ayrışma, yüklenen işlevler üzerinden olabilmektedir. Sözelimi 'yer belirleyen' efektler vardır. Bir gece kulübünün içindeki kalabalıkların anlaşılmasız sesleri; kuş seslerinin bir bahçeyi, vapur düdüklarının denizi çağrıştırmaya ya da kesintisiz otomobil klaksonlarının yoğun bir trafiği göstermesi gibi sesler örnek olarak verilebilir. Farklı bir ayrım da, 'senkron veya senkron olmayan efektler olarak zamansal kuruluma dair yapılabilir.

2.1.Ontolojik Boyutlarına Göre Efekt Sesler

Bu boyuta ait ayrım, 'gerçek sesler' ve 'yaratılmış sesler' olarak iki alt başlık altında ele alınıp incelenebilir.



2.2.1. Doğal/gerçek sesler

Doğal ortamda kaydedilip görüntüyle arasında gerçek bir bağın olduğu seslerdir. Sözelimi içinde yaşanan çevre/uzama ait doğal gürültüler, önemsiz pek çok öge barındırmasına rağmen bu sesler bilinçli bir seçimle ele alındığında sahneyi fiziksel büyüklüğün ötesine taşır. Ses efekti olarak bu doğal gürültüler, temiz diyaloglarla bir bütünlük oluşturup, görüntüyle de eşleşince mükemmel bir mekân ve derinlik izlenimi uyandırır. Kayıt stüdyolarındaki en karmaşık teknikler dahi böyle bir etki yaratma gücüne sahip değildir (Wajda, 2006:127).

2.1.2. Doğal olmayan yaratılmış sesler

Doğal olmayan ses efektleri günümüzde elektronik gereçlerle özel olarak üretilen seslerdir. Normalde doğada meydana gelmeyen veya kaydedilmeleri imkânsız olan bu sesler, özel olarak tasarlanırlar. Çoğunlukla müzik ve efekt seslerin bulanık bir bileşimi şeklinde oluşturulmuşlardır. Elektronik gereçlerle üretilen bu amorf sesler, filmlerde daha çok fütüristik teknoloji duyumsanma yaratımında kullanılır. Bu efektlere animasyon sinemasında da yer verildiği görülmektedir (Dakic, 2009:6).

2.2. İfade Ediş Biçimlerine Göre Efekt Sesler

Efektleri ifade ediş biçimlerine göre ‘yalın’ ve ‘dramatik’ anlama sahip olmak üzere iki anlatım/anlam tipolojisi içinde ele almak mümkündür.

2.2.1. Yalın anlama sahip efektler

Bir kapının açılıp, kapanma sesi, bir kişinin yürüme sesi, gök gürültüsü, yağmur sesi, bir hayvanın uluması vb. sesler doğal niteliktedir ve taşıdıkları anlam ilk elde yalın şekildedir. Bu sesler gerçek hayatta nasıl ve hangi şekilde ortaya çıkmışsa filmde de aynı şekilde yer almalıdır. Andrzej Wajda (2006:126), şöyle bir örnek vermektedir: “Vaadedilmiş Topraklar’ın (1975) bir sahnesini çektiğimde fabrikada binlerce dokuma tezgâhı çalışıyordu. Bu korkunç gürültü yüzünden oyuncular sözlerinin anlaşılması için olağanüstü çaba sarf ederek sözlerini abartılı bir biçimde vurgulamak zorunda kaldılar. Bu abartılı ifadeyi ne yazık ki stüdyoda tekrarlayamadılar, çünkü bu abartılı ifade ancak makinelerin gürültüsünü bastırmak için sarf edilen çaba yüzünden kendiliğinden ortaya çıkmıştı”.

2.2.2. Anlatımsal nitelik taşıyan efektler

Bu efektler bir sahnede görsel boyutun verdiği bilgi sunumundan daha fazla bilgiyi sahneye ekleme işlevini taşıyan seslerdir. Anlatımsal nitelikte olan efektler için en iyi örneklerden biri Ford Coppola’nın ‘Kıyamet/Apocalypse Now (1979)’ filminin açılış sekansından verilebilir. Ana kahraman, otel odasındaki yatağında, tavandaki vantilatöre bakmaktadır; vantilatörün pervane sesi, bir helikopter sesine bağlanır. Bu yeni ses bir süreliğine, seyirciyi başka bir gerçeklik düzlemine taşır; iki farklı sesin çağrışıma dayalı birleşimi metaforik anlam yaratımını sağlar.



2.2.3. Dramatik anlama sahip efektler

İçinde çatışmaların oluşup, çarpıştığı anlara ‘dramatik an’ denilir. Bu gibi anlarda seslerin, gerçek koşullardaki şekilden farklı kullanılması gerekebilir. Farklı kullanımlar ya abartılı şekilde ya da gerçek perspektiflerinin değiştirilmiş şeklinde olabilir. Isık sesi gibi bir rüzgâr sesi, işitsel simge olarak bazen tehdit bazen de aşırı ıssızlık duygusu yaratır. Sözgelimi, tartışan bir çiftin görüntülerine bir ambulansın siren sesi, arka-plan sesi (BGS/back-ground sound) olarak eklendiğinde tartışmalar ile siren sesi arasında metaforik anlam bağı, hem kente ait doğal bir sesi hem de karakterlerde yaşanan psikolojik yaralanmayı yansıtmaya işlevini taşıyabilir.

2.3. Belirginlik Boyutlarına Göre Efekt Sesler

Bu boyutu da belirginlik taşıyan/tanımlanabilen ve belirginlik taşımayan sesler olarak iki alt başlık altında ele almak gerekir.

2.3.1. Belirginlik taşıyan/tanımlanabilen efekt sesler

Kaynağı, sahnede görünmese bile tanınabilen seslerdir. Köpeklerin havlama sesi, arabanın motor gürültüsü, tren sesi, kapının açılma-kapanma sesi, rüzgâr sesi vb. sesler tanımlanabilen sesler grubuna girer. Bu sesler sahnede kullanılacaksa, kaynağının görüntüsel olarak verilmesi de gerekmez. Tanınabilen seslerin sinemasal anlatımlarda çok özel yeri vardır. Bu seslere, salt nesnel dünyanın sunumunu yapan filmlerde değil, fantastik dünyalara ait öykülerin anlatıldığı bilim-kurgu türü filmlerde de yer verilme gereksinimi vardır. Buna örnek olarak James Cameron'ın ‘Avatar (2009)’ filmi verilebilir. Hiç kimse fiziksel olarak anlatılan bu efsanevi dünyanın gerçekliğini düşünmez ama gerçekçi olmayan mekânların daha iyi alımlanması (zevk stratejisi) için işitsel evrenin nesnel dünyaya refere eden seslere yakın olmasını bekler. Avatar da, seyircinin beklentisine uygun olarak yapılandırılmış; görüntülerde sunulan mekânlar, yağmur ormanlarına benzetilmiş veya onun gibi yerlerle ilişkilendirilmiştir. Kurgusal yaratıkların yaşadığı bu mekâna, -işitsel çevre olarak- özel ve sıra dışı böceklerin veya daha farklı hayvanların sesleri eşlik etmektedir. Tamamen yapay olarak üretilen bu ‘yeni sesler’in tanımlanabilen şekilde olması zorunluluk gibidir, çünkü seyirci bağlamında, duyulan sesin, bilinen/tanınan bir olguya tekabül etmesi, hem anlamlandırma hem de zevk stratejisinin temel belirleyicidir.

2.3.2. Belirginlik taşımayan/tanımlayamayan efekt sesler

Bu seslerin temel özelliği kaynaklarına ilişkin bağlantıların kopmuş olmasıdır. Sesin kaynağı ne görünür, ne de bağlamından kolayca tahmin edilebilir. Buna ek olarak, seyirciye tanınması için herhangi bir ipucu da verilmez. Belirsizliğin yarattığı bilgi açığı, kendine özgü duygusal bir bileşene sahip olarak seyircide güçsüzlük ve korku duygusu üreten bir anlatım aracına dönüşür. Bilinen bir kaynağa dayanan tehdit, bilinmeyene oranla daha az gerilim duygusu uyandırmasından dolayı bu sesler aracılığıyla içgüdüsel düzeyde tetiklenen korku veya gerilim gibi duygular katlanarak artar. Bu nedenledir ki, bilim-kurgu, korku ve gerilim filmlerinde bu nitelikteki sesler yoğun biçimde kullanılır (Flueckiger, 2009:156-157).



2.4. Sahne İçi veya Sahne Dışı Oluşlarına Göre

Duyulan efekt seslerin, öykü dünyasına ilişkin bağlarının içsel mi (diegetik) yoksa dışsal mı (non-diegetik) olduğuna göre farklı bir ayırım yapılabilir.

Diegetik efekt sesler, kaynağı sahnede olan veya sahne ile doğrudan bağıntılı olan seslerdir. Bu sesler görünen bir şeyi refere ederler ve aynı zamanda sahnedeki karakterler tarafından duyulurlar. Diyaloglar başta olmak üzere, sahnede kaynağı görünen kapı sesleri, ayak sesleri vb. sesler bu kapsamda değerlendirilir. Non-diegetik efekt sesler ise, kaynağı sahnede görünmeyen veya sahnenin evreni ile doğrudan/organik bağı olmaksızın görüntülerle birlikte duyulan seslerdir. Non-diegetik sesleri seyirciler duyar ama sahnedeki karakter(ler) duymaz. Örneğin, bir karakter ölüme gidecektir; son yürüyüşünü yaparken seyirci yavaş yavaş yükselen (fade-in) bir kilise çanı duyar. Öykü dünyasına ait olmayan bu dış sesin amacı, sahnenin anlam boyutunu farklılaştırıp, seyircide farklı bir duygu dünyası yaratmaktır. Duyulan sesin kaynağına bağlı olmadığı için seyirciye fark ettirilmesiyle komiklik etkisi yaratıldığı da olmaktadır. Sözelimi, Jacques Tati 'nin 'Bay Hulot'nun Tatili/Mr. Hulot's Holiday (1953)' filminde, yemek odasının kapısı açılıp kapandığında çıkan ses oldukça eğlencelidir. Tati, burada, kapı sesi yerine, keman yaylarının kopana kadar gerilmesi gibi bir tıngırtı sesi kullanmıştır. Eğlenceli olmanın yanı sıra bu ses, kapıdan girip çıkan kişilerin oluşturduğu ritmik hareketi vurgulamak üzere de işler. Diğer Tati filmlerinde de pek çok şaka, izleyiciye garip gelen non-diegetik sesler vasıtasıyla oluşturulmuştur. Yönetmenin filmleri, ses teknikleri inceleme konusunda önemli örneklerdir (Bordwell ve Thompson, 2008:278).

Çoğu zaman aynı sahnede diegetik ve non-diegetik sesler birlikte kullanılır. Örneğin anne ve oğlu sahil boyunca yürüyüş yapmaktadır. Seyirci onların konuşmalarını duyar (görüntüler doğrudan bunu verir/diegetik). Aynı anda daha düşük volümde dalga sesleri duyulur (görüntüler dalgaları göstermez) ama sesler öykü evrenine aittir/diegetik). Konuşma, tanıdık kişinin ölümü ve bunun yarattığı üzüntü üzerine dönüşür ve bu anlarda patetik bir müzik duyulur (non-diegetik).

2.5. Eşleşme Durumlarına Göre Efekt Sesler

Sahnede yer alan olay veya oluşumlara ait görüntüler ile onlara ait efekt seslerin aynı anda duyulması veya görüntüler ile sesler arasında zamansal farklılıklar olmasına göre efekt sesler, senkron (synchronous) ve asenkron (asynchronous) sesler olarak iki ayrı şekilde kullanılabilir.

