

SES-İMAJIN DENEYSSEL FORMU: 'SONSUZLUK ÜZERİNE' FİLMİ*

Aysu UĞUR BALCI**

Gönderim Tarihi: 22.05.2025 - Kabul Tarihi: 26.09.2025

Balci, A. U. (2025). Ses-imajın deneysel formu: 'Sonsuzluk Üzerine' filmi. *Etkileşim*, 16, 268-283.
<https://doi.org/10.32739/etkilesim.2025.8.16.313>

Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.

Öz

Deneysel anlatı, ana akım sinema anlatısından farklı olarak sinemada yapılan her türlü yeniliği, denemeyi ve özgünlüğü kapsayarak modern sinemaya yaklaşmaktadır. Deneysel anlatı, yönetmenin yaratıcı kimliğinin ön planda olduğu teknik bir anlatıdır. Roy Andersson'un *Sonsuzluk Üzerine* adlı filmi ölüm, yaşam, sevgi, yalnızlık, inanç üzerine kısa hikâyeleri konu edinen ve anlatısını modern-deneysel olarak kuran bir filmidir. Çalışmanın amacı ses-imajın deneysel anlatıdaki yerini ele alarak alternatif anlatıların neler olduğunu tespit etmektir. Böylelikle ses-imajın klasik anlatıdan ayrılarak bağımsız bir anlam üretici olarak nasıl işlev gördüğünü ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu araştırma, nitel bir yaklaşımla yürütülmüş olup film eleştirisi kapsamında sinematografik analiz ve anlatı analizi yöntemlerini temel almaktadır. Film, kadraj, plan-sekans, renk, ses kuşağı, diegetik ve diegetik olmayan sesler gibi sinemasal unsurlar üzerinden incelenmiş; anlatı yapısı ise klasik sinema kodlarıyla karşılaştırılmalı olarak çözümlenmiştir. Bu yöntemle ses-imajın deneysel anlatıdaki işlevi teknik ve estetik açılardan değerlendirilmiştir. Bu çalışma, sinema sanatında sesin sadece tamamlayıcı bir unsur değil, bağımsız bir anlatı aracı olarak nasıl kullanılabileceğini göstermesi açısından önem taşımaktadır. Özellikle deneysel sinema alanında ses-imaj ilişkisinin yeniden düşünülmesini sağlayan bu analiz hem film çözümlemeleri hem de ses estetiği çalışmaları için özgün bir bakış sunmaktadır. Filmde görüntü sabit bir resim tablosunu andırırken ses imajlar hareketi hissettirmektedir. Filmde diegetik olmayan ses olarak müzik, her şeyi bilen anlatıcı dış ses ve asenkron ses kuşağı görülmektedir. Ses-imaj, klasik film anlatı kodundan farklı olarak kendi başına bir anlam üretmekte ve haptik duyusallığı sağlamaktadır. Analiz sonucunda *Sonsuzluk Üzerine* filminde ses-imaj kullanımının, klasik anlatı yapısından ayrılarak duyusal ve estetik düzeyde özgün bir deneyim sunduğu ve sesin görsel anlatıyı tamamlamaktan öte bağımsız bir anlatı ögesi haline geldiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: deneysel anlatı, film çalışmaları, ses-imaj, haptik ses, sinema.

* Bu çalışma, 7-8 Aralık 2024 tarihleri arasında Ankara'da gerçekleştirilen 7. Uluslararası Sinema ve Felsefe Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** Araştırma Görevlisi Doktor, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Ankara, Türkiye.
aysu.ugur@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0671-2909

THE EXPERIMENTAL FORM OF SOUND-IMAGE: 'ABOUT ENDLESSNESS' FILM*

Aysu UĞUR BALCI**

Received: 22.05.2025 - Accepted: 26.09.2025

Balci, A. U. (2025). Ses-imajın deneysel formu: 'Sonsuzluk Üzerine' filmi. *Etkileşim*, 16, 268-283.
<https://doi.org/10.32739/etkilesim.2025.8.16.313>

This study complies with research and publication ethics.

Abstract

Experimental narrative, unlike mainstream cinematic storytelling, encompasses all kinds of innovation, experimentation, and originality, aligning closely with modern cinema. It is a technical narrative form that highlights the director's creative identity. About *Endlessness* by Roy Andersson is a modern-experimental film composed of short stories on death, life, love, loneliness, and faith. This study aims to explore the role of sound-image within experimental narrative and to identify how alternative narrative structures emerge through such use. Specifically, the study seeks to reveal how sound-image departs from classical narration and functions as an independent generator of meaning. Adopting a qualitative research approach, the study applies cinematographic and narrative analysis methods within the scope of film criticism. The film is analysed through cinematic elements such as framing, plan-sequence, color, soundscape, diegetic and non-diegetic sound. The narrative structure is examined in comparison to classical cinematic codes. Through this method, the function of sound-image within experimental narrative is evaluated from both technical and aesthetic perspectives. The significance of this study lies in its demonstration that sound in cinema can serve not merely as a supporting element but as an autonomous narrative device. This analysis contributes a unique perspective to both film criticism and sound aesthetics by prompting a reconsideration of sound-image relations in experimental cinema. In the film, while the visuals resemble static tableaux, sound-images evoke motion and dynamism. Non-diegetic sound elements such as music, an omniscient narrator, and asynchronous soundscapes are prominent. Unlike classical narrative conventions, sound-images here create meaning independently and foster haptic sensoriality. The analysis concludes that the use of sound-image in *About Endlessness* diverges from classical narrative structures, offering a unique sensory and aesthetic experience, and establishing sound as an autonomous narrative element.

Keywords: experimental narrative, film studies, sound-image, haptic sound, cinema.

* This article is based on a paper presented at the 7th International Cinema and Philosophy Symposium, held in Ankara on 7–8 December 2024.

** Research Assistant (PhD), Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Communication, Ankara, Türkiye. aysu.ugur@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0671-2909

