

VİDEO SESİNİN ESTETİĞİ (*)

Çeviren: **Dr. Reha Recep ERGÜL****

"Sesler ve onların düzenlemesi, toplumlari, renkler ve biçimlerden daha fazla etkilemektedir. Gürültü ile birlikte, düzensizlik ve onun karşıtı olan dünya doğmuştur. Müzikle birlikte, güç ve onun karşıtı olan yıkıcılık doğmuştur. Gürültüde, insanlar arası ilişkiler ve yaşamın kuralları okunabilir. Gürültü, melodi, uyumsuzluk, harmoni; insan tarafından özel aletlerle biçimlendirildiğinde, insanın zamanını aldığında ve bir ses olduğunda, gürültü gücün kaynağı, o bilinen rüyanın -müziğin- amacıdır. Estetiğin, İleri akılcılığının kalbidir ve arta kalan mantıksızlık için bir sığınaktır; bir güç aracı ve eğlence biçimidir."

(Jacques Attali, 1985).

Video estetiği düşünülduğünde, film kuramlarından önemli dersler çıkarılabilir. Fakat, film kuramlarındaki görüşler değiştirilmeksizin videoya uygulandığında, görüntü üzerindeki aşırı vurgunun neden olduğu dengesizlik, olumlu bir yanlışlık yaratabilir. Ses ve görüntü kaydının öyküsünde, ses ve görüntü arasında önemli bir ortaklık ve etkileşimin bulunduğu görülebilir. Örneğin, 1920'lerin sonlarında, senkronize (eşzamanlı) sesli filmin kullanılmaya başlanması ile, radyodan (ses naklinden) yaptıkları kârlarla zenginleşen şirketler, film endüstrisini sömürgeleştirmişlerdir. Video, anlatış biçimi ve estetik

(*) Arms, Roy. "Aesthetics of Video Sound" **On Video**. London: Routledge, 1988. s. 160-185.

(**) Açıköğretim Fakültesi

terimleriyle, televizyon ve sesli filminden geçerek, iki atası olan radyo ve sessiz sinemaya ulaşır. (Bu nedenle, bundan sonra yapılacak olan iki bölümlük video tartışması, geleneksel düzeni tersine çevirebilir ve ilgiyi öncelikle video sesine çekebilir.)

Ses - Görüntü İlişkisinin Çeşitliliği

1890'lardaki ilk başlangıçtan itibaren, sinema perdesinde hareket eden gri, sessiz hayallerin bir müzik eşliğine gereksinimi olduğu görülmektedir. Sinema müzisyenlerine iş verilmesini haklı çıkarmak için ileri sürülen çeşitli açıklamalara göre (öyle ki bu kişilerin ücretleri, 1920'lerde bir film gösteriminin maliyetinde önemli ölçülere ulaşmıştı), projektörün sesini gizlemek için ve izleyici yanındakilerden gelecek çeşitli gürültülerden (öksürük, fısıltı, hışırtı...) korumak için, müzik gerekiyordu. Fakat asıl açıklama elbette doğal ve zorunlu seslerin insanlık dışı bir biçimde kesilip atılmasıyla, bu yansıtılan görüntülerdeki resimlerin, hayaletimsi yapısıydı. Perdedeki zayıf hayaletlerden, ölü izlenimini kaldırmak ve onlara gövde ya da ağırlık vermek için, müzik gerekliydi.

Sinemanın başlangıcında, sık sık unutulmuş diğer bir ses ögesi de sahne operatörünün (the compere ya da fairground) sesli sunumuydu. 1906'ya kadar son on yılda, anlatı filmlerinin daha da gelişmesiyle, "lantern slide" (resim yansıtan fener) serileri ya da stereograph" gibi, varolan biçimler örnek alındığı sıralarda, sunum şekli de bu büyüleyici "lantern" göstericisine benziyordu (Fell; 1974, s. 122-63). Lumiere'ler, aile dostları sihirbaz Felicien Trewey ile 1896 yılında Londra'da ilk kez sinematograf gösterisi yaparak, bu modeli uygulamaya başladılar. Perdenin yanında, ayakta duran sunucunun sözleri, sahneleri, karakterleri tanımlayarak, öyküyü anlatarak ve görüntülerin anlaşılmasını sağlayan sözlü bir metin oluşturarak, izleyicileri görüntüleri anlamaya yönleltiyordu. Bununla beraber, 1900'lerin başlarından itibaren Western film yapımcıları, görüntülerin öyküyü yarımsız anlatabilmeleri için, anlatımı içselleştirmeye koyuldular ve giderek bu anlatım biçimi, sunucunun yerini aldı. Birinci Dünya Savaşı'ndan önce Avrupa'da genellikle sunucuların kullanılmadığı kabul edilir. Ancak, bu konuda belgeler yetersizdir ve Norman King 1981 yılında Provencal eyaletinde sessiz film gösteren, gezgin bir gösterimciye rastladığını kaydetmiştir (King; 1984, s. 2-15). Böyle bir sunuş şemasında, görüntüler baskın değildir. Bunun yerine, hem sunucu hem de müzisyenlerin fiziksel ve duyulabilir varlıklarıyla bi-

çimlenmiş bir gösterimde, görüntülerin egemenliği biraz fazla indirgenmektedir.

Doğu sinemasının tarihsel araştırmalarında, bu ilk sunuş biçiminin Avrupa'da çoktan ortadan kalkmasından sonra bile, 1930'ların başında sesli filmlerin gelişine dek Hindistan'da (Baskaran; 1981, s. 81) ve özellikle Japonya'da (Anderson ve Richie; 1959, s.23-6) bir gelenek gibi kalması açıkça görülebilir. Sunucu ya da "benshi", sessiz sinema boyunca Japonya'da film gösteriminde, anahtar kişiydi. İzleyiciyi yöneltme fırsatını kullanarak, film üzerinde kendi yorumunu yapıyordu. Böyle bir sistemde filmin anlamı, bütünüyle sunucunun zorunlu olarak başka anlama da gelebilen, görüntüler üzerindeki yorumlarına dayanıyordu ve iki ayrı "benshi"nin yorumladığı aynı görüntüleri görmek, bütünüyle ayrı iki film deneyiminin yaşanması demektir. Hem aldıkları ücretler hem de sinema reklamlarında yer almaları "benshi"nin önemini yansıtıyordu ve her iki durumda da ünlü yönetmen ve oyuncularla eşit konumdaydılar. Basit bir yaklaşımla, film öyküsünün evrensel ve kaçınılmaz bir modeli olarak kabul edilen bu değişim örneği, kendine özgü ekonomisini ve yaratıcılığını henüz bulan, video'ya benzer yeni bir ortamın potansiyel bir dönüşümünü gösterir.