Senkron ses eylem ile eşleşen sestir. Kapı kapama, tokat atma, telefon çevirirken tuşların çıkardığı sesler veya yürürken çıkan sesler gibi hareketle birlikte duyulan sesler; senkron efektleri oluşturur. Örneğin, karakterin, arabanın kapısını hızla açtığı ve onu sertçe hareket ettirdiği bir sahnede, yapılan tüm hareketler ve bunlara ilişkin seslerin aynı anda duyulması senkron kullanımdır. Senkron seslerin en belirgin kullanımı 'mickey mousing' tekniğidir. Terim, bir çizgi film olan 'Mickey-Mouse'da uygulanan ses tekniğinden ödünç alınarak kullanılmaktadır. Bu yapıda, ses ve görüntüler arasında tam bir paralellik vardır; terim bu anlamda hareket ve ses açısından, görsel-işitsel işbirliğini tanımlar. Asenkron ses ise, o anda olan görüntüler ile duyulan efekt sesin arasında zamansal aykırılık olduğu anlamındadır. Ses,



görüntülerde olan olaylardan daha önce ya da daha sonra duyulur. Örneğin, bir sahnede karakter telesekreterini açar. Duyulan seslerde bir şeyler anlatılmaktadır, anlatılanların hepsi daha önce olan ama seyircinin görmediği olgu ya da olaylardır. Bu sesler, seyirciye öykü hakkında bir dizi bilgi sunmaya yarar.

3. FOLEY

Foley terimi, sessiz film döneminde, filmlere, stüdyoda üretilen -efekt- seslerin eklenme işlemini tanımlamaktadır. Terim, Jack Donovan Foley adlı bir ses uygulamacısının, çekim esnasında kaydedilmesine olanak bulunmayan veya kaydedilse bile yetersiz olacak olan seslerin stüdyo ortamında üretilmesine bağlı olarak literatüre girmiştir. Sinemasal anlatıların ses tasarımında Foley tekniğine, bugün hala oldukça önemli bir yapım bileşeni olarak yer verilmektedir.

Foley, sadece kurgusal filmlerde değil, sözelimi bir radyo programında, belgesel filmlerde, spor etkinliklerinde de kullanılan bir tekniktir. Örneğin kürek müsabakalarında veya spor at yarışlarında önceden kaydedilmiş sesler kullanılır, çünkü bu etkinliklerde tüm sesleri almak için her tarafa mikrofon yerleştirmek pek de mümkün olmayan bir uygulamadır (Park, 2015).

Foley tasarımcılarını, ses dünyasının performans sanatçıları olarak kabul etmek mümkündür. Onların görevi, karakterlerin hareketlerinin her birini -hatta koreografisinin getirdiği- ayak sesleri, kumaş hışırtıları, yumruk sesleri vb. gibi, kişinin varlığını belirleyen ağırlık, çeviklik ve mizaç arasında ilişkileri sesler aracılığıyla karakterin doğal parçası haline dönüştürmektir. Burada önemli olan yaratılan sesin dokusunun hem sahnenin fiziksel niteliklerine hem de verilmek istenilen duyguya uygun olmasının gerekliliğidir.

Foley ses efektlerinin en bilinen örneği yürüme sesidir. Birçok foley stüdyosunda her türlü iç ve dış mekânda yürümeye ait sesleri yaratabilecek farklı zemin bölümleri vardır. Filmin o sahnesindeki karakter/ler ne tür bir zeminde yürüyorsa, foley stüdyoda da benzer olan zeminde kişi/ler yürür ve çıkan sesler kaydedilerek filmin o sahnesiyle eşleştirilir. Bir gerilim filminde bıçakla öldürülen karakterin vücuduna saplanan bıçağın çıkardığı ses, bir lahanaya saplanan bıçağın çıkardığı sesin eşleştirilmesiyle oluşturulur. Bıçaklanma sesini taklit etmek için lahanaya (farklı büyüklükte) bıçak(lar) saplanmaktadır. Bir kişinin aldığı darbe sonucunda kırılan kemiklerinin sesini oluşturmak için, büyük bir kereviz sapı alınıp, etrafına bir güderi sarılarak ortadan ikiye bölünmekte ve böylece deri altındaki kemiğin kırılma sesine eş bir ses elde edilmektedir (Green,2015). Foley tasarımcıları, sesin ontolojisiyle (frekans, pitch, tempo, reverb, volüm gibi değişkenler) oynayarak seyirci beklentilerini yönlendirip, değiştirebilirler; bir başka deyişle ses tonalitesini kasıtlı şekilde bozuluma uğratarak (distortion), yepyeni ve farklı bir ses elde edebilmektedirler. Sinemada, canavarlar ya da fütüristik teknolojik gereçlerin sesleri çoğunlukla bu şekilde oluşturulmuştur.

Robert Wise'in 'Uzay Macerası /Star Trek (1979)' adlı bilim-kurgu türü filmindeki sürgülü kapıya ait hi-tech sesler, oldukça basit hilelerle gerçekleştirilmiştir. Atılğan'ın, kayar kapısının açılma/kapanma sesi (gürültüsü) kalın bir kağıt parçasının, kalın bir zarftan yavaşça kaydırılarak çıkartılma sesidir. Steven Spielberg'in 'Jurassic Park (1993)' filmindeki tarih öncesine ait olan bütün hayvanların seslerinin otantik/gerçek canlılar gibi hissedilmesini



sağlayan efektler, bir bebek filin sesi ile trompet sesinin birleştirilmesidir. Örneğin T-Rex'in kükreme sesi bu şekilde yapılmıştır. Peter Jackson'un 'Yüzüklerin Efendisi/Lord of the Rings (2001) gibi fantastik öykü anlatan filmdeki sesler de basit hilelerle elde edilmiştir. Örneğin Yüzüklerin Efendisi'ndeki Balrog'un sesi, ahşap bir zemin üzerinde briket parçacığının sürüklenmesiyle elde edilmiştir. Andrew Stanton'un Wall-E (2008) filmi, uzak bir gelecekte geçen animasyon tarzı bir anlatımdır. Fütüristik yapıya sahip anlatıda çok sayıda yapay sesin bulunması gerekmektedir. Wall-E'nin ses tasarımcısı, küçük robotun yavaş hareketleri için eski bir ordu radyo jeneratörünün, robotun yüksek hızlı hareketleri için de bir marş motorunun sesini kullanmıştır (Park, 2015). William Friedkin'in 'Şeytan/The Exorcist (1973)' filminde şeytan tarafından ele geçirilen kızdan çıkan çığlıkların (şeytanın sesi), hayvanlar dövülürken çıkardıkları seslerin ve İngilizcenin tersten okunmasının bir karışımıdır. Steven Spielberg'in 'Jurassic Park (1993)' filminde, Tyrannosaurusrex'in kükremesini yaratmak için, ses mühendisleri bir kaplan kükremesini, yavru bir file ait ortalama frekanstaki bağırışı ve bir timsahın daha düşük tonlardaki hırıltısıyla birleştirmişlerdir. Filmde, jet uçaklarının motor gürültüleri bile hayvanlara ait seslerden türetilmiştir (Bordwell ve Thompson, 2008:270).

Foley ses kullanımı, komedi veya aksiyon sahnelerin geliştirimi için çok sık yer verilen bir tekniktir. Komedi filmlerinde, abartılı efekt sesler komiklik etkisinin artırılması bağlamında özel bir önem arz eder. Belgesel filmlerdeki sahnelerin/görüntülerin birçoğunda da ses değişim işlemine uğratılmış foley sesler kullanılır. Çünkü aksiyondan uzak, uzun çekimli olan görüntüler, foley olmaksızın oldukça cansız bir anlatıma dönüşmektedir. Sözgelimi, arkeolojiye dayalı bir zaman dilimini anlatan belgesel de bu olgu daha net hissedilebilir.

4. SES EFEKTLERİN ANLATIMSAL İŞLEVİ

Filmin dramatik inşasında, sessel anlatım dinamiklerinin neler olduğu önemli bir parametredir. Ses efektlerinin de, anlatıma derinlik, canlılık, gerçeklik kattığı ve görüntüyü desteklediği daha önce belirtilmişti. Bu nedenle iyi bir filmde, görüntü düzenlemesi kadar, ses bileşenlerinin de doğru bir biçimde tasarlanmış olması beklenir. Aşağıdaki tablo filmin işitsel evrenini oluşturan üç bileşenin yapısal niteliklerini göstermektedir.

Şekil. 1: Filmsel sesin üç bileşenin karşılaştırılması (Sergi,2006:1)

Ses Efektleri	Müzik	Diyalog
İnşa edilmemiş gelenek: Belirsiz köken	İnşa edilmiş gelenek: Tek kökenli (Müzik)	İnşa edilmiş gelenek: Tek kökenli (edebiyat)
Kolektif çaba	Bireysel çaba	Bireysel çaba
Tanınmayan/bilinmeyen eleştirellik	Tanınan/bilinen eleştirellik	Tanınan/bilinen eleştirellik
Tekniğe dayalı	Sanatsal	Sanatsal
Duyguya (sensual) dayalı	Duyguya ve entelektüelliğe dayalı	Duyguya ve entelektüelliğe dayalı
Prestij yokluğu/eksikliği	Prestijli	Prestijli
Kaba (gündelik olana dayalı)	Rafine (olağanüstü)	Rafine (olağanüstü)

Tablodan da kolayca anlaşılacağı gibi birbirinden farklı ontolojilere sahip üç bileşenden,



diyalog ve müzik birçok benzer nitelik taşımaktadır. Ses efektleri ise, bunlardan ayrı bir görünüm sunmaktadır. Bu görünüm/yapı, efekt seslerin düzenlenmesindeki (diğer iki bileşenle sürekli ilintili olarak) estetik açıklığı göstermektedir.

Bir filmde yer alan ses efektlerini, gerçeklik simülasyonu, yanılsama yaratımı ve ruh/mood oluşturma olmak üzere üç işlev içinde ele almak mümkündür. Gerçeklik simülasyonu için şöyle bir örnek verilebilir: Bir western filmindeki bar sahnesinde öykü kahramanı kavga etmektedir, kafasına bir viski şişesiyle vurulur, seyirci bu anları görüntü ve ses eşliğinde alımlar. Burada şişe sahtedir, ses ise daha önce kaydedilmiş gerçek cam bir şişenin kırılma sesidir. İkincil işlev olan sessel yanılsama yaratımı ise sinema sanatına getirilmiş olan önemli eklemelerden biridir. Bir safari grubu ormanda seyahat etmektedir. Görünürde olmamasına rağmen bir aslan kükremesi duyulduğunda, seyirci orada bir yerlerde aslan olduğu yanılsamasını yaşar. Başka bir örnek, bir çiftin kafede yürüdükleri sahneden verilebilir. Burada çeşitli masalarda oturan kişiler derin sohbete dalmışlardır. Kafede olması gereken doğal sesler eklendiğinde seyirci gerçek bir kafede bulunduğu duygusunu yaşar/inanır. Burada mekan yanılsaması yaratılmak için 'walla' işlemi gerçekleştirilir (1). Bu çift, masalarına oturup konuşmaya başlayınca bir dizi yakın çekimle sesleri net ve anlaşılır şekilde duyulmaya başlanır. Bu işleve bir diğer örnek şu şekilde olabilir: Bir kadın, evindedir; kapı açılır ve kocası odaya girer. Erkeğin eve kadar gelme süreci, arabanın park edilme ve kapısının kapatılma sesi, evin kapı kilidinin anahtarla açılma sesi gibi efektlerle aktarılır. Üçüncü işlev olan ambiyans/mood oluşturma için şöyle bir örnek verebilmek mümkündür: Bir kovboy küçük bir kamp ateşinin yanında oturmaktadır. Kamp ateşleri genel olarak sevimli sıcak bir ruh hali duygusu yaratır fakat bu sahneye baykuş sesi eklendiğinde ortama yalnızlık duygusu hâkim olur, uzaktan uluyan bir kurt sesi duyulursa ortama tehlike duygusu da eklenmiş olur. Aynı ortama keskin bir silah sesi eklendiğinde ise yakında olan başka bir insanın varlığı anlaşılır ve bu insanın dost mu düşman mı olduğu sorusu da eklenir. Bu sahnede, beklentiler, olası tehlikelerin getirdiği korku vb. duygular, farklı ses efektleri aracılığıyla seyirciye yansıtılmaktadır (filmsound.org,2015).