Giriş

Sinemanın 1895 yılında başlayan serüveni zaman içinde hem tiyatro, müzik, edebiyat gibi sanat dallarından esinlenerek hem de kendi içkin özellikleriyle yeni biçemlerle gelişmiştir. Sinema tarihinin ilk yıllarında kamera, durumları ve olayları kaydeden bir araçken yönetmenlerin yaratıcı düşünceleri ve ‘auteur’ kimlikleri günümüzde anlatı olarak farklı yaklaşımları tartışmamıza yol açmaktadır. Bir düşünceyi tasarlama ve aktarma sürecinde izlenen yola anlatı denilmektedir. Anlatı zaman, mekân ve nedensellik unsurlarıyla şekillenmektedir (Bordwell & Thompson, 2009, s. 75). Anlatı, öykü ya da durumun nasıl iletileceğidir. Edebiyat, tiyatro ve sinema gibi anlatı odaklı sanatlarda Platon ve Aristo’nun geliştirdiği ‘mimemis’ ve ‘diegesis’ kavramları ortaya çıkmaktadır. Mimesis taklit yoluyla gösterme süreciyken, diegesis anlatım üzerine odaklanmaktadır. Sinemada ise filmin yapım aşaması, mizansen, hedef kitlesi, bakış açısı, imajları kullanma biçimi anlatıyı şekillendirmektedir. Sinemada klasik anlatı; tür kodlarının baskın olduğu, seyirci beklentilerinin karşılandığı, ticari kaygıların gözetildiği ve serim-düğüm-çözüm çizgisinde ilerleyen ana akım sinema kalıplarıyla şekillenir (Wees, 2002, s. 5). Bundan farklı olarak Alman Dışavurumcu sinemanın teknik üzerinde yaptığı denemelerle (bozuk ve yamuk kadrallar, abartılı kostüm ve makyajlar, gotik stil vb.) modern anlatı şekillenmeye başlamış ve deneysellik önü açılmıştır (Betton, 1990, s. 16). Kovacs’a göre (2010, s. 20) modern anlatının belirginleştiği iki dönem vardır. Bunlar Alman Dışavurumcu sinemanın gelişimi ve Fransız Yeni Dalga akımının ortaya çıkışıdır. Deleuze (2000, s. 9) de benzer şekilde 1940 ve sonrasında öne çıkan Fransız Yeni Dalga ve İtalyan Yeni Gerçekçilik akımıyla sinemanın düşünsel, deneysel ve estetik yönünün görüldüğünü ifade eder. Bu akımlarının temelinde yaratıcı yönetmen yani auteur’ün tema tutarlılığı, teknik yetkinliği ve üslubunun ortaya konduğu filmler yer almaktadır. Sinemayı bir sanat olarak ele alan bu akımlarla birlikte, kitleye yönelik popüler filmlerden uzaklaşmış ve sinemanın felsefi ve estetik yönüne odaklanılmıştır. Wollen modern sinemayı tanımlarken ‘karşı sinema’ kavramını kullanarak modern sinemanın özelliklerini şöyle tanımlamaktadır; “anlatı geçişsizliği, yabancılaşma, ön plana çıkarma, çoklu diegesis, açıklık, rahatsız olma” (2013, s. 77). Modern sinema; ortak tür kodlarının dışına çıkan, seyirciye film izlediğini hatırlatan, açık uçlu sonlar barındıran, imajları felsefi bir şekilde kullanan ve yönetmenin auteur kimliğini ön plana çıkaran bir anlatı biçimidir. Deneysel anlatı ise modern anlatıya yakın bir kavram olmakla birlikte daha uç sınırlarda dolaşan, geleneksel kodları reddeden, görsel ve işitsel imajlarla felsefe üreten, teknik olarak yeni denemeler yapan, çoğunlukla öykü yerine durum ve duygu merkezli olan anlatılardır. Deneysel anlatı son derece kişisel ve yenilikçi bir stildir. “Deneysel film, sinemanın kodlarını kırmanın ötesinde algıyı, gözlemi ve betimlemeyi sorgular ve bu şekilde insan merkezliliğine meydan okur” (Pasqualino & Schneider, 2014, s. 6). Bu bağlamda modern sinemadaki bazı örnekler yer yer deneysel imajları kullanarak özgün bir anlatı ortaya koymaktadır. Anlatının bir unsuru olan ses-imajlar kimi zaman farklı kullanımlarla kendi başına anlamı kurmaktadır. Ses-imajlar, görüntüden ayrı olarak seslerle üretilen düşünce ve duyusallık yaratımıdır. Sinema çalışmaları

sıklıkla görüntü üzerine odaklanmaktadır ancak ses, üretilme biçimi, kayıt koşulları, çoğaltma teknolojileri ve izleyici algısı gibi pek çok faktörün birleşimidir (Altman, 1992, s. 15). Bu yüzden ses tasarımı, sinema çalışmaları için önemli olmaktadır. Ses-İmajların asenkron kullanımı ve algıyı görselden sese kaydırma gibi tekniklerle deneyisel anlatılar üretilmektedir. Bu açıdan Roy Andersson'un *Sonsuzluk Üzerine* (2019) filmi ses-İmajın deneyisel formu bağlamında film analizi yöntemiyle ele alınacaktır. Film, ses tasarımının sinemada deneyisel kullanımı için önemli bir örnek oluşturmaktadır.

Deneyisel Anlatı

Deneyisel/avangart/öncü kavramları birbiri yerine kullanılmakla birlikte aralarında küçük farklar bulunmaktadır. 'Avangart' kavramı ilk olarak ordu birliğinin öncü konumunu ifade etmektedir. Sonrasında sanat akımlarının öncü niteliğinin ortaya çıkarılmasıyla yenilik ve deneyiselliği içinde barındırmaktadır. Avangart ve modernizm eş zamanlı olarak ortaya çıkmış, ikisi de var olan düzenin dönüştüğü düşüncesiyle hareket etmiştir. Avangart sanat, "sanat eserinin bağımlı olduğu dağıtım aygıtına ve sanatın burjuva toplumunda özerklik kavramıyla tarif edilen statüsüne" karşı çıkmaktadır (Bürger, 2019, s. 61). Zira avangart bakış açısında; Pop Art, Dadaizm, Dışavurumculuk ve Gerçeküstücülük gibi akımlar, sanatlarını nesnenin yeniden tasviri, gündelik yaşamın sıradanlığı ve farklı biçimler üzerinden inşa eder. Deneyisel anlatı bu bağlamda yeniyi, öncülüğü, farklılığı ve özgünlüğü tanımlamaktadır. Resmin, tiyatronun, sinemanın avangart/deneyisel formu sanatçının hayal dünyası ve yeteneğinin bir yansımasıdır.

Deneyisel anlatı, sinemaya getirilen yenilikleri ifade etmektedir. Deneyisel anlatının bir kalıbı yoktur ancak diğer türlerden farkı da kendi ürettiği özgün imajlardır. Anlatı, tür kalıplarından uzak şekilde kurgulanmakta ve yönetmenin sanata olan bakışını yansıtmaktadır. Deneyisel sinema Amerikan sinemasında 'underground', Avrupa sinemasında ise avangart sinema olarak tanımlanmaktadır. Underground/yer altı sineması ticari sinemaya karşı olan, daha tekinsiz ortamların ve karamsar öykülerin sergilendiği 1930-1940'lı yılların Amerikan filmlerini ifade etmektedir. Sinemanın doğduğu ve sanat akımlarının merkezi olan Avrupa'da ise düşünsel/estetik imajların baskın olduğu sinemaya avangart sinema denilmektedir. Kovacs'a göre (2010, s. 28) underground kişisel ve alternatif bir türken avangart politik ve meydan okumacı bir tavidir. Nitekim avangart manifestolar, sanata ve topluma getirdiği aykırı ve yeni düşüncelerle hem sanatın diğer alanlarını hem de sinemayı şekillendirmiştir. Özellikle popüler kültürün baskınlığı ile modern hayatın dönüşümü, eğlence ve tüketimin yükselişi, 1968 yılındaki politik hareketler, feminist akımlar sanatın politik bir ifade aracı olarak sorgulanmasına neden olmuştur.