Batıdaki film yapımcıları, zaman ve mekan düzenlemesinde ayrıntılı yapılar geliştirirlerken, film öyküsünü kurmuşlar ve sunucuyu kaldırmışlardır. Film sunumunda anahtar rolünü sürdüren müzik ise, fotoğraflık görüntülerin ve açıklayıcı ya da ara diyalog yazılarının tek bir akış içerisinde birleştirilmesine yardımcı olmaktadır. Müzik görüntüleri destekledi, fakat görüntülerin egemenliği altında kaybolmadı. Müzisyenler, salonlarda izleyicilerle birlikte belirli bir yerde bulduklarından ve çıkardıkları sesler mekanik bir üretime bağlı olmadığından, bağımsız bir statüyü korudular. Film yapımcıları, öykü anlatımında gerçekçi biçimler yaratmayı amaçladılar. Ancak film gösterimi, tüm anlamın belirli kısımlarını taşıyan, üç ayrı değerlendirmeyi beraberinde getirdi. Bunlar, fotoğraflık olarak çoğaltılmış ve yansıtılmış görüntüler, okunması gereken arayazılar ve izleyicinin kendi fiziksel mekanı ya da ortamından gelen gerçek müziktir.

Ekonomiyle birlikte, anlatım olayını da değiştiren, eşzamanlı sesin kullanılmasının, sinema üzerinde müthiş bir etkisi oldu (Gomery; 1980 b). Fotoğraflık görüntüler, arayazıları en aza indirmeye çalışan birçok sessiz film yapımcısının istediği şekilde, süreklilik kazanmıştı. Arayazıları kaybolurken, yerlerini yeni bir öge olan oyuncunun sesi

aldı. Müzik ise artık kaydedilmiş bir ses (selüloit şerit üzerindeki görüntülerle paralel olarak kaydedilen ve daha sonra optik olarak aktarılan) olmuştu. Radyo, sinemanın dönüşümü için gerekli sermayeyi verebilir ve birçok uygulamasıyla da film yıldızlarının yerini sağlamlaştırabilirdi. Fakat, radyonun ses kayıt ve balans (mikrofonların uygun yerleştirimi) tekniği, film yapımcılarına çok az yardımcı olabiliyordu. Radyo konuşması öncelikle “doğrudan seslenme sistemi” ile tanımlanıyordu ve sonra bunu televizyona miras bıraktı. Ancak bu, izleyiciye sadece dolaylı olarak seslendiği kurgusal anlatılarla ni-kahlı olan film medyasıyla pek ilgili değildi. Benzer biçimde, tamamen düşsel bir dramatik sahne içerisinde, işitsel berraklığın korunması ve dinleyici ile samimi bir bağlantı kurulmasıyla radyo draması, görüntü ve sesi birleştirerek, gerçekçi bir dramatik mekanı ilerletmeye ve korumaya ilgi duyan film yapımcılarına çok az şey sunar.

Geriye dönüp bakıldığında, sesli sinemanın ilk yılları özellikle büyüleyicidir (Wood; 1984, s. 16-24). 1930'ların başlarında, film yapımcılarının ses ve görüntü bütünlüğünü başarma çabalarında, bu iş için hiç de akıcı bir yeterliğe sahip olmayan aletleri kullanmaları (kameralar, ses kayıt cihazları, kurgu masaları ve mikserler), çağdaş video yapımcılarının uygulamaları için değerli ipuçlarını verebilir. Yaratıcı bir birleşmeyi başarmaya çabalayan film yapımcılarının yaşadığı zorluklar, ses-görüntü ilişkilerinde ayrıntıların altını çizmeye hizmet edebilir. Bunun bilincine varmak tamamen ters konumda olan video yapımcıları için, özellikle önemlidir. Çünkü video yapımcıları ses ve görüntü senkronizasyonunu (eşlemesini) kolayca gerçekleştirebilirler ve senkronun yarattığı sınırlılıktan, bilinçli olarak kurtulmaya ihtiyaç duyarlar.

Sesli filmin bulunması, birçok sorunun çözümünü de beraberinde getirdi; çok kameralı çekimler (Birden fazla açılı çekimlerde, farklı odak uzaklıklarında birkaç kameranın kullanımı, tek bir kameranın arka arkaya ayarlanarak kullanılmasıyla aynı şey değildi), playback sistemi (Fakat önceden kaydedilmiş müziğin, çekim anında araya girişinin perdede dramatik bir gerilim yaratmaya pek az etkisi vardı), geri yansıtma (back projection) sistemi (Bu da yansıtılmış görüntülerin önünde oyuncuların oynaması, görüntü bütünlüğünü bozuyordu) gösterilebilir. Görüntü ve sesin mükemmel eşzamanlı çekimi ve kaydından önceki 1930'ların başındaki bütün bu yapım stratejileri, ses ve görüntü arasında potansiyel olarak yaratıcı bir etkileşim bulunduğuna göstergedir. Fakat teknik olarak mükemmel sayılabilecek

türde ses ve görüntü bölümlerine sahip video sisteminde kolay eş-zamanlılık, bu yaratıcı etkileşime engel olmuştur (Altman; 1980, s. 3-5).

Geleneksel sinemada, ses ve görüntü gösterim sırasında 20 karelik gecikmeyle hemen hemen yan yana giderler. Bu ayırım gerekiyordu. Çünkü, projeksiyonda görüntüler aralıklı olarak kapıdan geçerken, ses sürekli olmalıdır. 1930'ların başında, ses niteliğinde önemli bir kayıp olmaksızın "mix" ve "yeniden kaydetme" işlemi önemli bir gelişmedir. Bu, ayrıca kaydedilmiş olan müzik ve efektlerin, normal olarak diyalogun temiz ve berrak kaydını içeren bir stüdyo kaydına ilavesini sağladı. Eşzamanlı ve yan yana, herbiri ayrı ses bilgisi taşıyan birkaç ses kanalının kurgulu bir şekilde kullanılması, zorunlu olarak ses hiyerarşisine yol açtı (Doane; 1980, s. 47-56).