Ses efektlerinin anlatımsal işlevlerini farklı kategorilerde ele almak mümkündür. Bunlardan ilki 'yalın anlatıma' dayalı olandır. Bu bir filmde -varsa/gerekiyorsa- doğal olan seslerin duyulması amacını taşır. Herhangi bir ses etkisi yaratımının ötesine geçmez. Sesin kaynağı sahnenin doğal parçası olabilir veya sahne dışı bir yerden gelebilir (Bir araba çalıştırıldığında duyulan motor gürültüsü gibi). İkinci kategori 'ifade edici anlatıma' dayalı olandır. Ses gerçek olmasına karşın, değiştirilmiş biçimde kullanılabilir. Örneğin bir telefonunun çalması normal başlayıp aniden yüksek sesle verilirse, bu manipüle edimi, seyircinin duygu ve anlam yaratımında değişimlere yol açar. Üçüncü kategori 'gerçeküstü nitelik' taşıyan efektlerdir. Bu tür sesler genellikle bir karakterin iç düşüncelerini/duygularını (kâbuslar, halüsinasyonlar, rüyalar vb.) yansıtmak için kullanılabilir. Örneğin, çocuğu olmayan bir kadının çocuk istediği/arzu ettiği sahne, bir bebek kakhahasıyla verildiğine, bu ses sahneye gerçeküstü bir duygu verir.

Bütün bunların toplamından şu verileri çıkartmak mümkündür:

- Ses efektleri, bir sahne/mekân hakkında bilgi verici şekilde kullanılabilir (örneğin, bir tren garının doğal gürültüleri),
- Bir olay ve olgu hakkında referans olarak hizmet verebilir (örneğin, bir kişinin kapıdan girmesinin ardından tuvalet sifonunun çekilme sesi),



- Ruhsal ortam (mood) oluşturmaya yardım edebilir (örneğin, ıslık sesi gibi esen rüzgârın yarattığı duygu),
- Duygusal bir uyarıcı olarak işlev görebilir (örneğin, sahnede karakter vardır, sevgilisi arabayla ona gelmektedir, sahne dışı olarak bir arabanın çarpışma sesi ve onun ölmesi gibi) (Mc.Kee, 2006:346),
- Görsel dünyanın dışına taşarak sessel bir uzam yaratabilir,
- Belirli olay ya da karakteri tanımlayacak şekilde (leit-motif olarak) kullanılabilir,
- Karakterlerin iç düşüncelerini ifade etmek için kullanılabilir,
- Daha önce olan bir olaya ait sesi, daha sonraki bir zamanda seyirciye hatırlatma bağlamında kullanılabilir,
- Açık veya örtük şekillerde kullanılabilir; bazen kasıtlı olarak kendisine dikkat çekecek şekilde bazen de belirsiz şekilde ele alınabilir,
- Görüntüler ile farklı bağlamlarda eşleştirilerek, yeni (üçüncü) bir anlam üretiminde kullanılabilir.

4.1. Ortam Sesleri/Arka-plan sesler

Sahnedeki eylem ve/veya oluşumlar nerede gerçekleşiyor ise seyircinin o mekânı/uzamı daha iyi alımlayabilmesi adına arka-plan seslerine (ambient sound) yer verilmesi gerekir. Sıradan kullanımlarda bu sesler sahnede olaylarla doğal ama anlam üretmeyen şekilde eşleştirilir. Bu şekildeki bir kullanıma, iç mekânlardaki aydınlatma gereci olan flüoresan lambaların uğultu sesi örnek olarak verilebilir. Birçok filmde, arka-plan sesi, anlatımın daha güçlü hale dönüşmesi amacıyla farklı bağlamlarda ele alınıp değerlendirildiği de olmaktadır. Arka plan sesleri, uzam, zaman ve sahnenin atmosferine (mood) yeni boyutlar ekleme yetisine sahip olmasından dolayı, arka-plan seslerin ilişkisel konumu, anlatımda önemli bir karar verme olgusudur. Bir örnek olarak, aynı şehirde aynı yerde çekilen iki farklı tarzda (biri romantik komedi diğeri polisiye) film olsun. Romantik filme, arka-plan sesleri olarak şehir trafik sesleri, rüzgârların ağaçları hafifçe sallamaları ve kuş sesleri konulurken; polisiye film için polis sirenleri, sinirli kalabalıkların uğultusu helikopter vb. sesler eklenir ve anlamlar da farklılaşır.

Ortam seslerinin yalın anlatımın dışına çıkartılarak bir gerilim aygıtı olarak kullanılmasına örnek olarak Hitchcock'un 'Şantaj /Blackmail (1929) filmi verilebilir. Hitchcock, hem öykü karakterinin duygularını ifade etme yolu olarak hem de gerilim yaratımı için (manipülasyon bağlamında) ortam seslerine yer vermiştir. Örneğin, öykünün ana kahramanı olan Alice'in, ressamı öldürdükten sonra yaşadığı suçluluk duygusunun yansıtımı amacıyla, çevredeki sesler kullanılmıştır. Alice, içine girdiği şok ve bunun getirdiği şaşkınlıkla, hızlı hareket eden kalabalıklar içinde yavaş yavaş yürürken araba kornaları ortamın meşgul dünyasını yansıtarak aradaki ilişkiyi kontrpuan yapıya dönüştürür. Tiyatronun yeni komedi oyununu bildiren afişin altında, seyircilerin tiyatroya girişleri ve gülme sesleri, Alice'in suçluluk duygusuna karşı mizahi bir tonalite olarak gerilim inşasına hizmet eder. Alice ertesi sabah annesi tarafından yatağında uyandırıldığında bir ölçüde mutludur. Annesi, köşedeki apartmanda bir cinayet işlendiğini söylediği andan itibaren tüm sahneye, odada olan -ama görüntüleri verilmeyen- bülbüllerin ötüş sesi hâkim olur. Ortama duygusal anlamda baskın olan ötüş sesleri ruhsal durumu tırmandıran bir ses niteliğine bürünür. Bir başka sahnede Alice, ailesinin dükkânında kahvaltı yapmaktadır. Dükkân kapısının açılma kapanmasını bildiren çan halkaların çıkardığı



ses, olduğundan daha uzun süren bir tonaliteye dönüşerek ortama gerilim katar. Manipülasyon yoluyla oluşturulan bu soyutlanmış ses/gerçeklik, onun zihninin (subjectivity) metaforik yansımasıdır. Şantaj yapmaya kalkan Tracy pencereden kaçmaya çalışır, o anlarda bir kez daha çevrenin (sokak sesleri) ve camın kırılma sesi ortamı oluşturur. Polisler Tracy’i arabayla kovalar, bir telgraf aletinin Mors kodu olarak ritmik bip sesleri, efekt olarak aciliyet duygusu oluşturur ve Tracy, British Museum'a girerken araba kornalarının sesi bu kez onun panik duygusunu yansıtır (Bays 2011).

4.2. Film Türleri ve Efekt Sesler

Farklı film türlerinde efekt seslerin tasarımı da farklılaşmakta, daha özel bir önem taşımaktadır; çünkü öykü ile sessel ortam arasındaki bağlantılarda farklı semantik yapılanmalara gidilmesi gerekmektedir. Örneğin bilim kurgu, gerilim veya korku filmlerinde, asal olan psikolojik ve duygu yaratımı iken, komedi filmlerinde gülünçlüğü arttırılması ana hedeftir.

Korku filmleri için ses efektleri oluştururken seyircide beklenti yaratımı ve aldatma üzerine kurulu bir biçimleniş söz konusudur. Bu tür filmlerde efekt sesler, seyircinin dikkatini çekmek için vurgulanmış biçimde kullanılır; seyirci sese odaklanmakta, daha dikkatle dinlemeye başlamakta, beklentilere girmektedir. Örneğin, sesin tonalitesinde ani değişikliklerle seyircinin girdiği duygusal konumdan geri çekilmesi veya korkması sağlanabilmektedir. Gerilim filmlerinde efekt kullanımının sıra dışı bir örneği olarak Orin Peli’nin ‘Paranormal Activity (2007)’ adlı filmi verilebilir. Adından da anlaşılacağı gibi gerilim-korku tarzı anlatıma sahip olan bu filmde, sıklıkla ama daha belirgin olarak sessizlik anlarında, düşük volümlü gürültüler duyulur ve bu da tedirginlik hissi oluşturarak seyircide gerilim duygusu yaratır.

William Whittington (2007:7), bilim-kurgu filmlerinde ses tasarımı hakkında tarz ve içerik arasındaki etkileşimlerle belirli/istendik ‘simbiyotik ilişkiler’ (tamamlayıcı ilişki) oluşturmanın ana prensip olduğunu belirtmektedir. Bunu gerekçesi olarak da ses efektlerinin (hem kendi doku ve kalitesi olarak hem de, fantastik ve/veya yabancılik niteliği olarak) bilim kurgu sinemasının belirleyici unsuru olarak öne çıkmasını gösterir. 1970’lerden başlayarak George Lucas’ın ‘Yıldız Savaşları/Star Wars (1977)’ veya Steven Spielberg’in ‘Üçüncü Türden Yakınlaşmalar/Close Encounters of the Third Kind (1977)’ gibi seminal (yeni ufuklar açan) filmler sadece görsel boyuttaki özel efektlerle (gözlükler vb.) değil, aynı zamanda ses tasarımına getirdikleri yenilikler açısından da seyircinin sinema deneyimini yeni düzlemlere taşıyan yaratılar olarak sinema tarihinde yerlerini almışlardır.

Komediye dayalı anlatımlar başladığı günden bu yana sinemanın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Sesssel unsurlar bu anlatım tarzının temelini oluşturmuş gibidir. Mickey-moused tarzı sessel eşlikler, ironik müziksel ifadeler ya da zeki müziksel imalar, klişeleşmiş efektler sahnede oluşan komedi gelişimini yaratan asal unsurlardır. Bu saptama, romantik komedi, slapstick, diyalog komedisi, parodi gibi komedi tarzı filmlerin çeşitli alt kümelerinin tümü için geçerlidir. Bir başka deyişle müzik ve efekt sesler, mizahi ifade de, seyirci için gülünç durumları ve/veya doğrudan gülünç tanımlamaları yaratma işlevini yüklenen sesssel olgulardır.



Örneğin bu tür filmlerde komik/gülünç durum yaratımı için çoğunlukla kısa sesler yüksek ve abartılı olarak kullanılır.

5.FİLMLER, ÇÖZÜMLEMELER

Efekt ses tasarımına yönelik olarak yapılan çözümlenmelerde ilk olarak Linda Maria Koldau'nun 'Sound Effects as a Genre-defining Factor in Submarine Films' adlı makalesinin geniş bir özetine yer verilmiştir. Makale, özel bir tür olan denizaltı konulu filmlerde neredeyse değişmez olan ses efektlerinin kullanımına ilişkin bilgiler sunmaktadır. Tekil bir filmin ötesine geçerek, denizaltı konulu filmlerde ses efektleri ve onların dramatik değerlerinin neler olduğunu irdeleyen bu çalışma, 'filmsel tür' ile 'efekt ses' arasındaki nedensel/anlamsal ilişkilerin nasıl kurulduğuna dair özgül bir nitelik taşımaktadır.

Tekil çözümlenme nesnesi olarak ele alınan ilk film 'Matrix'tir. Bilim-kurgu, gerilim ve Uzakdoğu dövüş filmleri tür özelliklerinin iç içe geçtiği bu film, hem anlatı özgünlüğü hem de ses tasarımındaki başarısı nedeniyle ele alınıp irdelenmiştir. İkinci film 'Altıncı His'tir. Korku türüne ait filmin özelliği, bu türe özgü filmlerin klasik ses tasarımı anlayışının dışında bir biçimlenişe sahip olmasıdır. Efekt ses çözümlenmesi yapılan son film ise Barton Fink adını taşımaktadır. Film, örnekleri az bulanık 'sembolik, etkileyici' efekt ses (symbolic, evocative effect) kullanımı açısından özgün bir çözümlenme nesnesi olarak değerlendirilmiştir.