Sinema tarihindeki her teknik deneme, kendi içinde birer deneysellik taşımaktadır. Bu yüzden deneyisel filmin kesin bir başlangıcı olmamakla birlikte

sinema tarihindeki yenilikçi filmler deneysel anlatı içinde değerlendirilebilir. Örneğin Alman Dışavurumcu sinemanın örneklerinden olan *Dr. Caligarinin Muayanehanesi* (1920, Robert Wiene) gotik imgeler ve alışlagelmış dışında asimetrik kadrılar, tiyatroya oyunculuklar ve ürpertici dekorlar; Maya Deren'in sine-dans filmlerinde beden imajı üzerinden yaptığı anlatı; Germaine Dulac'ın sürrealist filmlerindeki üst üste bindirme, ekranı bölme, görüntü geçişliliği gibi teknik denemeleri; Viking Eggeling'in *Çapraz Senfoni* (1924) filminde geometrik şekillerin hareketiyle ortaya çıkan soyut bakış deneysel anlatıların yoğun olarak görüldüğü stillerdir. Filmlerin her biri birbirinden farklı olarak imajlar üretmektedir. Zira "sinema yeni sözcüklerle konuşmaktadır" (Monaco, 2002, s. 159).

Deneysel anlatı, sanatçının hayata dair felsefi duruşunu aktarmak için kullandığı bir formdur (Flowers, 2010, s. 18). Bruno Cany (2018, ss. 21-23) sembollerle anlatı inşa eden kişileri "filozof-sanatçı" olarak tanımlamaktadır. Deneysel anlatı, yeni teknik denemelerin ve bakış açılarının aktarıldığı bir biçemdir. John Berger'in (2014) "her imge yeni bir görme biçimi yaratır" sözü adeta deneysel anlatı için söylenmektedir. Deneysel anlatı görme biçimleriyle oynayan, görsel-işitsel tekniklerin uç formlarda kullanılmasını ifade eder. Bununla birlikte deneysel anlatının ortak özelliği klasik anlatıdaki gibi serim-düğüm-çözüm çizgisinde ilerlememesidir. Çoğu zaman deneysel anlatıda bir öykü yoktur (Clarke, 2012, s. 76); objeler, karakterler ve durumlar vardır. Bordwell ve Thompson (2009, s. 358) deneysel filmi soyut ve çağrışımsal olarak tanımlamaktadır. Yönetmen bir karakter üzerinden psikolojik bir çözümleme yapabilir, bir nesneyi gündelik anlamından çıkararak ona yeni bir anlam atfeder ve imajlarla farklı bir düşünce yolu açar. Deleuze (2000, s. 3) modern ya da deneysel sinemanın bu yönünü "duyu-motor mekanizmasının bozulması" olarak adlandırmaktadır. Saf optik ve ses imajların ana akım tür kodlarının dışında kullanılarak seyircinin beklentisini karşılamaması modern deneysel anlatının temelidir.

Modern anlatıya sahip filmleri Öztürk (2018, s. 39) 'düşünce-yoğun' filmler olarak adlandırmaktadır. Düşünce yoğun filmlerde seyircinin filmi izlerken katılım göstermesi beklenmektedir. Seyirci imajları anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu yüzden deneysel anlatıda seyircisinin aktif olması söz konusu olmaktadır. Deneysel anlatı, görsel okuryazarlık ve estetik alımlama yetisiyle anlaşılmaktadır (Uğur Balcı, 2024, s. 249). Seyirci filmle özdeşleşmek yerine filme yabancılaşmakta ve izlediğinin bir film olduğunu hatırlamaktadır. Örneğin Nuri Bilge Ceylan modern anlatıya uygun olarak inşa ettiği filmi *Kuru Otlar Üstüne*'de (2023) son derece deneysel bir hareket yaparak film evreni ile set evreni arasında seyirciyi bir yürüyüşe çıkarmaktadır. Uzun plan-sekansta karakterin evin salonundan çıkıp sette dolaşarak setteki banyoya daha sonra da bir şey olmamış gibi filmdeki eve dönmesi gösterilir. Ceylan, duyu-motor mekanizmasını bozarak seyirciye film izlediğini hatırlatır ve özdeşleşmeyi kırar. Anlatı tekniği açısından deneysel bir tarz görülmektedir. Kendini yansıtırma olarak adlandırılan ya da film içinde film anlatılan 'meta-sinema'nın bir başka örneği olmaktadır. Böylelikle özgün bir anlatı ve teknik denemenin her türü deneysel ola-

rak adlandırılabilir. Deneyisel anlatı hem görsel hem de işitsel olarak kurgulanmaktadır. Bu ifade biçimi görsel bir illüzyonda olabilir (görüntülerin üst üste bindirilmesi, ekranı bölerek anlatma, görsel imajların yeni formlarda kullanımı gibi) ya da sesin olanaklarıyla estetik bir algı yaratılabilir. Gündelik yaşamda görülen ve duyulan uyaranlar, deneyisel anlatıda içkin anlamından çıkılarak yer almaktadır. Bu yüzden olağan akışta duyulan ve görülen imajlar, artık farklı ve dikkat çekici biçimde deneyisel anlatılarda karşılık bulmaktadır.

Ses-İmaj

Ses tınlar, harfler ve melodilerin oluşturduğu işitsel bir olgudur. Harfler, kelimeler, müzikler ve ortam sesi, sesin unsurlarıdır. Sesin oluşması için titreşim kaynağı, ortam ve aktarma aracının sesi iletme biçimi gereklidir (Altman, 1992, s. 17). Ses böylelikle maddesel çeşitlilikten oluşmaktadır. Sözlü iletişimin temelinde yer alan ses Walter Ong'a (2014, ss. 90-91) göre birleştiricidir. Ong, sesin görüntüden farklı olarak birleştirici özelliğini şöyle anlatmaktadır (2014, s. 91):

Bir şey, görmek, seyretmek için o nesneden uzaklaşmak gerekir; halbuki ses, insanın içine akar. Merleau-Ponty'nin dediği gibi görüntü parçalar. Görüntü, insana teker teker ayrı yönlerden gelir: bir oda ve manzarayı seyretmek için gözlerimi bir noktadan başka noktaya çevirmem gerekir. Bir ses duyduğum andaysa ses her yönden aynı anda bende toplanır; ses beni ve algımın ve varlığımın çekirdeği, beni saran ses dünyasının merkezi yapar.

Ong'un belirttiği gibi ses hiçbir uğraş vermeden anlık olarak duyumsanır. Ses ile ilgili tanımlamalar öncelikle onun teknik niteliğine vurgu yapmaktadır. Ses, insanlık tarihinin gelişmesiyle ve sonrasında sözlü iletişimle eskiden beri üzerine düşünülen bir olgudur. Ancak estetik olarak ses, sanatla birlikte daha sonra ele alınan bir konu olmuştur (Öztürk, 2017, s. 369). Müzik, tiyatro, radyo oyunları, sinema gibi sanatlarda sesin estetik kullanımı mevcuttur.