Ses ve görüntü kaydında 1951'e dek optik yöntemler kullanıldığından, film stok emülasyonlarındaki gelişmeler görüntü niteliği kadar, ses için de çok önemliydi. 1950'lerin başlarında manyetik kayda doğru değişim, kayıt ve yeniden kayıt (re-recording) aşamasında sesin niteliğini ilerletti. Ne var ki, sinema patronların içinde bulunduğu ekonomik sıkıntılar nedeniyle, gösterilen filmler optik kayıt taşımayı sürdürdü ve iştirilen seste bir devrim gerçekleştirmedi.

Manyetik kayıt sesler üzerinde yeni bir oynama özgürlüğü ve daha nitelikli sesler sağlıyordu. Fakat geriye dönüp bakıldığında, belki de en temel etkisi, fotoğrafı simgesel biçimde tahtından indirmesiydi. 1930 ve 1940'larda usta editörler optik ses kaydını görsel olarak "okuyabilir"ken, ses artık manyetik playback olanaklarının kullanılmasıyla da daha "anlaşılır" oluyordu. Aynı şey video kaydındaki görüntüler için de geçerliydi. Hatta video, ses ve görüntü dengesinin yeni bir göstergesidir. Görüntüler de artık, önceleri ses için tasarlanmış olan manyetik kayıt sistemiyle kaydedilmekte ve yine bu yolla okunabilmektedir.

Televizyonda görüldüğü gibi, fotokimyasal malzemelerden de aynı uzaklaşma olmuştur. Elektronik sistemler için mekanik görüntü oluşturmundan vazgeçildiğinde (1937'nin şubatında BBC'nin Baird transmisionunu bırakmaya karar vermesinde olduğu gibi), filminden bir adım daha uzaklaşma demektir. Zworykin'in yöntemindeki (ve dolayısıyla EMI'nin emitron kamerasından) en büyük eksiklik, film görüntülerinin taranması aşamasındaydı. Film materyali, televizyon çıktısının önemli bir bölümünü oluşturmasına karşın, telesine cihaz-

ları televizyonun kendi örgütsel yapısını kurmasından çok sonra bile çalışmaya başlamamıştı ve sinema -belirgin görsel vurgusuyla- bir yayın medyası olarak televizyonun özgün tanımında çok rol oynayabilirdi. "Canlı" olmasının bir sonucu olarak, bir stüdyoya hapsedilmiş ve yeterli kayıt sisteminden yoksun televizyon, radyodan çok yararlandı ve onun doğrudan sesleniş biçimini elinde olmadan benimsedi. Çoğu yönden tam anlamıyla "resimli radyo" idi; sözgelimi BBC haberleri, iyice kurumsallaşmış dünya haberleri veren filmlere hiçbirşey borçlu değildi. Bunun yerine haberler, eğer varsa fotoğraflarla desteklendi ve aslında bir raporun okunması gibi algılanan haberler, radyonun bu konudaki deneyimsiz sunucuları tarafından sunuldu. Televizyonu sesin egemen olduğu bir medya yapan yalnızca ekranın küçük boyutları ve siyah-beyaz görüntüler değildi; özü, finansı, teknolojisi ve örgütlenmesi tam bir radyoyu yansıtıyordu. Sonraki teknik gelişmelerde -mükemmelleştirilmiş telesine sistemleri, yüksek nitelikli görüntü tanımlanması, renk- ses reproduksiyonu genelde sabit kalırken, televizyonun görsel niteliği güçlendi. Günümüzün plak ve kompakt disklerinde (CD) ses açısından, "hi-fi" stereo niteliğinde bazı eksiklikler görülebilmektedir. Fakat sonuç olarak, sesin bütünüyle ikincil rol oynadığı bir medya değil, istenilen etkinin ses ve görüntü dengesini yaratmada kullanılan bir medya olduğu söylenebilir.

Bu kısa incelemede görüleceği üzere video, bu yüzyılın başlarında başlayan bir gelişmenin zirve noktasındadır. Konumu filminkinden çok daha merkezidir. Hatta sunucuların ya da anlatıcıların kullanılmaması ve sesli filmin ortaya çıkışı arasında, sinemada mükemmelleşen görsel düzenlemenin karmaşık sistemi bile, bu ışık altında "yarı delilik" gibi birşey olarak görülebilir. Bu "yarı deliliğin" pekçok çarpıcı nitelikte artistik işler üretmiş olmasının olgusu, ses ve görüntü reproduksiyonunun bir bütün olarak olgunlaşması, içerisindeki tekilliği ortadan kaldırmaz. Kuşkusuz film, bütün görsel-ışitsel iletişim örgütlenmesinin (video ve televizyondaki düzenlemeye karşı olarak) temel biçimi olmaktan çok uzaktır. Pekçok film kuramı bunu böyle kabul eder.

Video sesini bu karmaşık ses-görüntü ilişkileri tarihine, teknik mükemmelliği nedeniyle kolayca yerleştirmek çok önemlidir. Film yapımı için, senkron tahtası (clapper-board), kamera ve kaydedicinin eşzamanlı olarak kilitlenmesi ve kurgu masasında eşleme sırasında ses ve görüntü materyallerinin kolayca montajı gereklidir. Fakat bütün bunlar, kısaca eşzamanlı sesli çekimler, video için zah-

metsizdir. Sonuç olarak, birbirine deđişmez bir şekilde kilitlenmiş ses ve görüntü bloklarının bir yapıım ortamındaki sınırlılığı, video'nun doğalcı bir estetik yapıya kapalı olduğunu gösterebilir. Aynı zamanda, videonun kurgu yöntemleri -birbirlerine bađlı kayıt ve okuma cihazları bir sistem içerisinde bütünleştirilerek-, film kurgu yöntemlerindeki gerekli el becerisi ve ustalığından yoksundur. Eşzamanlı bir uyum içerisinde ses ve görüntünün içiçe geçtiđi video kaseti, kurgu aşamasında, yan yana akan fakat taşıyıcı yapılarıyla (biri selüloit, diđeri bant) açıkça farklı olan, film kurgusunun karakteristiđindeki ses ve görüntünün iki kanalından gelen uyarılardan çok daha ayrı, bir ilk tepkiyi harekete geçirebilir. Bu sonuncusu zorunlu olarak, yapay bir şekilde birleştirilmiş olan film baskı ve yapısının farkedilmesini sağlayabilir. Sesi de görüntüye karşı bir rol oynamaya iter.