5.1. Denizaltı Konulu Filmlerde Ses Efekt Tasarımı

Denizaltı konulu filmler belli semantik ve sentaktik (sözdizimsel) yapılanmaya sahip bir tür olarak kabul edilebilir. Sinemanın çok özel bir türü olarak, farklı ses tasarımı içinde gerçekleştirilen bu filmlerin ortak karakteristik efekt sesleri vardır ve bunların dramatik anlamda nasıl kullanıldığı önem taşımaktadır.

Bir denizaltı ortamında ses olgusu, olay örgüsünde merkezi öneme sahip olguları niteler ve çok katmanlı şekilde ilişkilendirilir. Ses tasarımı (özellikle ses efektleri), belirleyici dramatik ve duygusal fonksiyonlara bağlı olarak inşa edilir. Denizaltı konulu filmlerde ses spektrumu doğal olarak çok dardır. Ses tasarımında, müzikal kompozisyonlardan daha çok, belirli özelliklere sahip 'özel efekt sesler' öne çıkmaktadır. Kısıtlı mekana ait bu özel efekt sesler, dramatik ve etkileyici kullanımlar için mükemmel bir zemin sunar. Bu sesler, anlatıyı birleştirmekte; yarattığı yönelimlerle seyirci üzerinde belirleyici, aktive edici etki yoğunlaşmaları sağlamaktadır; çünkü işitme ve dinleme olgusu, denizaltı yaşamının ve hayatta kalmanın merkezi olma konumundadır. İşitme duygusu temelde izolasyon ve bağımlılıkla beraber olarak -en azından- teknenin dışında 'diğer tarafı' gösteren sinematik bir yapıyı da imlemektedir. Bu türün filmlerinde değişmez birkaç özel ses efekti hep yer alır ve bunlar her filmin dramatik yapısına göre belirleyici ağırlıklarla kullanılır. Denizaltı konulu filmlerin akustik ikonu sonar sesleridir. Bu ses, sualtı hayatına eşlik eder; bazen bir tehdit olasılığını bazen bir torpidonun gelişini veya batan bir geminin korkunç çatlardamasını bildirir. Aynı şekilde, yüksek su basıncı altındaki denizaltıya ait esrarengiz çatırdama sesleri, denizaltının dayanıklılık gücüne ölümcül tehdit için bir akustik ikon haline gelmiştir.



a) Sonar sesleri (ping): Ses efektlerinin birincisi ve en önemlisi, sonar cihazının verdiği sinyal sesidir. Sonarlar, elektromanyetik dalga yerine ses dalgası gönderirler, gönderilen dalganın çıkardığı ses ‘ping’ olarak adlandırılır. Sonar algılamanın/taramanın sesi, denizaltı aracında yaşayanlar için düşmana ait ölümcül bir ses konumundadır, çünkü bir tehlikenin haber vericisidirler. Ping, çok az sayıdaki kullanımlarda ‘zararsız’ sualtı ortamını belirtir (Bu kullanımın en ünlü örneği Titanik, filminin açılış sekansında, batık araştırması yapan sonara ait seslerdir). Wolfgang Petersen’in ‘Das Boot (1981)’ adlı filminden bu yana, bu sesin gerilim yaratımındaki kullanımı denizaltı yaşamının ikonik sesi haline gelmiştir. Filmin açılış sekansında, bir ifade etki olarak sonar sinyal sesi kullanılmıştır. Filmin tümünde, sonar sesi, neredeyse salt denizaltındaki kişilerde ölüm korkusunu uyaran ‘gerçek’ ses olarak işlev görmektedir.

b) Sessizlik: Ses evreni tasarımında sessizlik anları, seyircinin dikkatini yoğunlaştırmaya yarayan akustik bir uygulama alanıdır. Denizaltı konulu filmlerde sessizlik anları, günlük iletişim eksikliğinin yarattığı psikolojik etkilerin dışına çıkarak denizaltı hayatında tehlike belirtisini de imlemektedir. Sessizlik anlarına, -genellikle- bir denizaltının ‘ötekini’ vurma anlarında yer verilir. Ne kadar süreceği belli olmayan sessizlik anları, psikolojik gerilimi arttırır.

c)Yüksek basınç altında metal gövdenin gıcırdama sesi: Denizaltının sualtına dalma oranına göre üzerinde muazzam bir basınç oluşur. Bu, denizaltı ve içindeki mürettebat için doğal düşman gibidir. Basıncın yarattığı bu tehlike kendi içinde, hem gerçekçi hem de metaforik’ anlamlar taşır. Basıncın getirdiği gıcırdama sesleri tehlikeyi ifade ederken; güvenli iç mekan ile tehditkar dış basınç arasındaki istikrarsız dengenin sürekli değişimini de seyirciye yansıtır. Bu efekt ses, yaşamsal olan dengenin sürekli parçalanışının akustik bir belirtisi olarak denizaltı filmlerinin merkezinde yer alır.

d) Avcının saldırganlığı -torpidolar-: Denizaltı filmlerine özgü olarak var olan öğelerden biri de torpidolar, onların hazırlık ve atış süreçlerine ait efekt seslerdir.

e) Avlanan olmak-alarm sesi-: Denizaltı konulu filmlerin en önemli efekt seslerinden bir diğeri de, seyirci üzerinde güçlü duygusal etkileri olan alarm sesleridir. Bu sesler farklılık ve çeşitlilik içerir; teknik kusurlar, su sızıntıları veya düşmanın tehditkâr varlığı gibi olguları yansıtır. Eş deyişle alarm sesi, sözdizimsel yapı olarak hem iç güvenliğe ters bir saldırı olduğunu (teknik sorunlar) hem de dıştan gelen bir tehlike ifadesinin yansıtmı olarak yer alır.

f) Yukarıdan gelen tehdit -gemi pervanelerinin gürültüsü-: Denizaltı filmlerine özgü bir başka ses de yüzey gemilerin pervane sesidir. Temelde, kimliği bilinmeyen (dost, düşman, tarafsız) bir gemiye ait pervane gürültüsü, denizaltılar için acil tehlike anlamına gelmektedir. Metaforik olarak bu ses, mekanik döngüsellüğün acımasız ve soğuk kayıtsızlık karakterinin yansıtmını da içeren bir anlama gelmektedir.

g) Suyun yarattığı sessel evren: Denizaltı filmlerinde geniş spektrumlu olan ‘su’ sesinin varlığı özel bir önem taşır. Bu sesler, çok da ‘gerçek’ olmasalar bile büyüleyici sessel atmosferler yaratacak şekilde kullanılırlar. Bu ses bazen doğal, çoğu kez de endişe yaratıcı anlam boyutları içinde (karanlık ve tehdit ortamı oluşturmaya hizmet edecek şekilde) ele



alınmaktadır. Su sesinin, belirsizlik, huzursuzluk vb. gibi duygu-durum yansıtan somut ses olayları şeklindeki kullanımlarına daha çok rastlanılmaktadır

Sonuç olarak; diğer film türleri aksine, denizaltı konulu filmlerde efekt sesler daha bir önem taşımaktadır; çünkü sessel atmosfer, gündelik hayatın tanıdık akustik çevresinden farklıdır. Ses efektleri, bu filmlere hem gerçeklik sağlama hem dramatik nitelikler ekleme hem de seyirciler için duygusal fonksiyonlar yerine getirme işlevleri içinde kullanılabilen bir anlatım bileşenidir. Dolayısıyla ses efektlerini, denizaltı filmlerinin bir tür belirleyici aktörü olarak görebilmek/değerlendirebilmek mümkündür.

5.2.Matrix (1999)

Andy Wachowskive Larry Wachowski kardeşlerin bilim-kurgu, gerilim, Uzakdoğu dövüş filmleri tarzının iç içe geçtiği bu anlatısı, gerçek ve sanal iki dünyanın birbirine karıştığı, insanların içinde yaşadıkları sanal dünyayı, ‘gerçeklik’ zannettikleri bir öyküye sahiptir. Konu, kurgulanmış dünyalarında sessizce yaşayan insanlardan biri olan Thomas Anderson adlı bir kişi ekseninde ilerler. Anderson, gündüzleri bir yazılım şirketinde çalışmakta, geceleri ise Neo adı altında hacker’lik yapmaktadır. Morheus adlı kişi, insanlığı kurtaracak kişinin Anderson/Neo olduğunu söyleyerek onu ikna eder. Neo, kötü insanlar tarafından kurgulanmış Matrix dünyasının kötü ajanlarıyla savaşacak ve insanlığı bu sanal distopyadan kurtaracaktır.

Film, ekranda akan rakam yağmuruyla başlar ve onlar üzerinde ‘The Matrix’ yazısı okunur, bu açılış sekansında konuşmalar ve bilgisayarların çalıştığında çıkardıkları sesler, aynı anda ve birlikte duyulur. Ses tasarımı, temelde bir bilim-kurgu filmi olan Matrix’te görsellik boyutu kadar önemli bir yer tutar, çünkü ses evreni, filmin anlatısını vurgulamaya yaratan asal bir öge konumundadır. Film, ses efektleri bağlamında farklılaştıran olgu, ses bileşenlerinin birlikte kullanım özelliğidir. Filmin neredeyse tamamında kişilerin doğal konuşma sesleri ile belirsiz/tanımsız (efekt-müzik karışımı) sesler birleşik olarak aynı anda ve çoğu kez de aynı volümlerle duyulur. Bu kullanım, klasik estetiğin dışındaki ses tasarımı gösterir: Klasik estetik, sahnenin o anında -vurgulanması istenilen- bir ögenin öne çıkartılmasını, diğer öğelerin vurguyu destekleyici şekilde ikincil planda olmasını önerir. Ses bileşenlerinin birlikte kullanımı için örnekler vermek gerekirse; Matrix’in kötü ajanları, kadın karakter Trinity’i yakalamaya geldikleri sahnede tabanca sesleri ile müzik-efekt sesler birlikte duyulur. Telefon kulübesindeki telefon ahizesinden Neo’nun masaüstü bilgisayarına (PC) geçiş sahnesinde, ekranda Morpheus’la ilgili haberler görülür. Bu anlarda bilgisayarın çıkardığı seslerle, Neo’nun kulaklığıyla dinlediği müziği, seyirci birlikte duyar. Benzer kullanım Neo’yu, Morpheus’a götürecek olanların buluşma yeri olarak belirledikleri köprü sahnesidir; köprüden akan su sesi, müzik ve diyaloglar aynı anda duyulmaktadır. Neo ile Trinity’in Morpheus’u kurtarmaya gittikleri sahnede, atılan silah sesleri ile müziğin hızlı temposu birlikte aynı değerle duyulur ve bu da ortamın gerilimini seyirciye yansıtmaya yarar. Bir başka örnek; Ajan Smith’in Morpheus’u yakalamaya çalıştığı sahnede, dövüş sesleri, efekt sesler ve müziğin beraberce duyulmasıdır, burada neyin vurgulanması isteniyorsa onun sesi volüm olarak biraz daha belirgin hale dönüştürülmüş şekildedir. Eski metro istasyonunda Neo ve Ajan Smith’in dövüştüğü sahnede, efekt sesler ile müzik arasında kaygan geçişler vardır. Bu örneklerin aykırı bir kullanımı ise, efekt seslerin tümüyle duyulduğu şu sahnedir: Trinity’nin kullandığı helikopterde olan Neo, makineli tüfekle kötü ajanlara ateş etmektedir,



bu anlarda sadece tüfeğin atış sesleri duyulur. Müzik (non-diegetik) ve efekt seslerin (diegetik) birlikte ve çoğu kez de aynı volümlle kullanılmasının nedenini, sanal dünya ile gerçek dünya kayganlığı ve bunların birbirinin içine geçişlerinin metaforik yansımaları olarak değerlendirebilmek mümkündür.