Ses aynı zamanda hayal dünyasının gelişimi için önemlidir. Kişi, sesini duyduğu şeyi tanımlamak için görsel olarak düşünmektedir. Örneğin radyo programlarında anlatılan hikâyelerde dinleyici öyküyü zihninde canlandırmaktadır. Bununla birlikte ses çağrışımsaldır. Su sesi akarsu, deniz, şelale, mavilik gibi çağrışımlarda bulunmaktadır. Bu yüzden ses, duyuları harekete geçiren bir imaj olmaktadır. Michel Chion (1994, ss. 23-29) dinleme durumlarını üç biçime ayırmıştır: nedensel dinleme, anlamsal dinleme ve azaltılmış dinleme. Nedensel dinlemede amaç, sesin kaynağını çözmek ve bilgi edinmek için sesi dinlemektir. Anlamsal dinlemede sesin kodlarını çözümleyerek anlam arayışı içindeki dinlemedir. Örneğin şarkı sözlerinin anlaşılması için yapılan dikkatli dinleme buna örnek verilebilir. Azaltılmış dinleme ise neden ve anlamdan uzaklaşarak sesin duyulmasına odaklanmaktır. Chion, kimi zaman bu dinleme türlerinin aynı anda olabileceğini belirtmektedir. Chion (1994, s. 34) sesin, görüntüden daha çok manipüle edici olabileceğini vurgular. "Ses, görüntünün anlamını yorumlayarak, normalde göremeyeceğimiz veya farklı göreceklerimiz şeyleri görüntüde

görmemizi sağlar" (Chion, 1994, s. 34). Bu yüzden ses kimi zaman yönlendirici olmaktadır.

Sinemada ses olgusuna değinilirse, sesli sinemayla birlikte en çok tartışılan konu gerçeklik meselesi olmuştur (Chion, 2009, s. 222). Sessiz film döneminde diyalog yerine ara yazı görüntüleri ve müzik yer almaktadır. Örneğin Charlie Chaplin filmlerinin ikonik özelliği jest ve mimikler ile hareket halindeki bedenin ön planda olması ve öykünün ara yazılarla aktarılmasıdır. İlk sesli film olarak kabul edilen *The Jazz Singer* (1927) ile birlikte görüntüye diyalogların eklenmesi, ses tasarımının sinemasal anlatıda merkezi bir unsur haline gelmesine zemin hazırlamıştır. Ses mekânın, ortamın, diyalogların veya müziğin eklenmesiyle filmin tamamlayıcı bir unsuru olmuştur. Sesli filmlerde ise diyalog ve ses kuşağı kurgusunun üzerine düşünülmüş şekilde oluşturulduğu görülmektedir. Sonrasında sesin gerçekliği yansıtırma meselesi dublaj, ses efektleri ve kurgu teknikleriyle tartışılmıştır (Chion, 2009, s. 222). Böylelikle ses, birden çok amaçla kullanılabilir olmuştur. Ses, bir filmin gerçekçiliğine katkıda bulunabilir, karakterin içsellliğini tasvir edebilir, sessiz sinema dönemini yeniden yaşatabilir ya da deneysel anlatı kurabilir (Horton, 2013, s. 24). Bordwell ve Thompson (2009, s. 268) sinemada sesin üç türüne işaret eder; konuşma, müzik ve gürültü/ses efekti. Özellikle kurmaca ve belgesel gibi diyaloga dayalı filmlerde sözlü iletişim yoğun olarak görülmektedir. Film müziği ise sahnenin ya da sekansın duygusuna göre oluşturulmakta ve seyircide duygulanım yaratmaktadır. Filmde kullanılan müziğin modern anlatıdaki yerini yönetmen Derviş Zaim (2023, s. 66) şöyle açıklamaktadır:

Müziğin filmde duyulmaması gerekir derler. Müziğin görüntüleri ezmemesi iyi olur diye ekleyenler de vardır. Bu saptamalar özellikle klasik biçim bakımından büyük ölçüde doğrudur. Öte yandan burada söylenenin aksine filmin kimi yerinde seyirci, müziğin varlığını hissetmelidir.

Zaim, doğru yerde doğru süreyle ve doğru tonda verilen müziğin öneminden söz eder. Bu biçim, klasik bir duygulanım üretmekten ziyade seyirciyi filmin içine dahil eden bir yaklaşımdır. Ortam sesi ya da gürültü ise görüntünün devamlılığını sağlamaktadır. Semih Kaplanoğlu da (2023, s. 165) ses tasarımını daha filmin çekimi başlamadan düşündüğünü belirtmektedir. Yönetmen amacına uygun olarak ses kuşağını oluşturmaktadır. Gerilim dolu bir sahnede müzik ve sesler gerilimi pekiştirmektedir. Bordwell ve Thompson (2009, ss. 278-279) karakterlerin konuşması, nesnelerin çıkardığı ses gibi öykü evreni içinde olan sese 'diegetik ses' adını vermektedir. Diegetik ses, öykü akışı içinde duyulan ve beklentiye karşılayan senkronize sestir. Filme sonradan eklenen ve anlatıyı güçlendirmeye yarayan ses ise 'diegetik olmayan ses'tir. Müzikler, ses efektleri, her şeyi bilen anlatıcı sesi diegetik olmayan seslerdir. Aynı zamanda görüntüyle eş zamanlı olan sese 'görüntü-içi ses', görüntünün önce ya sonra ("Sound Effect Synthesis") gelip sesin farklı zamanda gelmesi ise 'görüntü-dışı ses'lerdir. Örneğin birkaç saniye farkla önce çocukların top oynarken gülüşmeleri gelir, sonrasında görüntü duyduğumuz sesle eşitlenir. Justin Horton (2013, s. 4) izleyicinin karakterin konuştuğunu görmesine rağmen sesini duyamadığı

ses-dışı unsurların sinema stratejisi olduğunu ve seyirciyi şaşırttığını belirtir. Horton bunun tam tersi sesi duyulmayan ama görülen karakterleri analiz etmektedir. Horton görünen ama işitilmeyen sesleri şöyle tanımlar; sessiz sinema dönemi, karakterin duyma biçimiyle hizalanan anlatım (ör. sağır karakterin perspektifi), gerçeğe yakın sesler (sokak gürültüsü), fısıltılar, bütün seslerin aniden kesilmesiyle ortaya çıkan sessizlik gibi ani ses kesilmeleri. Ses, ilk başta teknik zorluklar nedeniyle sinemada verilmezken günümüzde sesin olması ya da verilmemesi, anlatıyı şekillendirmektedir.

"Ses yalnızca her yerde değil aynı zamanda her yöndedir" (Monaco, 2002, s. 205). Görüntüyü anlamlandırmak için odaklanmak gerekir ancak ses doğal akışında görüntüyle senkronize olarak her yönden kavranmaktadır. Bu yüzden eş zamanlı olan görsel-işitsel imajlarda seyirci akışın içinde sesi hissetmektedir. Ancak deneyisel anlatıda ses, görüntüyü tamamlamak yerine ayrı bir imaj oluşturmaktadır ve anlam üretmektedir. "İşitsel ve görsel öğelerin çatışması, avangart yönetmenler arasında ana akım sinemanın dilinden hem uzaklaşmak hem de eleştirmek için popüler bir araç olmuştur" (Rogers, 2017, s. 197). Holly Rogers (2017, s. 185) buluntu-filmlerde sesin kullanımını ele aldığı çalışmada görüntü ve ses arasındaki çarpıtmanın seyircinin pasif alımlama sürecini bozduğunu ifade eder. Seyirci, görsel-işitsel imajları anlamlandırmak için gayret içinde olmaktadır. Holly Rogers, "found-footage" sinemada sesin görüntüyle kurduğu 'çelişkili ilişki'nin izleyicide eleştirel bir bilinç yarattığını savunur. Arisoy'a göre (2021, s. 12) ses imaj 'yeni anlatılar ve düşünsel alanlar' oluşturmaktadır ve bu kavram sine-ses'i ortaya çıkarmaktadır. Sine-ses olarak kavramsallaştırdığı çalışmada Arisoy'a göre ses teknik bir bileşen olmaktan ziyade estetik ve anlamlı bir olgudur. Sine-ses, Chion'un (1994) anlamsal dinlemesine karşılık gelir. Burada kodlanan mesajın alımlanması ve açılması için çaba gerekmektedir. Örneğin ekranda gösterilen hareketli bir yürüyüş anında duyulması beklenen ses yürüyüşün verdiği gürültü ve ortam sesidir. Ancak duran bir görüntüye hareket halindeki bir ses eklendiğinde görüntü ve ses arasında uyumsuzluklar görülebilir. Bu da deneyisel anlatı için duyu-motor mekanizmasını afallatan estetik bir denemedir.