Bu bölümde öne sürülenler ve sonuçtaki video imajı tartışması şu şekildedir. Video sanatı, doğalcılıkla karşılaşıldığında ve eşzamanlılık, ses ve görüntü ilişkilerinin deđişik bir model içerisinde en uygun bir konuma indirgenmesiyle başlar. Tom Levin'in belirttiđi gibi pekçok film kuramı -Bela Balasz'dan Christian Metz'e, Stanley Cavell'den Jean Louis Baudry'e kadar- gerçek sesi kaydedilmiş olandan ayırdetmeye hiç bir olanak olmadığını ve bu ikisinin varlıkbilimsel (ontolojik) olarak eşdeđer olduğunu varsayar (Levin; 1984, s.56). Hatta hiçbir şey gerçekten öte olamaz. Kaydedilmiş ses, doğal olarak yapaydır ve resim ve fotoğrafçılıktaki görsel perspektif sistemi kadar ayrıntılı bir biçimde düzenlenmiştir. İlgi duyulması gereken sorun da budur.

Video Sesinin Yapısı

İzleyicilerin, görüntü ve sesleri algılamaları ve tepkilerinde belirgin ayrımlar vardır ve bunlar incelenmesi gerekli etkenlerdir. Ancak, ses ve görüntülerin kaydedildiđi video yapıımından başlanırsa, iki işlem arasında benzerlikler oldukça yakındır. "Belirli bir uzay boşluğunda dalga hareketi biçiminde havanın işitilebilir karışıklıkları" gibi, Alan Williams'ın ses tanımını benimsemek, sık sık ihmal edilen bir yönü -işitmenin koşullarını- vurgulamaktır. İşitme koşulları deđişirse -dev bir konser salonundan tek odalık bir daireye, açık havadan kapalı yerlere- o zaman "eşdeđer" sesler (bunlar söz gelişi, bir keman solosu ya da bir tabanca patlaması) farklı duyulmalıdır.

Normal koşullarda bu farkın bilincinde olunmadığı ve her seferinde "aynı" keman ya da tabanca sesinin duyulması gerçeđi, iki

sesin "eşdeğer" olduğunun varsayılması için bir temel değildir. Görsel algılamamanın, göz kırpmaya ve baş çevirme gibi, potansiyel olarak ayırıcı ve göze batan bir olgunun varlığına karşın, düzenli ve durağan bir dünya duyumunu sürdürecektir bir biçimde düzenlendiği, önceden belirtilmiştir. İşitsel algılama da benzeri bir işlemi gerçekleştirecek biçimde çalışır. İki ayrı akustik çevrede, tek bir keman ya da tabanca sesi aynı işitilebilir. Bu nedenle, sağduyu varsayımını tatmin için, bir keman sesi keman gibi, bir tabanca sesi tabanca gibi duyulacak, düzenli bir oluşumu gerekli kılar. İşitsel algılamada bu türden bir ayarlama yapılabilir. Çünkü, böyle düzenlemeler için günlük yaşamdan pekçok örnek verilebilir. Herkesin gürültülü ortamlarda konuşmaya çalıştığı durumlar vardır. Bu gibi durumlarda, arkadaşımızın sesini, normalde olabileceğinden daha açık duyurabiliriz. Sesin yükseltilmesindeki gibi (bir yakın çekim gibi), ses odaklanamaz; arkadaşımızın sesini yüksek işitemeyiz ve arka plan gürültülerinin indirgenmesiyle, ancak sesini çok açık bir şekilde işittirebiliriz. Objektif olarak sesin çevresel seslerle kuşatılmasıyla bu olay, insanın algılama çabasının sadece bir etkisi olabilir.

Sesin bir ortamdan diğerine aktarılmasında (sesin kaydedilip ve yeniden okunması zorunlu olduğunda) seste değişime yol açabileceği -hatta bir kayıt ve okuma sisteminde herhangi bir bozulma olmaksızın algılansa bile- bellidir. Durum her zaman böyle olmayabilir. Yüzeysel gürültüleri etkileyici olarak keserek temiz bir ses oluşturan Dolby gürültü indirgeme sistemi üzerine John Belton'un yorumu, gerçekten bu durumdaki bazı çelişiklere ya da paradokslara işaret edebilir. İlk olarak, "doğal" ses araştırması, bütünüyle bir yönlendirmeyi içerir; kayıt sırasında genliği yapay olarak yükseltmek ve okuma sırasında ise bant gürültüsüyle (hiss) birlikte indirgemektir. İkinci olarak, Dolby'nin hemen hemen gürültüyü tamamiyle yok etmesi, mükemmel bir sesle sonuçlanır. Belton'un sinemada gözlemlediğine göre (tartışmalar, aynı zamanda video'ya da uygulanabilir);

... gerçekliği anlatabilmek için gürültünün belirli bir miktarı gerekli olmuştur; onun yokluğu, henüz dünya içerisine girmeden önceki bir noktaya ve kendi gerçekliği içerisine doğal eksikliklerin görüldüğü, ideal bir varoluş durumuna dönüşen bir sese dikkat çeker. Ses kanalı ya da izi, dış dünyanın gerçekliğinin ötesinde psikolojik gerçekliğin içselliği içerisinde ilerleyerek, yapay olarak sessizleşmiştir.