Ses efektlerinin non-pitched şeklindeki kullanımına örnek olarak şu sahneler verilebilir: Neo'nun ajanlardan kaçış girişimi gerilim yüküdür; bu sahnede non-pitched sesler dramatik yapı oluşturmaya yardımcı olur (2). Sahnenin başında kargo görevlisi Neo'ya bir paket teslim etmeye gelmiştir. Neo paketi aldığına dair imza atarken tüm sesler (ortam sesleri vd.) düşük volümlüdür. Örneğin Neo'nun sandalyesinin çıkardığı sesler hafifçe duyulurken paketin açılma sesi çok daha yüksek volümlle duyulur. Telefonun titreşim sesi ve açılmasıyla çıkan ses, dramatik bir etki için farklılaştırılmıştır. Aynı telefonda Morpheus'un sesi vardır, burada ekolayzır kullanılarak ses frekansları değiştirilmiş ve bu şekilde ses daha gerçekçi hale dönüştürülmüştür. Ajanlar Neo'nun peşindedir, onların Neo'yu arama anları gerilimi yükseltir, ajanların ayak sesleri daha düşük volümlle verilirken, Neo'nun ayak sesleri daha öne çıkmış şekilde duyulur. Bu sesler, panik hissi duyurucu şekilde hızlı ve tempoludur. Morpheus ile telefon görüşmesi sonrasında, Neo pencereden dışarı bakar ve korkarak geri çekilir; gerilim duygusunun daha güçlü hissedilmesi adına Neo'nun tüm adımları düşük volümlü iken, rüzgâr sesi daha yoğun şekilde duyulur. Daha sonra pencerenin kenarında onun hareketlerinin sesi gelir, Neo panik halindedir, ayak sesleri bunu yansıtır ama aynı anlarda rüzgâr da neredeyse bir düdük sesine dönüşmüş şekilde verilir, rüzgârın bu şekilde verilmesi gerilim duygusunun artmasına hizmet eder.

'Ses köprüsü' sinemasal gramerin önemli öğelerinden biridir. Bu filmde de ses köprüsü bağlamında kullanılmış olan efekt seslere rastlanılmaktadır. Bar sahnesinde, mekânda olan ortam sesi olan müzik (diegetik), Neo'nun evine geçişte devam ederek (non-diegetik'e dönüşme) saatin alarm çalmasına bağlanır. Böylece farklı iki sahne bağlanarak iki ayrı mekan, iki ayrı zaman dilimi kesintisiz müzikle birleştirilir. Ses köprüsünün metaforik anlamda da kullanımı vardır: Birkaç sahnede yinelenen telefon zil sesi, iki dünya arasındaki yolculuğu sembolize eder gibidir, bu ses, Matrix dünyasının içinden mi dışından mı geldiğini tam olarak seyirciye bildirmez; her zaman gerçekliğin durum değişikliği olarak seyirciye bildirim sunan bir işleve sahiptir.

Filmde, efekt seslerin kendi temel anlamlarının ötesine geçerek metaforik anlamlar yüklenerek kullanıldığı sahneler de vardır. Sözgelimi, Neo'nun kırmızı hâpı aldığı sahnede, müzik kesintisiz devam ederken Neo hâpı yuttuğunda duyulan gök gürültüsü, normal bir ortam sesi olmanın ötesine geçerek anlamsal bir efekte dönüşür. Bir başka örnek olarak Trinity'in Neo'nun öldüğünü sandığı sahnede, onu öptüğü anlardaki efekt sesler verilebilir. Bu öpüş anının başlangıcında çatışmalar (dövüş ve silahlar) son derece yoğun şekilde yaşanmaktadır. Arka-plan çatışmalar, dramatik gerilimini yitirmeden sürerken seyirci romantik yoğunluğun arttığı anlara tanık olur. Trinity'in duygu yüklü konuşmasının sonuna doğru, Neo'yu dudaklarından öper, bu önemli anlarda elektrik arklarından çıkan şerare görüntüleri ve sesler, efekt ses olmanın ötesine geçerek anlamsal yükler yansıtır.

Filmin sessel boyutunu yoğunlaştırmak için farklı kullanım örnekleri de vardır: Mekânsız ve zamansız olan sahnede (iki kez tekrarlanır) sadece siyah, eski kablolu bir telefon görülür.



Hızlı perküsyonlara dayalı müzik giderek artar (crescendo), telefon çalmaya başlar, telefon sesi ile müzik kesintisiz devam eder. Bu kullanım, mekânsız ve zamansız olmaı yoğunlaştırarak gerilimin artmasına hizmet eder. Sessel yoğunluklar bazen efekt seslerin dokusal çeşitliliği üzerinden yaratılmıştır. Örneğin ana karakterlerin -bir bale görüntüsünü andıran- ölümcül dövüş sahnelerinde müziğin her karakterde farklılaşmasıyla yeni bir anlamsal boyut oluşturulmuştur. Ayrıca, dövüş sahnelerinde karakterlerin yerçekimine meydan okuyan davranışlarda bulunmaları, normal insanların yapamaz oldukları şeyler olması nedeniyle ses düzenlemelerinde doğallıktan çıkılmış, bu anlarda ses efektlerin özel bir duyumsama yaratması istenilmiş gibidir.

Filmin bazı sahnelerinde ses efektlerinin abartılı olması, filmin anlam/anlatım boyutunu geliştirip, zenginleştirmeye yönelik biçimlendirmeler olarak öne çıkmaktadır. Örneğin, Neo'nun beyninin nasıl hızlı çalıştığını seyirciye göstermek için, görsel efektlerde olduğu gibi ses efektlerinde de farklı zamansal oranlar (timing) kullanılmıştır. Bir başka örnek hareket eden kişi ve/veya nesne görüntülerinin yavaşlatıldığı (slow-motion) anlarda, silah seslerinin hızları, farklı yerlere yerleştirilmiş hoparlörlerden (surround) verilerek ses kayması etkisiyle farklı işitsel ve görsel algılar yaratılmasına yönelik uygulamalardır. Seslerin fiziksel özellikleriyle oynanarak seyircide farklı duyumsatmalar yaratan efekt seslere örnek olarak mekanik dokunaçlar şeklinde olan kötü yaratıkların (squiddies'ler) sahnelerinde duyulan dijital efekt sesler verilebilir. Çirkin ve grenli bir duyumsama yaratması için bu seslerin frekansları bozuluma uğratılmıştır.

5.3.Altıncı His (1999)

M. Night Shyamalan'ın 'Altıncı His/The Sixth Sense' filmi psikolojik gerilim ve korku tarzına sahip bir öykülemidir. Öykü, Cole adlı bir çocuğun gözünden anlatılır. Sekiz yaşındaki bu çocuk, ölmüş insanlarla görüşüğünü düşünmekte/bilmekte ama bunu birilerine söylemekten çekinmektedir. Malcolm Crowe adlı bir psikiyatir, bu çocuğun doktorluğunu yapmaya başlar ve aralarında belli bir dostluk ilişkisi oluştuğunda, Cole sırrını doktora anlatmaya karar verir.

Anlatı biçemi bağlamında ele alındığında filmin, minimalizm ve abartının dikkat çekici bir füzyon şeklindeki bileşimi olduğu söylenebilir. Filmde, plan-sekanslara çokça yer verilmiştir, karakterler arasında uzun boşluklar vardır ve bunun amacı da seyirciyi kısa bir süreliğine düşünmeye zorlamak içindir. Abartıya dayalı sinematografiden olabildiğince kaçınılmış olan bu anlatıda, önemsiz gibi görünen birçok detay, belirli anlamlarla yüklü olarak olay örgüsünün bağ dokusunu oluşturmaktadır.

Efekt sesler hakkında söylenebilecek ilk söz, filmin bütününe yayılmış olan tedirgin edicilik duygusunu yaratmaya yönelik olarak biçimlendirilmiş olmalarıdır. Filmin bütününde gerilim yaratmaya yönelik olarak efekt-müzik karışımı bir ses kullanımı görülür. Filmin ses efektleri tasarımı çoğunlukla diegetik yapı üzerine kurulmuştur. Sözgelimi filmin üç karakterinin (Cole, annesi ve doktor) yürüme sesleri, nefes alış sesleri vb. sesler, detay düzeyinde efekt olarak duyulmaktadır. Çok az sahnede dış mekanlarda olması gereken seslere (yumuşak rüzgarlar veya doğal çevreyi oluşturan kuş sesleri vb.) yer verilmiştir. Müzik hariç, non-diegetik efekt sesler ise olabildiğince azdır.



Açılış sekansı bekleyiş duygusu yaratan, özenle seçilmiş statik çekimlerle oluşturulmuştur. Psikiyatrist Malcolm Crowe ve eşi Anna, Malcolm'un psikiyatri hizmetleri için aldığı ödülü kutlamaktadırlar. Anna, şarap almak için bodrumdaki şarap raflarının yanına gider. Sahnenin ambiyansı, izole atmosferde, hem Anna'nın vücudunda bir ürperti varmış gibi hem de sanki rafların arkasında gizlice saklanmış olan görünmeyen biri varmış gibi bir beklenti yaratımı üzerinedir. Anna, şarabı alır, tedirginlik duygusu içinde hızla yukarı çıkar. Karı, koca şarabı içmeye başlarlar; sevgi, keyif ve neşe dolu hareketlerle yatak odasına doğru yönelirler. Kadın pencereye gittiğinde camın kırılmış olduğunu görür ve bu anda birden şok şeklinde işitsel bir efekt ses duyulur.

Ses efekti anlamında filmi önemli kılan şey, sürpriz yaratımı adına işitsel şokların kullanılmasıdır. Manipüle edilerek senkron şekilde kullanılan bu işitsel şoklar, hem gerginlik yaratımı hem de öykü gelişiminin önemli noktalarını işaretleme işlevindedir. Buna yönelik verilebilecek ilk örnek, doktor ve karısının, başarı ödülünün mutluluğunu yaşadıkları sahnede olmaktadır. Çift, işveli hareketlerle yatak odalarına gider, kadın pencereye yaklaşır, kamera onun irkildiğini gösterir ve o anda banyo tarafından şok edici bir ses gelir, kamera hızla o tarafa döndüğünde niteliği/tanımı belli olmayan bir efekt ses yavaşça artarak, rahatsız edici seviyelere yükselir. Seyirci bu ses yüksekliğini getirdiği rahatsızlığı yaşar. Kamera, Malcolm'un eski hastalarından biri olan Vincent'i gösterir, düşün içinde yarı çıplak haldedir, aydınlatma çok soğuk ve sert bir ortam ışıklandırması sunar. Vincent, doktor olarak Malcolm'un kendisini iyi edemediğini söyler ve silahla Malcolm'u vurur; aynı silahla kendini de vurur ama bu anlar görülmez, ses efektiyle seyirciye ima edilmiş şekilde verilir.