Diğer yandan da ses, görüntünün farklı anlamlarını ardında bırakarak tek bir anlam oluşumu için kullanılmaktadır. Örneğin kadrada gösterilen ağaç ve bitkiler sabit iken ses imajlarla havanın rüzgârlı olduğu depresif bir hava yaratılabilir ya da kuş cıvıltıları eşliğinde yaz mevsiminin geldiği hissettirilebilir. Görüntü sabit olduğu halde anlamı yaratan ve haptik duyusallığı hissettiren ses-imajlar olmaktadır (Marks, 2020, s. 222). Böylelikle haptik imaj, dokunsallığı niteleyen yapısıyla artık görüntüden ziyade ses imajla da sağlanmaktadır. Sesler verdikleri tını ve titreşimlerle duyusallığa vurgu yapmaktadır.

Deneyisel Bir Film Tasarımı: 'Sonsuzluk Üzerine' Filminde Ses-İmajlar

Sonsuzluk Üzerine, 2019 yılında senaristliğini ve yönetmenliğini Roy Andersson'un üstlendiği Fransa, İsveç, Almanya ve Norveç ortak yapımı filmidir. An-

dersson bu filmle Venedik Film Festivali'nden En İyi Yönetmen ödülünü kazanmıştır. Film farklı durumdaki karakterlere odaklanarak insan manzaraları sunmaktadır. *Bin Bir Gece Masalları'*na benzeyen hikâyelerde birden çok insanın içinde bulunduğu duruma tanıklık edilir. Film doğrusal bir anlatım ya da tek bir karakter üzerinden ilerleyen klasik bir öykü yerine, insanlık durumuna dair fragmanlardan oluşan bir düşünce kolajıdır. Film farklı zaman, mekân ve ruh hâllerine ait sahnelerle insan deneyimini şiirsel ve felsefi bir çerçevede ele almaktadır. Filmde tek bir ana karakter yoktur; bunun yerine, çeşitli bireylerin kısa ama anlam yüklü anlarına tanıklık ederiz. İnancını yitirmiş, kâbuslar gören bir piskopos, İkinci Dünya Savaşı'nın harabeleri üzerinde birlikte süzülen bir çift, tren istasyonunda bekleyen yorgun bir kadın gibi karakterlerin o an içinde bulundukları durumlar gösterilmektedir. Filmin türü mizahi anlatımıyla ve kimi zaman gerçeküstücü sahneleriyle absürt komedi, fantastik ve dram türlerinden oluşmaktadır.

Yöntem

Bu çalışmanın amacı, Roy Andersson'un *Sonsuzluk Üzerine* adlı filmi üzerinden klasik anlatıdan farklı olarak kurgulanan deneysel anlatı ve ses-imaj ilişkisinin yapısını çözümlemek ve bu ilişkinin sinemasal anlatıya kazandırdığı yeni anlam üretim biçimlerini ortaya koymaktır. Bu hedef doğrultusunda film, sesin görselle kurduğu asenkron, haptik ve estetik bağlamlar çerçevesinde analiz edilerek, sesin sinemada bağımsız bir anlatı aracı olup olamayacağı sorgulanmaktadır. Filmin örneklem olarak seçilmesindeki neden, modern sinema içinde deneysel anlatısını ses ile birlikte sağlamasından kaynaklıdır. Bu yapı, deneysel anlatının sesi özgün ve yaratıcı biçimde kullanabileceğini göstermektedir. Çalışmanın araştırma soruları şu şekildedir:

1. Roy Andersson'un *Sonsuzluk Üzerine* filminde ses ve görüntü ilişkisi, klasik sinema anlatısından nasıl ayrılmaktadır?
2. Filmde kullanılan ses-imaj öğeleri, deneysel anlatının hangi teknik ve estetik özelliklerini yansıtmaktadır?
3. *Sonsuzluk Üzerine* filmi, sesin sinemasal anlatıdaki rolünü nasıl dönüştürmekte ve alternatif anlatı biçimlerine nasıl katkı sunmaktadır?

Araştırma nitel bir tasarımla kurgulanmış, yöntem olarak film eleştirisinde sinematografik analiz ve anlatı analizi teknikleri bir arada kullanılmıştır. Nitel yöntem, anlam üretme süreçlerini, estetik yapıları ve anlatı biçimlerini derinlemesine incelemeye olanak tanıdığı için deneysel sinema gibi öznel ve biçimsel çeşitlilik içeren bir alanda tercih edilmiştir. Sinematografik analiz kapsamında, film dilini meydana getiren temel unsurlar olan ses, görüntü ve mizansen incelenmektedir (Tuğan, 2022, s. 20). Anlatı ise, öykünün aktarılma biçimine verilen genel addır. Bu yöntemlerin tercih edilme nedeni çalışmada kadraj içi ve dışı ses ve görüntüleri ele alarak teknik ve estetik bir deneyselliğin araştırılmasıdır. Çalışmada kullanılan sinematografik analiz, filmin kadraj

yapısı, kamera hareketleri, plan-sekanslar, renk kullanımı, mekân estetiği ve özellikle ses kuşağı gibi unsurları değerlendirerek görsel-işitsel anlatı tekniklerini çözümlmeyi hedeflemektedir. Anlatı analizi ise filmdeki olay akışı, zaman-mekân kullanımı, karakter yapıları ve anlatıcının rolü gibi unsurların klasik anlatı kodlarından nasıl ayrıştığını ortaya koymak için kullanılmıştır. Bu amaçla filmdeki sinematografik öğelere (çerçeve, kamera hareketi, renk, kurgu, müzik, dış ses) ve hikâye düzlemine dikkat edilmiş, deneyisel imajların kullanılma biçimine odaklanılmıştır.