(Belton, 1985: 67)

Kayıt-okuma sistemindeki bozulma (distortion) miktarı, normal koşullarda duyulamayacak kadar küçük olsa bile, işitsel bir "varlık" sunulurken, mikrofon sesi belirli bir perspektiften kaydedip ve hoparlörün de onu yeni bir ortamda farklı bir noktadan yeniden okuması düşünüldüğünde, bir değişme meydana gelecektir. Burada "gerçekliğin" bir noktadan diğerine taşınmasıyla değil, görsel sunumun film kamera-projektör ya da video kamera/monitör sistemine benzer bir kayıt (dolayısıyla bir sunum) sistemiyle ilgilenilmektedir. Alan Williams ses kaydının gerçekliği sunmasıyla değil, onun "bir perspektifini, örneğini ya da bir tarzını" vermesiyle daha iyi anlaşılacağını belirtmekle haklıdır (Williams, 1980: 53).

Bir gerçeklik duygusu veren bu medyalardan istenen algılama koşullarının bir kısmının (hepsinin değil) yerine geçmeleri ve yeniden üretilebilmelerinde göze batar bir şekilde durumlarına dikkat çekmemek olduğundan, kaydedilmiş sesin bir ortamdan diğerine iletilmesinde, var olan bozulmalara ek olarak (Örneğin, Dolby sistemi sesteki en yüksek ve en alçak noktaları keser) her kayıt sistemi kendi bozulmalarını (distortions) da yarattığından, işte burada can alıcı ses sorunu ortaya çıkar (Belton, 1987: 67). Gerçekten, bir ses kayıt cihazı kullanan herkesin farkına varacağı gibi, mikrofon, üç boyutlu olayın tamamını kapsayan ses üzerinde tek ve temiz bir perspektif elde etmenin özellikle yetersiz bir yoldur. Kuşkusuz, bir kameradan çok daha yetersizdir ve herhangi bir karmaşık ses olayının kabul edilebilir bir kaydı için, farklı, özel yönel karakteristikleri ile, bataryaları dolu mikrofonlara gerek duyulur. Çeşitli noktalara yerleştirilmiş ya da asılmış muhtemelen yarım düzine mikrofonun bir senfoni orkestrasının kaydında kullanılması gerçeği, bir mixer yoluyla dengelenerek (balance) ve geleneksel bir televizyon setinin mono hoparlör sisteminden işitilen sesin gerçekte yaşanana eşdeğer bir şey sunduğu anlamına gelmez. Yalnızca -bir sunum olarak-, algılama koşullarının yeterli olduğu kabul edilirse, bir izleyici olarak bizleri tatmin edebilir.

Video sesi, yalnızca, kayıt anında kullanılan mikrofonlar ve mixer'ler anlamında bir yapı değildir. Aynı zamanda, ses düzenlemesinin sonraki süreçlerinde ve video kurgusundaki paralellikler şaşırtıcıdır. İşitilebilir bozulmalardan (distortion) kaçınmak, sinyal-gürültü oranını (the signal-to-noise ratio) düzeltmek ve iyi bir ses kalitesi vermek için bir dizi standart işlem vardır. Bunlar, ses izlerinin (kanallarının) hiyerarşisini, iki sesin derece derece karşılaştırılmasıyla geçişin sağ-

lanmasını, görüntü kesmelerinin sesle örtülmesini ve yakın çekimler için mikrofonu yakınlştırıp, uzak çekimlerdeki ses kaydında da belli bir mesafede tutarak, çekim türüne göre mikrofon yerinin uyumunu sađlayan bir ses perspektifini içerir (Doane, 1980 b). Bu sonuncu işlem önemli sonuçlar doğurur. Çünkü, konuşan bir kişinin uzađına yerleřtirilmiř bir mikrofon, yalnızca doğrudan gelen sesi deđil, aynı zamanda, duvarlardan, tabandan, tavandan yansıyan sesi de toplar. Böylece, ayrı nitelikte algılanan bir ses üretir. Bu ses işlemleri, görsel düzensizliklerden kaçınmanın iyi bilinen kurallarına (tüm teknik kitaplarda listelendiđi gibi) benzemektedir. Bu kurallar, geleksel film-video anlatımında, dramatik mekânın yaratılmasında, sahne boyunca çizilmiř 180 derecelik düřsel çizginin dıřına çıkılmasının engellenmesi (aksi takdirde karakterler tuhaf biçimde sahnenin bir yanından diđer yanına kaydıđı görülebilir) ve ardışık çekimlerin arasında aynı eksenin korunması veya en fazla 30 derecelik bir oynama yapılması (bir atlama ya da sıçramadan sakınmak için) gibi, işlemlerden oluşur.

Videoda geleneksel ses pratiđi, filmdeki gibi, kendine özgü bir hiyerarřiye sahiptir (artistik etki için, elbette bunun dıřına çıkılabilir). Konuşma müziğın üzerinde, müzik de genel ses efektlerinin üzerindedir. Sonraki ses eşlemesi için, ses izlerinden birkaçı kurgu masasına yatırıldıđında bir hiyerarřiyi yansıtır ve profesyonel uygulamada çođunlukla çekim sırasında öncelikle kaydedilen konuşmadır. Yine, bu işlemlerin bir çekim içerisinde figürlerin çerçeveselenmesi ve ortalanmasıyla, görüntü izindeki hareket ve karakterin ön plana konulmasında paralellikler vardır.

Gerçek anlamda, ses kaydının ve kurgusunun sanatı, yalnızca hareketlerin kesildiđi anlarda bilinçli olarak farkına varılabilen bu ses öğelerini kontrol etmektir (yalnızca kapısı açıldıđında farkedilen buzdolabının gürültüsü, yalnızca “durduđunda” duyulan saatin tiktakları...). Çevre seslerinin alımında sürekli bir efekt kanalının (atmos-track) kullanılmasıyla sesin dengelenmesi ya da filitrelenmesi ve ses izindeki “delikler” den kaçınılması (çünkü dinleyici tarafından sessizlik olarak deđil, mekanik bir bozukluk olarak algılanabilir), çekimlerdeki deđişiklikleri gizleyebilmek için, sıralı baskıların üzerindeki hareketlerin kesilmesi ve kesmelerin birleřtirilmesi gibi, çeřitli görüntü süreçlerine, işlevsel olarak çok benzer işlemlerdir. Diđer önemli kořutluk da, bir tehlikeyi ya da süprizi göstermek için sesin kesilmesi ve bir sahnede görülmeyen karakterin ortaya çıkarılması

için konuşmanın kesilmesini içerir. Bu ekran dışında da aynı biçimde işler, görülen şey kesilir, görülmeyen için bir boşluk yaratılır.