İşitsel şok için ikinci örnek, Cole'un akranı olan Darren'ın doğum günü partisindeki kullanımıdır. Sahne eski tarz bir evin alt açılı dış çekimiyle başlar. Sahne iç mekana bağlanır. Kamera, Cole'ü diğer çocuklar tarafından istenmeyen biri olarak gösterir; diğer kadınların arasında arka planda görülen Cole'un annesi de aynı duyumsatmayı yansıtır. Merdiven dibinde tek başına duran Cole, gözle görülür şekilde yalnız iken, annesi arka planda diğer kadınların ortasında duygusal yalnızlığını yaşamaktadır. Sessiz ortam da bu duygusal yalnızlığı duyumsatacak şekildedir (walla). Kamera, kırmızı bir balonun yavaşça tavana doğru yükselişini gösterir. Helezonik şekilde merdivenin başında duran Cole, balonunun yükselişini izler, gözleri merdivenin tavan bölümündedir, duyulabilir halde "orada biri mi var" diye kendi kendine konuşur. Cole, yavaşça merdivenlerden yukarı çıkmaya başlar, Darren ve diğer çocuk merdivenlerden yukarı çıkan Cole'ü çatı kapısının yanında olan bir dolaba kilitletler. Cole çaresizlik içinde çılgınlık atmaya başlar, çılgınlıkları perde dışı (off-screen) kalır. Cole'un çılgınlıkları ile aynı anda ışıklar farklılaşır, sesler, Cole'un yaşadığı umutsuzluğu vurgulayan patlamalara dönüşür. İşitsel şok için bir başka örnek, Cole yataktan kalkıp hızlıca tuvalete gidip ayakta klozete çişini yapmaya başlama sahnesidir. Seyirci onun korktuğunu anlamıştır, birden duyulan efekt ses seyirciyi irkiltir, sesler devam eder, sahnenin gerilim duygusu olağanüstü boyutlara erişir. Farklı bir örnek Cole'un ölü insanlar gördüğü sahneden verilebilir; sahnenin başlangıcı mutlak sessizlikle açılır, sonra aniden bir kapının tamamen beklenmedik ve korkutucu kapanış sesi duyulur; işitsel şok, seyirciyi irkiltir ve devam eden birkaç sahnenin de gerilimini artırır. Bu işitsel şokların, öykünün gelişimine yardımcı olan anlatımsal araçlar olarak değerlendirildiği söylenebilir.



Efekt seslerin kendi doğal kullanımlarının dışında, anlatımsal bağlam içinde ele alındığı örnekler de vardır. Filmde, iki kez ses köprüsü işlevi içinde kullanılmıştır; ilki, doktorun karısının bodrumdaki şarap rafından şarap alma sahnesidir. Kadın raftan şarap alır, bir korku duyumsaması yaşar, hızla ahşap merdivenlerden yukarı çıkmaya başlar, kesme ile salona geçiş yapılır, bu anlarda kadının ayak sesleri devam eder, iki sahneyi bağlayan ayak sesleri, yerini romantik bir müziğe bırakır. Filmde, ses köprüsünün çok farklı bir biçimleniş içindeki kullanımına da rastlanmaktadır. Filmin birkaç sahnesinde tanımlanma niteliği taşımayan efekt sesler, yavaş yavaş belirsizleşerek yerini tanınabilen belirgin volümdeki seslere bırakarak farklı iki sahneyi duygusal bağ ile birleştirir.

Bazı sahnelerde efekt sesler ile müzik sesleri aynı volümde birleşik olarak kullanılmıştır. Örneğin doktor, eve gelir, karısına seslenir, kadın banyoda duş almaktadır, burada duştan gelen su sesi ile non-diegetik tarzdaki müzik bileşimi aynı anda duyulur, sahne devam eder, doktor bodruma inmeye başlar, bu anlarda doktorun tahta merdivenlerdeki ayak sesleri ile müzik aynı volümle duyulur; amaç sahnenin ambiyansını seyirciye daha iyi duyumsatabilmektir.

Korku yaratmaya yönelik geleneksel ses tasarımı anlayışının bu filmde, farklılaştığını söyleyebilmek mümkündür. Klasik örneklerde, seyirciyi korkutma/gerginlik yaratma adına, ağırlıklı olarak kaynağı bilinmeyen sesler, neye ait olduğu tanımlanamayan sesler, sahne dışı sesler, atonal müzik ve gizemli insan konuşmaları çeşitli ölçülerde ve belirli bir karışım (mix) içinde kullanılırken, bu filmde benzer uygulamalara gidilmemiş, müzik ve ses efektleri, minimalist anlayışa dayanan bir biçimleniş içinde değerlendirilmiştir.

5.4.Barton Fink (1991)

Yönetmenliğini Ethan Coen ve Joel Coen kardeşlerin yaptığı bu filmin konusu 1941 yılında geçen bir öyküdür. Barton Fink, New York'ta yaşayan bir tiyatro yazarıdır ve son oyunu başarılı bulunmuştur. Fink, kişilik yapısı olarak anti-kahraman özelliği göstermektedir; Hollywood için senaryolar yazması için Los Angeles'e davet edilir; sözleşme imzaladığı şirket, ondan bir güreş öyküsü yazmasını ister; bu 'B' tipi bir film olacaktır. Barton Fink, orada Hotel Earle adında son derece kötü bir otelde kalmaya başlar; sonraları yan odasında kalan, sigorta satıcısı olduğunu söyleyen bir adamla tanışır. Adının Charlie Meadows olduğunu söyleyen bu iri yarı kişi, konuşkan ve arkadaş canlısı birisidir.

Filmin öyküsü, naif ve idealist bir karakter olan Barton Fink'in ruhsal ve düşünsel açmazları üzerine kurulmuştur, ancak anlatı, basit bu olay örgüsünü aşmakta Barton'un zihinsel durumunu vurgulayan bir öykülemeye dönüşmektedir. Onun yaşadığı içsel huzursuzluk, filmin işitsel unsurlarının (ses efektleri, diyalog ve müzik) sembolik kullanımlarıyla anlatıyı hem ilerletmekte hem de zenginleştirmektedir. Filmde, Barton'un mevcut olmadığı hiçbir sahne yok gibidir ve ses tasarımı da filmin başından beri bu subjektif bakış noktasını üzerine inşa edilmiştir.

Açılış sekansında önceleri mekanik sesler duyulur, sonraları bu sesin kuliste yapılan perdelerin açılıp kapanmasına ait sesler olduğu (diegetik) anlaşılır. Bir süre sonra



non-diegetik yapıdaki müzik kendini belli eder. Müzik ve görüntüler Barton Fink'in zayıf ve güçsüz biri olduğunu yansıtan ilk ipuçları gibidir.

Barton Fink, başarısının kutlanması için bir akşam yemeği daveti almıştır, oraya gider, çevrede ortam sesleri (walla) ikincil planda kalmak şartıyla, Barton Fink'e ait ses efektleri non-pitched sesler (yürüyüş, masadaki hareketlerinin doğal sesleri vb.) daha bir ön planda duyulur.

Aldığı teklif sonrasında, New York'tan Los Angeles'a (Hollywood'a) gider. Bu geçiş sembolik bir görüntü ve sesle yansıtılır. Denizdeki bir kayanın üzerine gelen bir dalga görüntüsü ve buna ait sesin son derece yavaş erimesi yoluyla iki kent birbirine bağlanır. Dalga (görüntü ve ses olarak) hem Barton'un zihinsel yolcuğunun başlangıcını işaretlemekte hem de yaşanacak olan gerginliğin sessel olarak altını çizmektedir.

Barton, pis ve kloströfobik görünüm veren bir otele yerleşir. Burada başka insanların olduğuna dair sessel ipucu duyulmaz (Bu mekanın aslında Barton'un zihinsel konumunu yansıtan bir metafor olduğu filmin sonuna doğru anlaşılacaktır). Barton otele ilk girdiğinde duyulan sesler, çalışan vantilatör pervanelerinin çıkardığı sesler, Barton'un yürüme sesleri ve valizlerinin yere konmasının çıkardığı seslerdir. Bu göreceli sakin ortam, otelin kalitesini göstermekten öte, Barton'un burada tek başına ve tamamen izole olacağını metaforik yansımasıdır. Barton, resepsiyona gelir, hiç kimse yoktur, gelişini belirtmek için çan şeklindeki zile basar. Zil tiz bir ses vererek çok uzun süre titreşir; doğal olmayan uzun süreli bu ses, Barton'a bir şeylerin ters olduğunu duyumsatır. Gereğinden fazla olan uzun bekleyişin ardından otel kâtibisi, resepsiyonun altındaki bir yerin kapağını içerden açarak çıkar ve parmağını zile dokundurarak onu susturur. Abartı sınırını da aşan bu uzun çınlama, mekana tuhaflik hissi ekler, konumun saçmalığını kurar ama aynı zamanda Barton'un tedirginliğini de artırır; eş deyişle yeni konumunda Barton'un yaşayacağı rahatsızlığı dışsallaştırır. Bu efekt ses, 'ifade edici/anlatımcı (expressive)' işlev içinde kullanılmıştır. Otel lobisinde bulunan vantilatörün düşük sesli gürültülerinin giderek daha fazla duyulması eşliğinde Barton asansöre gider, kendi katının koridoruna çıkar. Ortamın atmosferik sesi (room-tone) duyulmaz; yoğun sessizlik, huzursuzluk duygusu yaratır (3).

Barton, odasında duvarda asılı olan küçük bir tablo/fotoğraf görür. Fotoğrafta, sahilde oturmuş yüzü denize dönük, elini gözlerinin üstüne tutmuş şekilde denize bakan genç bir kadın görüntüsü vardır (filmin ilerleyen anlarında bu fotoğraf ve onunla eşleşen sesler birkaç kez daha yinelenir). Barton fotoğrafa bakarken bu anlara deniz ve martı sesleri eşlik eder. (Burada, Barton'un içsel duygularının fotoğrafla eşlenen martı ve deniz seslerine transfer edilmesi üzerinden bir okuma yapıldığında, bu seslerin 'meta-diegetik' niteliğinde olduğu söylenebilir. Bu kavram, kâbuslar, rüyalar, halüsinasyonlar ve dilekler gibi karakterin iç dünyasını temsil eden sesleri tanımlamakta kullanılır).

Barton, yan odadan gülme ile ağlama arasında olan sesler duyar, kapıyı açıp koridora bakar, koridor vakumla çekilmiş bir yer gibi yoğun biçimde sessizdir, odasına geri döner, sesleri duymaya devam eder, yazamayacağı için rahatsız olur ve resepsiyona telefon ederek rahatsızlığını bildirir, birkaç dakika sonra şikayet etiği yan oda komşusu gelir. İriyarı olan ve dost canlısı gibi gözükken bu adam, adının Charlie olduğunu, özür dilemek için geldiği söyler.



Barton ilk gecesini rahatsız bir uyku içinde geçirir, çünkü bir sivrisinek vardır ve sesi odayı doldurmaktadır. Kamera, sivrisineğin perspektifinden (üst açıdan), rahatsız uykusunu yaşayan Barton’u gösterir. Bu ses de tıpkı resepsiyondaki zil gibi seyirciye kötü şeyler olacağını ipuçlarını (extrapolating) verme işlevindedir.

Yeni sekans, Barton’un çalışacağı şirketle görüşmeye gitmesiyle başlar. Barton, kapıdan girdiğinde, şirket sahibinin, yüksek sesle, samimiysiz övgüleriyle ve tumturaklı konuşmasıyla karşılaşır, Barton’un sessizliği ile adamın kesintisiz konuşması, hem ortamın ambiyansını hem de ilişkisel konumu vurgular. Şirket sahibi, Barton’dan bir güreş filmi senaryosu yazması ister ama o daha önce hiç güreş filmi seyretmemiştir, şirket tarafından görevlendirilen filmin yapımcısı, ona eski güreş filmleri seyretmesini ve onlardan yararlanarak senaryosunu yazmasını söyler. Barton, projektör sesi eşliğinde bir güreş filminin çekim görüntülerini seyretmeye başlar, kamera korku dolu bir yüz ifadesi içindeki Barton’u gösterir. Bu anlardaki efekt sesler (gösterilen filmin sesleri) gerçek ötesi bir hale dönüşerek, (ses katmanları olarak giderek yoğunlaşma) Barton'un gerilimini vurgulamaya yardımcı olur.

Otele geri dönen Barton, bu kez başka bir gerilim yaşamaya başlar, yazacağı senaryonun konusuna nasıl başlangıç yapacağını bilememektedir, Barton daktilosunun başına oturur, ama hiçbir şey yazamaz, gözleri duvardaki kadının fotoğrafına ilişir, daha önce bu fotoğrafla eşleşen müzik ve ses efektleri yeniden duyulmaya başlanır (metaforik düzlem).