Analiz

Film yaşamının, üzülmünün, sevilmenin, yalnızlığın anlamını sorgularken gündelik yaşama dair kesitler sunmaktadır. Ancak bu gündelik yaşamda, şehir hayatının kaotik hareketliliği görünmemektedir. Kamera bir kavga anında bile sabit plandadır. Filmde zaman yavaş ilerlemektedir. Bu yüzden zamanı hissettiren yavaş bir anlatı vardır. Film aynı zamanda giriş-gelişme-sonuç gibi klasik anlatının doğrusal düzleminden ilerlememektedir. 'An'a odaklanan, kesitsel yapıdaki anlatısı ve seslerle oluşturulan imajlar, filmi deneyisel anlatıya yakınlıktır. Film aynı zamanda tür kodlarının klasik anlatımından da uzaktır. Örneğin dram, korku, komedi gibi tür filmleri, benzer anlatılara sahiptir ve seyircinin beklentilerini karşılamaktadır. Ancak bağımsız/deneyisel anlatılarda türler arası geçiş görülebilir ya da film birden çok türü kapsayabilir. Bağımsız anlatılarda türden beklenen klasik kodlar (renk biçimi, karakterler, olay örgüsü, kapalı sonlu finaller, ışık, müzik vb.) görülmemektedir. Filmde dram, fantastik, absürt komedi gibi türler melez bir biçimde yer almaktadır. Zira farklı mekânlar, karakterler ve hikâyelerin birleşiminden oluşan filmde gökyüzünde uçabilen iki insanın olması ve stüdyo mekânların yer alması filmi fantastik ve masalsı yaparken, içeceği fazla dolduran bir garsonun buna devam ettiği sahne absürt komedinin unsurlarını içermektedir. Bir başka sahnede ise inancını kaybeden bir rahip ve onun üzüntüsü, dram türüne yakınlık göstermektedir.

Film başlı başına deneyisel bir film olmamakla birlikte deneyisel anlatının yenilikçi ve özgün öğelerini barındırmaktadır. Filmin deneyisel anlatıya yakınlığı ilk olarak mekânlar üzerinden anlaşılmaktadır. Zira mekânlarının stüdyoda yeşil perde kullanılarak ve kurguda görüntüler eklenerek çekilmesi mekânları statik ve masalsı kılmaktadır.¹ Film seyirciye masalsı bir görünüm sunarken gerçek-yapay mekân ayrımını bulanıklaştırmaktadır. Yeşil perde ile yaratılan bu yapay mekânlar, gerçek mekânlara kıyasla mekânsal derinlik hissinden yoksundur. Perspektif kullanımı çoğunlukla iki boyutlu bir sahne izlenimi verir; bu

¹ Sinemada yeşil perde, bir sahnenin arka planının dijital olarak sonradan eklenebilmesini sağlayan teknik bir araçtır. Yönetmenler bu tekniği kullanarak mekânları gerçeküstü, minimal, soyut, hatta masalsı bir estetikte inşa edebilirler. Gerçek ortamların getirdiği doğal ışık, kontrolsüz hareket, lojistik zorluklar gibi sınırlamaların önüne geçilerek, yönetmenin yaratmak istediği duygusal ve görsel atmosfer daha kontrollü biçimde oluşturulur.

durum özellikle tablo estetiğini çağırıştırır. Stüdyo çekimleri ve arka planda yeşil perde kullanımı yönetmenin bilinçli bir tercihi olarak görülmektedir. Andersson, masalsı bir anlatım sunmak isterken mekânın statikliği ile sesin dinamiği arasındaki zıtlığa hâkim olmak adına yapay mekânlar tercih etmektedir. Dış müdahalelerin getireceği görüntü hareketinin önüne geçmek ve tabloları andıran bir plan sunmak adına mekânın statik olduğu yapay mekânlar oluşturulmuştur. Yönetmen böylelikle seyircinin gerçek-yapay dünya ayrımında sorgulama yapmasına yardımcı olmaktadır. Film, her sekansta başka bir mekâna geçiş yapar. Böylelikle birbirinden bağımsız anlatıların kurgulanması mekân ve karakterlerin değişmesiyle sağlanmıştır. Deneysel anlatının çoğu zaman öyküsüz ve kopuk olması (Clarke, 2012, s. 76) filmde kendini göstermektedir. Film, bir öykü akışı anlatmak yerine genel resmi göstererek insan durumlarını ortaya koyar. Zira deneysel anlatı, sinemasal araçların çeşitlenmesi için üretilmektedir (Kovacs, 2010, s. 27). Filmde insan manzaraları gösterilerek varoluşa dair sorgulamalar göze çarpar.

Restoranda yemek yiyen bir adam, içeceği dalgınlıkla fazla dolduran garson, gökyüzünde uçan iki karakter, inancını kaybeden bir rahip, sağanak yağmurda kızının ayakkabı bağcıklarını bağlayan bir baba, tren bekleyen insanlar... Karakterler neredeyse jest ve mimiklerini oynatmamakta ve duygulanım yaratacak bir harekette bulunmamaktadır. Duygulanım imgeyi (Deleuze, 2014, s. 84) yaratan yakın planlar yoktur. Duygulanım-imge, Gilles Deleuze'un *Sinema 1: Hareket-İmge* (1983) adlı eserinde yer alan bir kavramdır. Duygulanım-imge, bir karakterin iç dünyasına, duygusal hâline, ruhsal durumuna dair doğrudan bir izlenim sunan sinemasal imgedir. Genellikle yakın plan çekimlerle karakterin yüzü ya da bedensel ifadeleri aracılığıyla izleyiciye aktarılır. Duygulanım-imge, bir olaydan çok duygusal hâli gösterir. Örneğin karakterin ağlaması, gülümsemesi, şaşkınlığı ya da donuk bakışları gibi. Duygulanım-imge, seyirciyle karakter arasında bir duygusal bağ kurar. İzleyici karakterin yerine geçmez ama onun duygusuna maruz kalır. Duygulanım-imge, karakterin duygu durumunu belirtir ve seyircinin onunla bağ kurmasını sağlar. Ancak filmde duygulanım yaratacak bir yakın plan imgesi bulunmamaktadır. Karakterler genel ve boy planda görülmektedir. Yakın plan imgeye bir geçiş/kesme yapılmamaktadır. Karakterler, hep aynı açıdan plan-sekansla görülmektedir. Bu durum da seyirciyi duygulanım yaratacak ve empati kuracak bir zeminden uzaklaştırmaktadır. Tek düze açı denemeleri, filmin görüntüdeki durağanlığı, açılarının değişmemesi gibi anlatılar filmi klasik hareket-imaj sinemasından uzaklaştırmakta ve deneysel türe yaklaştırmaktadır. Klasik anlatı hızlı kesmeleri, aksiyon sahneleri, yakın plan imgeleri ve melodramatik anlatısıyla seyircinin duygularına yönelik bir film tasarımı süreci kapsamaktadır. Film, seyircinin beklentilerine karşılı vermektedir. Ancak Deleuze (2000, s. 3) zaman-imaj olarak adlandırdığı modern sinemanın seyircinin duyu-motor mekanizmasını bozduğunu ve seyirciyi afallattığını ifade eder. "Modernist sinema, biçimsel kaygılara ayrıcalık tanıyarak, anlam üretme pratiklerini görünür kılan ve sorgulayan sinemadır" (Hayward, 2002, s. 237). Clarke'a (76) göre avangart sanat, izleyicinin beklentilerine meydan okuyan ve

onu alışıldık konfor alanından uzaklaştıran bir ifade biçimidir. Filmde seyircinin alışık olduğu görme biçimlerine ters bir anlatı mevcuttur. Yakın planların olmaması, öykü bütünlüğü, görsel-işitsel imajlar arası senkronizasyonun olmaması bu durumu desteklemektedir.