Bütün bu ses işlemlerin altında yatan, klasik Hollywood sürekliliğindeki sinemadan miras bir ilke, şu şekilde açıklanabilir. Nasıl ki, iyi görüntü kurgusu kareden kareye geçişi görünmez hale getiriyorsa, iyi ses kurgusu da "işitilmez" olacaktır. Bu da, kaydedilmiş sesteki hünerli düzeltmenin farkedilmemesi ya da durup da, duyulan şeyin ne olduğunun düşünülmesi demektir. Film, televizyon ve video-daki geleneksel uygulama, sesin görüntüden sonra gelmesi gerektiğini kabul eder. Bunu sağlamanın başlıca yolu, ses ve görüntü senkronizasyonudur. Bu yolla sesin hoparlörden değil, görüntüden geldiği ve hatta sözcüklerin görüntüdeki oyuncu tarafından söylendiği yanlışlaması yaratılır. kuşkusuz bu sözde kuralları, anlatı ve dökümanter yapımlarında video ve film yapımcıları bazen bozabilirler. Ancak, ses ve görüntü ilişkilerinde izleyici beklentileri için bir temel atarlar.

Filmden videoya miras kalan geleneksel ses sistemi incelikli, fakat etkilidir. Her düzeyde bir ustalığa dayalı olan, ancak amacı, açıkca bazı kuramcıların öngördüğü gerçek sesi vermek olmasa da, insan algısına yaklaşan -onunla özdeş olmayan- yollarla ses materyalinin belirli öğelerini biçimlemektir. Bir kez daha sesin ve görüntünün koşutluğu yakın düşmüştür. İnsan gücü, bütün bir sahneden özellikle ilgisinin çekildiği bir öğeyi seçebilmesine karşın, görsel yakınlık sağlayamaz. Fakat, değişebilir uzaklık ve açılardan oluşan film ve video sistemi, ilginin artması anlamına gelen, kabul edilebilir ve kolayca anlaşılır görsel bir model sunabilir. Benzer biçimde, ses dengesi (balance) ve perspektif düzenleri, gerçekte duyduğumuz seslerin aynısını üretemezler. Ancak, sahnenin amaçlanmış anlamını çıkarmamız için gerekli ipuçlarını verirler.

Video icat olana kadar, sinema da özellikle Jean-Luc Godard ve Alain Resnais gibi avrupalı yönetmenlerin uyarımları üzerine, bu gibi düzeneklere bir dizi saldırıda bulunulmuştur. Bu dönemdeki Godard filmlerinden birkaçı, Hollywood'ca bütünüyle yok sayılan türden işitsel deneyimler sunar bize. Örneğin "Vivre sa vie" (1962), gerçek bir kafa içerisinde bir tek çok yönlü mikrofonla yapılan kaydın uzaklaştırıcı etkisi ve bir sahnenin bir kısmından tüm ses kanalının kaldırılmasının etkileri, yorumlamamıza izin veren sahneleri oluşturur. Bu gibi yenilikler iki kat önemlidir. Ses-görüntü bileşimine rekabet edebilen ya da daha da geliştirilebilen yeni modeller sunarlar. Aynı zamanda tüm standart yapım el kitaplarında tanımlanan süreçlerin, ne

dereceye kadar bir izleyiciden yeni tepkiler arandığında, deęiştirilebilecek düzeneklerden başka bir şey olmadığını vurgularlar. Bu derslerden her ikisi de, bir izleyici olarak, geçmişteki film ve televizyon deneyimleriyle, işleri kaçınılmaz bir şekilde renklenmiş olan ve ses-görüntü bileşimi için ayrı olarak yeni potansiyellere sahip bir ortamda çalışan video yapımcıları için yararlıdır.

Ses, Mekan ve Ekran

Tek bir çalışma sınırları içerisinde bile, ses ve görüntü arasındaki ilişki kompleks ve deęişkendir. Bu çalışmayı görsel olarak somutlaştıracak bir video bandı olmadığından, örnekler özellikle iyi bilinen ve video bandı olan filmlerden seçilmiştir. Videodaki ses ve görüntünün, farklı dengelerini bozmayacak terimlerle tartışılmıştır. Hem video hem de filmde genel, ortak bir ses-görüntü ilişkileri alanı olduğundan ve özellikle film ses kaydında otuzbeş yıldır elektromanyetik bantlar kullanıldığından, bu çok zor deęildir.

Açıkça görüldüğü gibi, ses-görüntü ilişkisinde, otomatik olarak görüntünün baskınlığını öngörmeyecek ve böylece önce görüntüleri tanımlayıp sonra da onların oluşturdukları anlamın iletiminde sesin nasıl yardımcı olduğu sorusunu ortaya koyacak yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Burada görüntülerin tek başlarına belirgin anlamlar taşımaktan uzak oldukları savunulacaktır. Tıpkı haber fotoğraflarının bir başlığa ve sessiz sinemanın da alt yazılara ihtiyaç duyduğu gibi, video bandındaki görüntüler de anlamdaki temel belirsizliğin ortadan kalkması için sese ihtiyaç duyarlar. Video'da sesin rolünü anlamamanın en iyi yolu, video bandında video izine eşlik eden ve video iziyle birlikte yapılandırılmış ses izinin işgal ettiği çeşitli mekanları, gözönünde bulundurmadır (Doane 1980a).

Herhangi bir videoda (veya herhangi bir filmde), üç mekan tanımlanabilir ve global olarak diyebiliriz ki, görüntüler birinci mekanda baskınsa ve ikincisinde de kendileri yer kaplıyorsa, üçüncü mekan tümüyle sese aittir. Bu mekanların ilki ve en belirgin olanı, ekran mekanıdır. Bu belirgin olarak çizilebilecek ve ölçülebilecek bir mekandır. Çekimleri listeleyebilir ve onları diyalog, müzik ve efektlerin yanına kolonlar halinde sıralayabiliriz. Bu mekanlardan en az sorun çıkararak, görüntüye ait olan mekandır.

İkinci mekan daha özenli bir tanım gerektirir. Eserin yarattığı, kurgusal ya da kurgusal olmayan bir dünyanın düşsel mekanıdır o.