Barton, odasında yazma sıkıntısı yaşarken bitişindeki odadan, sevişen bir çiftin çıkardığı erotik sesleri duyar, seslere olan ilgisi artar ve duvara başını koyarak bu sesleri dinler. Bu sesler de yine sembolik anlamlarla yüklüdür. Barton’un tanıştığı ünlü yazarın sekreteri/metresi Audrey’e olan, iç arzusunun sembolik bir yansımasıdır. Belirtmek gerekir ki, duvardan yayılan sesler belirsiz niteliktedir; kadının bu sevişmeden mutluluk ya da hoşnutsuzluk duyduğu tam da belli değildir (Bu belirsizlik aslında Barton’un kendi cinselliğinin ifadesidir. Barton hiçbir zaman sevgilisinin olmadığını; bunun nedeni olarak da kendini yazmaya verdiğini, bir sevgilinin dikkatini azaltacağını söyler). Duyulan sevişme sesleri, sahne dışı (off-screen) ses kullanımınıdır. Mevcut ortamın sınırlarını aşan bir algı yaratımıyla bu ses, anlatının önemli yöneltmelerinden birisi konumundadır (Barton’un cinselliğinin bilinçdışı). Efekt olarak değerlendirildiğinde, bu sesler ‘sembolik, etkileyici (symbolic, evocative effect)’ bir nitelik içermektedir.

Seslerin, yan odalardan duyulma nedeni, duvarlar arasında bulunan borular vasıtasıyla aktarılmış olmalarıdır. Sevişen çiftin çıkardıkları sesler hakkında Barton, diğer yan oda komşusu olan Charlie’yle konuşurken, Charlie üzüntü içinde "Ben bu çöplükte her şeyi duymak zorundayım, bunları taşıyan şey borular falan olmalı” demektedir.

Barton’un yaşayacağı düşünsel bozulma için yeni bir sembolik olgu, duvar kâğıdının soyulmasıdır. Barton, kâğıdı onarmak için çalışır, ama başaramaz, kâğıt sesli bir şekilde bozulmuş haline yeniden döner. Ses efektlerinin (çan ses, sivrisinek sesi) sembolik/anlatımcı işlevine, duvar kâğıdının soyulma sesi de eklenir.



Barton yazamama krizine çare olarak Audrey'den yardım ister, ona yalvarır. Audrey tereddüt ettikten sonra yardım için ona gelmeyi kabul eder, senaryo üzerine belirli bir konuşmadan sonra birbirlerine yakınlaşırlar, ilk olarak sadece kırılğan sözlü iç çekişler ve buna ilişkin sesler duyulur. Audrey'le sevişmek isteyen Barton, bilincine tam varmadığı eşcinselliğini bastırmak imkânını denemiştir (Barton hiçbir şekilde heteroseksüel değildir, bunun yerine Charlie aracılığıyla kendini seven ve başkalarını seven arasında bölünmüş durumdadır).

Barton ve Audrey'in sevişmeleri seyirciye gösterilmez, efekt sesler ve müzik aracılığıyla yansıtılır (kamera tavan üzerinden banyodaki lavaboya gider ve lavabo deliğinden içeri girerek -akan sus sesi, kötü duyumsama yaratan bas trombon ve piyano sesi eşliğinde-Barton'un uykudan uyanmış haldeki yakın plan yüz görüntülerine bağlanır). Bu ses, Barton'un aniden gözlerini açtığı anda durur. Sesin bu beklenmedik duruşu, bir şeylerin ters olduğunu ima eder. Bu anlarda sivrisinek vızıltısı yeniden duyulmaya başlanır. Barton sineği, yanında sırtı dönük vaziyette yatan Audrey'in kolunda görür ve onu öldürmek için güçlü bir şekilde Audrey'in koluna vurur, sineği öldürmüştür ama Audrey'in tepki vermemesi onu şaşırtır. Audrey'i kendisine doğru çevirdiğinde onu kanlar içinde ölmüş olarak görür. Bu anda Barton'un çığlığı 'mickey-mousing' tekniği içinde duyulur, çığlık yerini müziğe bırakır. Müzik, burada, hem çocuksu/naif bir temaya sahiptir hem de anın saçma kara mizahını oluşturmaktadır (Barton ile Audrey'in sevişme sesleri muhtemeldir ki Charlie'nin odasına da gitmiştir. Onun Barton'un ilham perisi olarak kendisini terk ettiğini, yerine Audrey'i seçtiğini düşünerek Audrey'i, Charlie'nin öldürdüğü daha sonra anlaşılır). Charlie, Barton'un odasına gelir, onu bu sorundan kurtaracağını söyler ve cesedi alır gider, daha sonra gelerek Barton'a bu işi artık unutmamasını, kendisinin de bir süreliğine New York'taki merkez ofise gitmesi gerektiğini söyler. Barton'a bir kutu bırakarak onu, kendisi dönünceye kadar saklamasını ister.

Barton, yazacağı senaryoya odaklanır, gece boyunca çalışır. Barton, New York'taki menajerini telefonla arar, boğuk bir sesle bugüne kadar yaptığı en önemli işinin bu yazdıkları olabileceğini söyler, ama menajer bu sözleri önemsemeyen bir tonda onunla konuşur.

Polisler gelir, onu sorgular, işe yarar bir bilgi olduğunda onları aramasını söyler. Yeni sahne, Charlie'nin geri gelişiyile başlar, bu anlar uyumsuz akorlar ve daha önce uğursuz çan/zil sesiyle yansıtılır. (Bu yansıtımın özel bir anlamı vardır. Flueckiger (2009:174), bir anlatıda, yankılanma (reverberation) sesinin tema anlamında yinelenmesinin, -çoğunlukla- karakterin ruhsal durumunu yansıtmanın (sübjektif dönüşüm) aracı olarak işlev gördüğünü belirtmektedir).

Otel yanmaktadır. Yangın, diegetik kükreme sesi ile yansıtılır. Charlie tüfekte polislerden önce birini, sonra diğerini vurur; yangın tüm binayı sarmış halde olmasına rağmen odasının kapısını anahtarla açarak içerir girer. Ortam sesleri ve müzikal temalar güçlü biçimde birleşik olarak duyulur.

Film bir muammayla biter. Barton, Charlie'nin saklaması için kendisine verdiği kutuyla (içinde Audrey'in kesik başı olduğunu bilmemektedir) sahilde dolaşırken; genç ve güzel bir kadının karşıdan geldiğini görür. Barton yere oturur, kadın da gelip otel odasındaki



fotoğraftaki kadının oturuşuna benzer şekilde onun biraz ötesine oturur. Burada gerçeklik ve düşünsel olan aynı pozda birleşmiş gibidir. Aynılık, Barton'un entelektüel yolculuğunun burada bitişini önermeyen bir konumlamadır ve hiçbir ipucu da sunmamaktadır.

SONUÇ YERİNE

Sinema görsel-işitsel bir ortamdır ve filmlerin alımlanmasında, görsel ve işitsel olgular farklı özgünlük içindeki işlevleriyle dramaturginin oluşumunu sağlarlar. Sinemanın işitsel evrenini oluşturan ses bileşenlerinden her biri, anlatım içinde nitelikleri ve işlevleri üzerinden farklı yüklerle biçimlendirilir. Bu biçimlendirmede bağlam, tasarlanan tüm sesler için bağımsız değişken konumundadır. Yönetmenler bu nedenle işitsel evrenin dinamiğini anlamak ve ses bileşenlerini bu perspektif üzerinden inşa etmekle yükümlüdürler. Filmsel ses evreninin önemli bir ögesi de efekt seslerdir ve onlar yalın anlatımının dışında, sahnenin ruhunu yansıtmaya ve/veya seyircilerin duygusal tepkilerini yönlendirebilme yetisine sahiptirler.

Çözümleme nesnesi olarak ele alınan filmlere ait efekt seslerin genel değerlendirmesinde şu -genel- sonuçları görebilmek mümkündür: Denizaltı konulu filmlerin ses tasarımı için söylenecek ilk söz, tür filmlerine özgü ortak tasarım benzerliğinin denizaltı konulu filmlerde daha yoğun biçimde görüldüğüdür; çünkü kısıtlı sayıdaki efektlerin anlatımsal yapı içerisinde, genel işlevlere sahip olarak kullanılmaları gerekmektedir. Tür filmlerinde, ses efektlerinin kullanılma amacı hem öyküyü dramatik anlamda ilerletecek güç olması hem de filmin bütününe belirlenmiş ambiyansı/moodu eklemesidir. Denizaltı konulu filmlerde eylemi iletmede önemli rol oynayan ses efektlerinin, 'gerçekçi-doğrulayıcı' tanım içinde değerlendirilmesi doğru bir yaklaşım olacaktır.

Matrix filminde ses evreni, sofistike eksiksiz ve karmaşık ilişki ağı içinde kurulmuştur. Soyut niteliklere sahip olan sesler, distopya ve ütopya arasındaki dinamik geçişlerle dokunmuştur. Ses bağlamındaki asal özelliklerden ilki, müzik, diyalog ve ses efektleri gibi üç unsurun çoğunlukla ikili şekilde birlikte kullanımınıdır. Seslerin varyant olarak bileşimi (conflation) bilim-kurgu tarzına ait filmlerinin neredeyse anahtar kullanımlarından birisidir. Elektroakustik sessel ortam, çoğunlukla yabancı/garip gürültüler ve garip müzik bileşimini içermektedir. İşitsel evreni özel kılan başka bir yönelim ise, birçok sahnede seslerden birinin diğerine göre ikincil planda kalmayıp aynı volümde duyulmasıdır ki bu, genel estetiğin dışına çıkan bir uygulamadır. Birçok sahnede farklı görsel-işitsel zamansal oranlar kullanılmasının amacı fiziksel şiddeti yansıtmaya ötesine geçilerek karakter(ler)in zihinsel yönüne vurgu yapılmasıdır. Öne çıkan diğer bir özellik, öykünün inşa edildiği sanal tabanlı geleceğin dünyası ile gerçek dünyanın belirgin olmayan çizgilerinin sessel olarak yansıtılmasıdır. Ses efektleri, bazen müziğin dramatik katmanları altında gömülü olarak kalsa bile seyircinin bilinçdışı alanında kendisini aralıksız olarak bir uğultu (hum) olarak duyurmaktadır. Eş deyişle farklı etkilerin oluşturulması için efekt sesler katmanlı olarak biçimlendirilmiştir. Değinilmesi gereken bir başka yön ise bilim-kurgu filmlerinde yansıtılan fantastik dünyaya ait duyguyu daha çok/yoğun verebilmek için genellikle elektronik seslerin kullanılmasıdır; oysa bu filmde hem endüstriyel sesler hem de dijital ses tonaliteleri belirgin olmayan bir füzyon içinde kullanılmıştır. Bu yönü de onu daha farklı bir düzleme taşımaktadır.



Altıncı His filmindeki efekt sesler, özel amaçlara yönelik etki düzenlemesiyle (özellikle duygusal rezonans oluşturma) gerilim/gizem türü anlatıların sözleşmelerini içeren bir yapılanmaya sahiptir. Film işitsel evrenini oluşturan akustik ipuçları ve ambiyans sesler, gerçekliğin anlamını farklı düzeylerde oluşturmaktadır. Bu seslerin seyircinin dikkatini çekme ve onları yönlendirme işlevi üzerine inşa edildiği söylenebilir. Öykünün oldukça yavaş ilerlediği filmde, gerginlik yaratımının klasik anlatılara benzemeyen şekilde kurulması ana özelliktir. Buna karşın ambiyans sesler, sahnelerde süreklilik ve bağ dokusu oluşturan form olarak değerlendirilmiştir. Ses efektlerinin akışında duyulan ani bir bozulma veya kırılmanın seyircide gerilimi yükseltme işlevi içinde kullanılabilmesinden yola çıkılarak filmin bazı sahnelerde efekt seslerin işitsel şoklar şekline dönüştürülmüş şekilde kullanılmasına rastlanılmaktadır ve bu sayede seyircinin dikkati, anlatının belirli öğelerine yönetilmiştir. Eş deyişle işitsel şoklarla gerilim yükseltilmesinin yanı sıra seyircinin katılımının da artırılması amaçlanmaktadır. Bir başka tasarım da, açık ve kapalı kesim ani ses düzenlemeleriyle ana karakter Cole'in iç dünyası, sessel yansıma olarak dramatik yapıya boyut kazandırmasıdır. Bazı sahnelerde de düşük monoton sesler ile keskin seslerin karışık birleşimiyle seyircide gerginlik yaratılması ve korkutucu bir şeylerin olacağı hissini verilmesi amaçlanmıştır. Müzik, son derece ölçülü miktarda kullanılmıştır, fakat bazı sahnelerde ürkütücü ses efektleri yerine müziğin ikame edildiği görülmektedir. Bazı sahnelerde düşük hacimli tonlamalarla, huzursuz bir denge sağlanmış ve seyirci farklı bir etkiye altına alınmak istenmiştir.