Görsel 1. Filmdeki stüdyo mekânlar ve sabit kadrâjlar



Filmde duygulardan ziyade genel ve boy plan çekimleriyle mekân-insan ilişkisi aktarılmaktadır. Mekânlarda ve kostümlerde pastel ve soğuk renk tonları hakimdir ve filmin durağan yapısını desteklemektedir. Bu renk paleti, filmin genelinde hissedilen melankoli, durgunluk ve varoluşsal sorgulamaları güçlendiren önemli bir görsel unsurdur. Andersson, canlı renkleri neredeyse tamamen dışlayarak zamanın durduğu, mekânların yapaylaştığı bir atmosfer yaratır. Bu solgun renk tonu, filmdeki karakterlerin duygusal mesafesini ve sahnelerin soyut niteliğini de pekiştirmektedir. Yönetmen, hayatın hem acı hem de tatlı yönlerini farklı hikâyelerle anlatmaktadır.

Filmin ses tasarımına bakıldığında ise Chion'un 'katma değer' kavramı önemlidir. Chion'a göre (2009, s. 266) sinemada ses, katma değer anlamı taşımaktadır. Ses, görüntülere zamansal yönlendirme ve ardışıklık açısından katma değer kazandırmaktadır. Sesi izleyicinin zaman algısını şekillendirir, sahenin ritmini ve akışını belirler. Ardışıklık olarak ise ses, sahneler arasındaki geçişleri daha akıcı veya anlamlı hale getirir. Klasik bir ses tasarımı, filmin anlamını pekiştirirken deneySEL anlatılarda bu akış farklı biçimde kullanılmaktadır. DeneySEL anlatıda ses, "görüntüyü dönüştüren, bozuma uğratan ve eleştirel bir mesafe yaratan aktif bir bileşen" olarak kullanılmaktadır (Rogers, 2017, s. 185). Örneklem olarak seçilen filmde ses, mekânın ve kadrâjin sabit, seslerin

ise hareketli olmasıyla öne çıkmaktadır. Örneğin filmin giriş sahnesinde iki kişinin şehrin manzarasını gören bir bankta oturduğu görülür. Ses-imajda yol trafiğinin gürültüsü, araba sesleri, ağaçların rüzgardaki hışırtıları, kuş sesleri gibi yoğun bir ses kuşağı bulunmaktayken sabit kadrada ağaçların bile çok minimal kıpırdadığı, trafiğin görülmediği sadece manzara ve iki insanın durağan görüntüsü görünmektedir. Öyle ki kadrallar birer fotoğraf karesini andırmaktadır. Seslerdeki yoğunluk ve hareketlilik, görüntüde yer almamaktadır.

Andersson'un filminde ortam sesi (ambiyans) ve efektler son derece kontrollü ve seçicidir. Günlük yaşama ait sesler – ayak sesleri, rüzgâr uğultusu, uzakdaki çan sesleri – hem sahnelerin yapay mekânsallığını güçlendirmekte hem de izleyicide bir 'boşluk' hissi yaratmaktadır. Özellikle sessizliklerin arasına sıkıştırılan minimal ses efektleri, izleyicinin dikkatini fiziksel detaylara çekerek anlatıya dair geleneksel zaman algısını parçalamaktadır. Film, tek bir karakter ve onun yaşadıklarına odaklanmak yerine birden çok insanın hayatından kesitler sunmaktadır. Başka bir sahnede sabit kadrada alışverişten dönen bir adam görülmektedir. Yine sokağın gürültülü hali duyulurken kadrada erkek karakter dışında hareket eden bir şey yoktur. Akışı ve hareketi hissettiren seslerdir. Sesin zamanı hareketlendirmesi filmde sabit kalan planlar üzerinden görülmektedir. Çünkü ses uzam ve zamanı üretir ve değiştirir (Monaco, 2002, s. 205). Film baştan sona sabit plan-sekanslardan oluşmaktadır. Anlatıcının Sibirya'daki esir kampına giden askerleri anlattığı sahnede yine görüntüde yapay bir kar efekti yer alırken rüzgârlı ve soğuk havanın duyusallığı seslerle sağlanmaktadır. Görüntüde görsel efekt olan kar yağışındaki rüzgâr dışında ne otlar ne de askerlerin üzerindeki kıyafetler ses imajdaki yoğun esinti kadar hareket etmektedir. Genel ve sabit plan-sekansta duyusallığa hitap eden sesler olmaktadır. Bu duyusallık, rüzgâr ve karı hissettirmeye yönelik bedensel/dokunsal tepkiler ile yoğun sesleri kapsayan işitsel duyuları kapsamaktadır. Zira görsel bir haptik duyumsama yerine sesin verdiği duyusallık ön plana çıkarılmaktadır. Bu da ses tasarısının özgün ve duyusal formu olan haptik-sesi karşımıza çıkarmaktadır. Haptik duyumsama, Laura Marks'ın (2020, s. 222) geliştirdiği bir kavram olmakla birlikte yakın ve detay plan çekimleriyle hissettirilen duyusallığı tanımlamaktadır. Bu duyusallık hem ses hem de görsel imajlarla yaratılmaktadır. Filmdeki rüzgâr hışırtısı, kar yağışı ses, trafik gürültüsü, tren sesi gibi mekânı tamamlayan sesler, duyusal ve soyut bir çağrışım yapmak için kullanılmaktadır.

Haptik duyumsamanın yanı sıra karakterlerin içinde bulunduğu durumun anlaşmasını sağlayan şey ise onların diyalogları ve asıl olarak dış sesin tanımlarıdır. Örneğin dış ses "Bir adam gördüm, akli başka yerde. Bir kadın gördüm, utanma duygusu olmayan" gibi tanımlamalarla seyirciye her şeyi bilen bir anlatı sunmaktadır. Filmde daha çok diegetik olmayan sesler vardır. Film müziği, her şeyi bilen anlatıcı ve asenkron sesler diegetik olmayan ses kuşağına örnekler (Bordwell & Thompson, 2009, s. 278). Farklı sekanslarda hep anlatıcının sesi duyulmaktadır. Anlatıcı, yüce bir konumda her şeyi görür ve izler. Durumun belirlenmesi de anlatıcının sesiyle açıklığa kavuşmaktadır. Filmde diyalog kullanımı çok azdır. Anlatıcı, seyirciye farklı insanları göstererek içinde bulundukları

durumu betimler. Bu da filmi masalsı bir anlatıma yaklaştırmaktadır. Bununla birlikte ses ve görüntünün aynı dinamiklikte olmaması da diegetik olmayan sese örnektir. Kadrajda sabit bir görüntü hâkimken çoğu sahnede sesin dinamik yapısı dikkat çekmektedir. Bazı sekanslarda yer alan müzik ise klasik/opera müziğini andırırken hüzünlü ve poetik bir atmosfer yaratmaktadır. Filmin başlangıcı ve sonu farklı karakterlere ve farklı durumlara odaklanmaktadır. Film köy yolunda arabası bozulan bir adamın ve geniş bozkırın görüntüsüyle bitmektedir. Modern ve deneyisel anlatının olduğu filmde seyircinin beklentisini karşılayan tür kodları, zaman akışı, karakter yapısı ve sinematografi yoktur. Duyu-motor mekanizmasını bozan bir şemayla film kendi estetik dilini oluşturmaktadır.