Onu ayırdetmek için, film kuramında kullanılan terim "diegesis"tir ve The Shorter Oxford İngilizce sözlüğü "diegesis"i hem bir anlatı, hem de bir durumun ifadesi şeklinde tanımlar. Öyküsel ya da belgesel yapıtlara uygulanabilen bir terimdir. Burada yalnızca gerçekte duyulan ve görülen bir mekan ile değil, aynı zamanda herhangi bir noktada ses ve görüntünün işaret ettiği, olmayan mekanla da ilgilenilmektedir. Henüz açıkça görülmemiş ve duyulmamış öğeleri de dahil ederek, "diegetic mekan" video ile birlikte zihinlerde varolan bir mekandır.

Buna mükemmel bir film örneği, 1940'ların başında Michael Curtiz'in "Mildred Pierce" sidir. Bir adam vurulup düşer, perdenin dışına doğru bakar, "Mildred" sözcüğünü mırıldanır ve ölür. Filmin sonuna dek onu vuran kişi ve onun nereye baktığı bilinmez. Fakat, bu görünmeyen görüntüler tüm film boyunca hayalet gibi gezinir. Doğal olarak Mildred'in katil olduğu varsayıldığından en sonunda katilin onun korumaya çalıştığı kızkardeşi olduğunu keşfedene dek, bu düşünce, filme olan tüm tepkiyi biçimlendirir. Mildred Pierce tamamı perde mekanında görülmeksizin, diegetic mekanın bir parçasını oluşturabilen duyulmamış ve görülmemişe olan kuşku ile ve neredeyse bir ders kitabı havasında oynanır. Kuşkusuz bu tür bir serüven uç bir örnektir ama, her video yapımcısının, izleyenin duyma ve görme arzusuyla oynamak ve bu arzunun gecikmesinden duyulan zevk yoluyla ilgi yaratmak için bazı küçük fırsatları vardır.

Ele alınması gereken üçüncü mekan, ne ekranın ne de diegetic mekanın bir parçası olmayan öğelerce işgal edilen mekanı kapsayan ses alanıdır. (Katılımcılar tarafından görülmez ya da duyulmazlar. Fakat, izleyenler olarak ses ve görüntülere tepkiyi belirlemede önemli bir rol oynarlar.) Bu prensip olarak yorum ya da üst-ses ve arka planda eşlik eden müzik tarafından işgal edilen mekandır.

Ekran Mekanı

Ekran mekanı düzeyinde -teknik kitapların en ilgili olduğu düzey-, görüntüler kaçınılmaz olarak önceliklidir. Çünkü biz de sesi yalnızca görüntülerle olan ilişkisine bağlı olarak tanımlamaktayız. Ekranı başlangıç noktamız olarak alırsak, yalnızca iki grup vardır; ses kaynağının ekran üzerinde var olduğu sesler ve ses kaynağının ekran dışında olduğu seslerdir. Ekran üzerinde kaynağının görüldüğü sesin (ekran sesi) ilk işlevi, sessiz sinemadaki müziğinin rollerinden birisini doldurmaktır; görüntülere ağırlık ve boyut vererek, fotoğrafik yeniden

üretim ve hareketin birleştirilmiş gerçekliğini güçlendirmektir. Kapı çarpmasını ya da tabanca patlamasını duyduğumuzda, aksiyon daha inandırıcı ve somut olur. Burada gerekli olan tek şey, olayın iki yönünün zaman içerisinde çakışmasıdır; kapı tam çarptığında ya da silah ateşlendiğinde sesin duyulması gibi.

Bununla birlikte ses, basit bir şekilde ses efektlerini oluşturmak için filme sokulmamıştır (Televizyon ve videoda yalnızca bu amaç için kullanılmamaktadır). Öncelikle bize konuşmaları vermek için oradadır. "The Jazz Singer" filminden bir sonra gösterime giren "Don Juan" filmi eşzamanlı müzik ve efektler içermesine karşın, normalde The Jazz Singer'in ilk gerçek sesli film olduğunu kabul ederiz. Çünkü, eşzamanlı diyalog ilk onda vardı. Dolayısıyla, sesli film ilk kez 6 Ekim 1927'de izleyicinin, Al Jolson'un "Bir dakika bekle bakalım, daha birşey duymuş değilsin" sözlerini duymasıyla kabul görmektedir. Video, televizyon ve filmde konuşmanın önemini abartmak güçtür. Güçlü iki-yönlü bir gerilim, konuşma ve görüntü arasında işler; gösterilen bir karakter, kimliğini ve varlığını onaylatmak için konuşmaya ve aynı zamanda duyulan bir karakter de görülmeye ihtiyaç duyar.

Bu gerilim, geleneksel anlatıda temel bir öğedir ve karakterler arasındaki duygusal bağlantıların ya da güç ilişkilerinin portresini çizmede kullanılır. En basit bir anlatı düşünüldüğünde; bir araba içerisinde iki karakterin konuşmalarını alan Raymound Ballaur, The Big Sleep (1946)'in Howard Hawks uyarlamasında, Humprey Bogart ve Lauren Bacall'ın oynadığı karakterler arasındaki ilişkinin nasıl tanımlanabileceğini, filmin finaline doğru arabalarını sürerken karşılıklı aşk itiraflarının resmedilmesi yoluyla gösterilmiştir (Bellour 1974-5: 7-17). Yakın çekimde Vivian (Bacall) "Galiba sana aşığım" dediğinde, Hawks aniden ikili bir çekimi keser. Bu çekimde her ikiside konuşmaktadır ve Marlowe (Bogart) dikkatinin bir kısmını virajı dönerken araba kullanmaya vermektedir. Üç çekim sonrasında Marlowe, Vivian'ın sözlerinin bir yankısı gibi kendi aşkını itiraf ettiğinde, Vivian'ın yakın çekimine ani bir kesme ile geçilir. Vivian konuşmaz, yalnızca sevgiyle ekran dışındaki Marlowe'a bakar. Bu basit değişimde, basmakalıp cinsiyet ilişkilerini temsil eden tüm Hollywood sistemi minyatür olarak görülebilir; erkek konuşmakta ve duygulu anlarda bile dışarıyla ilgilenmekte, kadın ise sessiz ve sevecendir.