Barton Fink filmi hem anlam hem de anlatım bağlamında ilerleten öğelerden biri de oluşturulan sessel ortamdır. İşitsel evren özel gramer (specific idiom) şeklinde oluşturulmuştur. Filmin birçok sahnesinin ses tasarımındaki yatay ve dikey montaj, dışavurumcu bir nitelik taşımaktadır ('dikey': diyalog, müzik ve efektlerin üst üste tabakalar halinde; 'yatay': her sesin görüntüyle olan anlam yaratımına göre ardışık katmanlar halinde). Filmdeki efekt seslerin birçoğu, 'subjektif dönüşüm'ün yansımaları olarak değerlendirilmiştir. Bu strateji, paradoksal bir öznellik kurulumu üzerinden, anti-karakterin varoluşsal çıkmazını tanımlamaya yönelik bir benzetim sunumunu yapar gibidir. Ses tasarımı, Barton'un işitsel açısından (point of audition) inşa edilmiştir. Birçok sahnede öznel ve nesnel deneyim arasında sık sık bulanık çizgi içinde kullanılan ses efektleri, işitsel metafor olarak anlam yaratımını farklı düzlemlere taşımaktadır. Eş deyişle efekt sesler dış dünyanın karakter üzerinde yarattığı etkileri ifade eder gibi görünse de aslında karakterin iç dünyasını yansıtmaya niteliğindedir.

Bu çalışmanın sonucu olarak belirtmek gerekir ki, duyuşal-bilişsel manipülasyon teknikleri ile oluşturulan efekt seslerin farklı/yeni kullanım anlayışları gittikçe hızlanan bir ivmeyle konvansiyonel sinema estetiğinde dönüşümlere yol açmaktadır. İşitsel evren bileşenlerinin etki düzeylerinin sürekli ve giderek yoğunlaştırılması sayesinde, seyirciler filmleri sinematik oyunun kendi özneliği içindeki bir zevk stratejisi üzerinden seyretmeye başlamışlardır.

Dramatik kurulum bakımından her film, kendine özgünlük taşıyan tekil birer dünyadır. Dolayısıyla film(ler)den elde edilen veriler, genel mutlaklık taşımayan, bilgi verici/yol gösterici yüklem taşıyıcıdır. Filmlerin efekt sesleri üzerine yapılan çalışmalar için de geçerli bir sonuçtur bu: Bir ya da birkaç filmin çözümlemesinden somut/belirgin/kesin veriler yerine, farklı deneyimlerin ufuk açıcı bilgilerine ulaşılır. Burada da benzer sonuca ulaşılmış; ses efektleri tasarımının ne denli yetkin biçimde kullanılabileceğinin örnekleri yeteri denli açığa çıkarılmıştır.



Filmlerin ses evreninde müzik ve diyaloglar kadar efekt seslerin de anlatımın etkili bir aracı olarak tasarlanması gerekir mottosundan yola çıkıldığında -çalışmanın içinde hiç yer verilmemesine karşın, son bir değerlendirme olarak- Türk sineması için şu yargıya varabilmek mümkündür: Bu sinemada efekt sesler, hala, paletinde birçok rengin olduğu ama buna karşın yeterince kullanılmadığı verimli bir tuval gibi durmaktadır.

Dipnotlar

1) Walla/Rabarba: Walla terimi, kalabalık mekanlardaki insanların konuşma seslerinin duyulması ama kelimelerin belirliliğın anlaşılmasını ifade eden bir endüstri/literatür terimidir. Örneğın, kalabalık bir kafede insanlar normal şekilde birbirleriyle konuşurken çekim yapılırsa, elde edilen ses doğal olsa da çıkan sonuç başarılı değildir. Olması gereken, ana karakterlerin dışındakilerin sesi çok düşük volümle duyulmalı, ama karakterlerin konuşmaları anlaşılabilir. Bunun için konuşan kafede olanların sesleri walla olarak alınır ve diyaloglarla birleştirilir; sahneyi daha doğal hale getirmek için, ayrıca cam, bardak çınlamaları, yiyecek içecek gereçlerine ait sesler vb. gibi unsurlar eklenerek sahne daha gerçekçi hale dönüştürülür. Belirtilmesi gereken bir başka yön de, Walla uygulanırken, seslerin anlamsızlığı ikinci planda kalırken, konuşan insanların davranış, tavır, jest ve mimikleri sahnenin bağlamına göre birincil plana geçtiğidir. Türk sinemasında walla'nın karşılığı olarak rabarba terimi kullanılmaktadır. Terim, Yeşilçam sinemasına aittir ve bugün hala Türk sinemasında geçerliliğini korumaktadır.

2.Non-pitched: Bu sesleri 'beyaz gürültü' olarak tanımlamak mümkündür. Bu seslerin spektrum analizine bakıldığında, net bir tepenin olmadığı, frekansların yukarı ve aşağı şekilde giden kaotik atlamalar şeklinde olduğu görülür. Bir kapının çarpma sesi veya parkta cıvı cıvı kuşlar ya da bir kişinin deri ceketinin verdiği gıcırıtının duyulması seyirciye gördüğü hareketin gerçeklik duygusunu verir. Bu sesler endüstride/literatürde non-pitched ses olarak tanımlanır.

Tablo.2.Pitched ve Non-pitched sesin niteliksel gösterimi (Howard ve Angus, 2006:120).

	Pitched	Non-pitched
Sesin Dalga Şekli (Zaman temelli)	Peryodik Düzenli yineleme	Peryodik olmayan Düzenli olmayan yineleme
Spektrum (Frekans temelli)	Akış hattı armonik bileşenler şeklinde	Sürekli Armonik bileşenler şeklinde değil

3)Room-Tone :İç mekanların kendine özgü olarak ürettikleri doğal çınlama/uğultuların tanımını için kullanılan terimdir. Hemen hemen her odanın içindeki sesin çeşitli farklılıklar duyumsattığı bilinen bir gerçekliktir. Bu farklılıklar iç mekanın konumundan başlayarak, o andaki hava durumundan, dışarıdaki rüzgardan veya şehir trafiğinden ya da orada bulunan gereçlerden kaynaklanabilir. İnsanlar günlük hayatta bunu bilinçli fark etmezler ama -gerçek hayatta olduğu gibi- iç mekânlarda geçen sahnelerde room-tone etkisinin seyircide duyumsatılması gerekir. Room-tone seslerin -gerektiğinde- frekans, pitch, reverb gibi fiziksel özellikleriyle oynanarak (deformasyon şeklinde), karanlık ve rahatsız edici ses atmosferleri oluşturulmaktadır.



4. Sting: Farklı enstrümanlarla bir grup olarak veya orkestrasal olarak seslendirilen, müzikal kısa parça olarak tanımlanabilir, başlıca görevi filmlerde noktalama işareti olarak kullanılmasıdır. Örneğin anlatının düzenli parçacıklarını gösterebilir veya sahnenin sonunu işaretleyebilir ya da doruk noktasının yaklaştığını gösterebilir. Genellikle gerilimi oluşturmak için kullanılır. Sting olarak hazırlanan müziksel sesler; büyük piriç enstrümanlarla yapılan akorlar/tonlar tehlike duygusu vermede; sürekli şekilde duyulan düşük tonlar gizem duygusu uyandırmada; değişken intervaller (iki nota arasındaki perde uzaklığı) kışkırtıcılığı ima etmede kullanılırlar; dolayısıyla da, dramatik olayları takip etmesi için seyirciyi hazırlarlar (Kelleghan,1996).

KAYNAKÇA

- Barnes, Randall (2005), Collaboration and Integration: A Method of Advancing Film Sound Based on The Coen Brothers' Use of Sound and Their Mode of Production, Two Volumes: volume 2 A thesis Doctor of Philosophy, Bournemouth University U.K
- Bays Jeffrey Michael (2011). Sound: Hitchcock's Third Dimension, borgus.com/hitch/sound.htm (Erişim Tarihi: 23.05.2016).
- Bordwell David ve Thompson, Kristin (2008), Film Sanatı , (çev: Ertan Y., E. S. Onat), De-Ki Yayınevi, Ankara.
- Csicsery-Ronay, Istvan Jr. (2011). Sound is the New Light: Sound Design and Science Fiction, Science Fiction Studies, Vol. 38, N.: 3 pp. 501-507, USA.
- Dacic, Vesna (2009), Sound Design for Film and Television, <http://esdi.pbworks.com/f/Sound/Design/for/Film/and/Television.pdf>. (Erişim Tarihi: 15.07.2013).
- Filmsound.org, (2015). The Purpose of Sound Effects, (Erişim Tarihi: 23.05.2016).
- Flueckiger, Barbara (2009) Sound Effects Strategies for Sound Effects in Film "Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview", (Ed: Graeme Harper, Ruth Doughty, Jochen Eisentraut) Continuum International Publishing Group, p. 151-179. U.K
- Green, Anna (2015), How Foley Artists Make Horror Movie Sound Effects <http://mentalfloss.com/article/69844/how-foley-artists-make-horror-movie-sound-effects> (Erişim Tarihi:19.07.2016)
- Johnston, Nessa (2012), "Beneath Sci-fi Sound: Primer, Science Fiction Sound Design and American Independent Cinema" Alphaville: Journal of Film and Screen Media, Issue 3, p.1-15. USA.
- Kelleghan, Fiona (1996). Sound Effects in Science Fiction and Horror Films. <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>. (Erişim Tarihi: 1.07.2016)
- Koldau, Linda Maria (2010) Sound Effects as a Genre-defining Factor in Submarine Films. *MedieKultur | Journal of Media and Communication Research*. Published by SMID | Society of Media researchers In Denmark" p.18-30. D.K
- Mc.Kee, Heidi (2006), Sound Matters: Notes Toward the Analysis and Design of Sound in Multimodal Webtexts, *Computers and Composition V: 23*, p. 335–354. USA
- Park, William (2015). The Secret Sounds in Movies and TV <http://www.bbc.com/future/story/20150616-the-secret-sounds-in-movies-and-tv> (Erişim Tarihi: 19.07.2016)
- Rea, Peter W., Irving, David. (2004). Sinema ve Videoda Kısa Film, (Çev: Selçuk



AKADEMİK BAKIŞ DERGİSİ

Sayı: 61 Mayıs - Haziran 2017

Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi

ISSN:1694-528X İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi, Türk Dünyası
Kırgız – Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü, Celalabat – KIRGIZİSTAN

<http://www.akademikbakis.org>



- Taylaner), Es yayınları, İstanbul
- Sergi, Gianluca (2006). 'In Defense of Vulgarity: The Place of Sound Effects in the Cinema',
Scope: An Online Journal of Film Studies, Institute of Film Studies, University
of Nottingham, Issue 5, p.1-13. U.K
- Wajda, Andrzej (2006). Sinema ve Ben, (çev. Füsün Ant) Es Yayınları, İstanbul.
- Whittington, William (2007). Sound Design & Science Fiction, Austin, TX: University of
Texas Press. USA.