Sonuç

Roy Andersson'un *Sonsuzluk Üzerine* filmi ölüm, yaşam, sevgi, yalnızlık, inanç üzerine kısa hikâyeleri konu edinen ve anlatısını modern-deneyisel olarak şekillendirdiği 2019 yapımı filmidir. Klasik anlatının serim-düğüm-çözüm ilerleyişinden uzak olması filmde ilk dikkat çeken noktalardan biridir. Çünkü filmdeki karakterlerin önceki hayatındaki yaşadıkları, sonra yaşayacakları anlatılmaktadır. Karakterin o an içindeki durumları aktarılmaktadır. Film bu yüzden dram, komedi, fantastik türün uyuşmalarını melez hale getirmektedir. Yönetmen yer yer gerçeküstücü, yer yer dramatik bir üslupla seyirciyi varoluşsal konularda düşünmeye davet eder. Film sabit plan-sekanslarıyla, felsefi sorgulamalarıyla, özdeşleşme yerine yabancılaşma yaratımıyla zaman-imaj sinemasına yakınlık göstermektedir. Zira hareket imajın dinamik kadrajları, kurgudaki hızlı kesme planları, klasik tür kodları bu filmde görünmemektedir. Filmdeki ses-imajların deneyisel kullanımını sağlayan şey ise ses ve görüntünün aynı düzlemde aynı yoğunluğu içermemesidir. Bir başka ifadeyle görüntü sabit ve donuk imajlarla düzenlenmişken sese daha yoğun, hareketli ve yüce bir anlatı bulunmaktadır. Mevsim, hava durumu, atmosferdeki dinamiklik ve romantiklik hep ses kuşağıyla verilmektedir. Filmde dış ses/anlatıcı, müzik ve yoğun ses kullanımıyla birlikte diegetik olmayan sesler ön plandadır. Film ses imajların klasik kullanımının dışına çıkarak seyircinin dikkatini sese yönlendirmekte ve görüntüde akmayan hareketliliği seslerle vererek deneyisel anlatıya benzerlik göstermektedir. Duyusalılık haptik görüntü yerine haptik seslerle sağlanmaktadır. Zira görüntü hep genel plan ve sabitken, ses tasarımında dinamiklik ve yoğunluk bulunmaktadır. Rüzgâr sesi, lokantadaki yemek sesleri, kuş sesi, trafik sesi gibi dış sesler görüntüde yer almazken ses imajlarla hissettirilmektedir. Bu bağlamda ana akım klasik anlatıdan uzaklaşarak filmin özgün anlatı dilinin deneysellğe yaklaştığını söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü deneyisel imajlar, sinemaya getirilen her türlü denemeyi, farklılığı ve yeniliği kapsamaktadır. Filmdeki asenkron ve haptik ses tasarımı, öykü anlatısı, mekânların yapaylığı, gerçek-masal ayrımının bulanıklaşması deneyisel anlatının unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum sesin, sinemasal araçlarda önemli bir yer tuttuğunu göstermektedir.

Kaynakça

- Altman, R. (1992). Sound theory, sound practice. R. Altman (Ed.), *The material heterogeneity of recorded sound* içinde (ss. 15-35). Routledge.
- Andersson, R. (Yön.). (2019) *Om det oändliga (Sonsuzluk Üzerine)* [Sinema Filmi]. Roy Andersson Filmproduktion AB, & Société Parisienne de Production.
- Arisoy, E. (2021). *Türk sinemasında ses-imaj (2000-2018)*. Akademisyen Kitabevi.
- Berger, J. (2014). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Betton, G. (1990). *Sinema tarihi* (Ş. Tekeli, Çev.). İletişim Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2009). *Film sanatı* (E. Yılmaz & E. S. Onat, Çev.). De Ki Basım Yayın.
- Bürger, P. (2019). *Avangard kuramı* (E. Özbek & Ş. Öztürk, Çev.). İletişim Yayınları.
- Cany, B. (2018). *Filozof-sanatçının Rönesansı* (S. Türker Terlemez, Çev.). Kırmızı Yayınları.
- Ceylan, N.B. (Yön.). (2023). *Kuru Otlar Üstüne* [Sinema Filmi]. NBC Film, Memento Production, & Komplizen Film.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision*. Columbia University Press.
- _____ (2009). *Film, a sound art* (C. Gorbman, Çev.). Columbia University Press.
- Clarke, J. (2012). *Sinema akımları* (Ç. E. Babaoğlu, Çev.). Kalkedon Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2000). *Cinema 2, the time-image*. The Athlone Press.
- _____ (2014). *Sinema I: Hareket imge* (S. Özdemir, Çev.). Norgunk.
- Eggeling, V. (Yön.). (1924). *Çapraz Senfoni* [Kısa Film]. Almanyası.
- Flowers, R. D. (2010). *Experimental cinema in the age of binary data: The digital alternative to the celluloid image* (Yayımlanmamış doktora tezi). The University of Texas at Dallas, Aestetich Studies.
- Horton, J. (2013). The unheard voice in the sound film. *Cinema Journal*, 52(4), 3-24.
- Hayward, S. (2001). *Cinema studies: The key concepts*. Routledge.
- Kaplanoğlu, S. (2023). *Sinemada düşünce aktarımı ve yönetmenlik* (F. Berber, Ed.). TRT Yayınları.
- Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi seyretmek* (E. Yılmaz, Çev.). De Ki Basım Yayım.
- Marks, L. (2020). *Filmin teni* (S. Yılmaz, Çev.). Doruk Yayınları.
- Monaco, J. (2002). *Bir film nasıl okunur?* (E.Yılmaz, Çev.). Oğlak Yayıncılık.
- Ong, W. (2014). *Sözlü ve yazılı kültür* (S. Postacioğlu Banon). Metis Yayınları.
- Öztürk, S. (2017). Kısa film yapımında anlam yaratma aracı olarak ses, *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(2) 366-382.

- _____ (2018). *Sinema felsefesine giriş*. Ütopya Yayınevi.
- Pasqualino, C., & Schneider, A. (2014). *Experimental film and anthropology*. Routledge.
- Rogers, H. (2017). The music and sound of experimental film. (H. Rogers, & J. Barham, Ed.), *Audiovisual dissonance in found-footage film* içinde (ss. 187-203). Oxford University Press.
- Uğur Balcı, A. (2024). *Deneyisel sinema üzerine bir seyirci çalışması: Z kuşağı örneği*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.
- Tuğan, N. H. (2022). Post-sinema çağında film eleştirisinde geleneksel yaklaşımları aşmak: Bütüncül bir film eleştirisi yaklaşımı. *Pamukkale Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 2-24.
- Zaim, D. (2023). *Sinemada düşünce aktarımı ve yönetmenlik* (F. Berber, Ed.). TRT Yayınları.
- Wiene, R. (Yön.). (1920). *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* [Sinema Filmi]. Almanya.
- Wees, W. C. (2002). The ambiguous aura of Hollywood stars in avant-garde found footage film. *Cinema Journal*, 41(2), 3-18.
- Wollen, P. (2013). *Godard ve karşı sinema* (H. Gürkan, Çev.). İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi.

Etik Kurul Onayı: Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Finansal Destek: Finansal destek bulunmamaktadır.

Ethics committee approval: There is no need for ethics committee approval.

Conflict of interest: There are no conflicts of interest to declare.

Financial support: No funding was received for this study.