Konuşma/sessizlik modellerine, Elia Kazan'ın "On the Waterfront" (1954) filminde, eski boksör Terry (Marlon Brando) ve onu çete rei-

sine karşı tanıklık etmesini durdurmaya çalışan fırsatçı ağabeyi Charlie (Rod Steiger) arasında geçen konuşma örnek gösterilebileceği gibi, konuşma ve sessizlik eşit derecede etkiyle kullanılabilir. Brando'nun unutulmaz savunmasını gösteren sahne şöyledir; "Anlamıyorsun. Bir klasım olabilirdi. Mücadeleci olabilirdim. Birileri olabilirdim. Şimdiki gibi bir serseri olmak yerine. Bana bir baksana." 21. sahne, arabaya binerlerken Terry'nin "Senin konuşmanı hiç kimse engellemedi. Charlie" şeklindeki sözleriyle başlar ve Charlie'nin bütünüyle sessiz olduğu üç önemli yakın çekim ile doruğa ulaşır. Konuşma ve sessizliğin değişen bu örnekleme, Charlie'nin yenilgiyi kabul ettiğini (çete patronu tarafından derhal öldüreceği için) ve Terry'nin gerçeklerin farkına varışını, mükemmel şekilde yakalar. Bu da onun önce tanıklık etmesine, sonra da adamları yeniden çalışmaya yönlterek, rüşvetçi sendika patronunun gücünü kırmasına yol açar.

Ses ve görüntülerin eşzamanlı olarak konuşma içerisinde eritilerek, tam bir bütünlük duygusunu oluşturmada ustaca kullanılması belgeselerde de oynayacak bir rolü vardır. Belgeselerde eşzamanlı karşılıklı konuşma materyalinin ve üst-ses yorumunun bir hayli fazla, sıra ile değişimi yeralabilir. Sesin görüntüye bağımlı olduğu yerlerde, eşzamanlı kullanım tekniği (senkranizasyon), genelde temel bir araç olarak görülür. Ses-görüntü ilişkisinin nasıl kullanıldığını anlamanın kesin bir yolu da, dudak eşleşmesi ile, görüntüde sesin üretimi görüldüğünde, sesin nasıl bağımsız bir varoluştan yoksun kaldığını kavramaktır. Büyüleyici ve spekülatif bir makalede, Rick Altman durumun gerçekte tam tersi olduğunu ve ses izinin "söylediği sözlerle aynı anda kuklasını (görüntüsünü) hareket ettirerek, gerçekte kukla-görüntü sesin kaynağını gizlemek için yaratılmışken, sözcüklerin kukla-görüntü tarafından çıkarıldığı yanılması yaratan bir vantrlog" olduğunu savunur (Altman 1980 b: 67). Altman'ın görüşü, burada ilgilendiğimiz üç çeşit mekanın hepsini kapsar ve bunun tartışmasına sonra döneceğiz. Durum ne olursa olsun eşzamanlılık, görülen ve konuştuğu duyulan hayali karaktere ya da kişiye bağımsızlık verdiği açıktır. Eşzamanlı konuşma sayesinde karakterler, anlatı filminden aktif bir vekil ya da belgeselde gerçeğin canlı bir tanığı olabilir.

Açık şekilde, ekran içerisindeki eşzamanlı konuşma ve efektlere ek olarak, her video yapımcısının kısa zamanda can alıcı olduğunu keşfettiği, ihmal edilmiş bir ses sınıflaması daha vardır. Bu

bütünöyle ne ekran-içi ne de ekran-dışı seslerdir; bir odanın atmosferini oluşturan ince sesler, caddenin gürültülü sesleri; nehrin akıntı sesi ya da rüzgarın ağaçlarda çıkardığı gürültülerdir. Ekranda gördüğümüzde yakından ilgili olmamıza karşın, seslerin eşzamanlı olup olmadığının fazla bir anlamı yoktur (uygulamada, çoğunlukla ses, eşleme evresinde bir döngü olarak eklenir). Geleneksel video, televizyon ve film tamamen sessizliği reddeden sistemlerdir. "Ölü ses" ya da "ses izindeki bir boşluk" mekanik bir bozukluk anlamına gelir. Ekran içi/dışı ses sınıflaması, ekran mekanı ve diegetik mekân arasında iki yolla bir köprü oluşturur. İlk önce, bir sahnedeki arka plan sesinin kesiksiz akışı, belli bir sayıdaki bağımsız çekimlerden oluşan bir mekânın birliğini belirtir. İkinci olarak, görüntülerin bir sahneden diğerine akışı, kesme olduğunda küçük bir ses taşmasıyla bahşarılır; sesin sürmesi, geçişin aniliğini gizler.

Diegetik Mekan

Bir karakter ekran dışına baktığında ya da ekran dışı bir ses olduğunda, kastedilen ile, ekran üzerindeki mekanı birleştirdiğinden, "diegetik mekân" fiziksel olarak ölçülemez. Genel terimlerle anlatı sinemasındaki diegetik mekân, karakterlerin gördükleri ve duydukları şeklinde tanımlanabilir ve öykünün ilerlemesi de geçici olarak netlik alanı içerisinde ya da ekran mekânında görülmeyen ve ekran dışı işitilen şeyleri getirmeyle çok ilgilidir. Belgeselde, diegetik mekânı tanımlamak daha karmaşıktır; görünüşte konu malzemesi olan gerçek materyali (fotoğraf halinde ya da kayıtlı) içeren ya da biçimlendiren paradoksal bir imgelem mekânıdır. Bu yorumuz olarak bize sunulan doğal seslerin ve ardışık görüntülerin basitçe birleştirilmesi yoluyla yaratılabilir. Fakat, bir belgeselde karşılıklı konuşma varsa, diegetik mekân konuşmacıların konuştukları sırada baktıkları yöne doğru olan mekânı da (kameranın sağı ya da solu) içermelidir. Gerçekte, diğer sunucu (varlığı şimdi ikinci sıradadır) çekimin gerçek zamanında yerleşmesine rağmen, bu ekran dışı mekânın anlatıcı tarafından işgal edildiğini belirtir. Anlatıcının çekimde görünmesinde ve senkronlu olarak doğrudan bizimle konuşmasında (geleneksel televizyonda normal olan şey), diegetik mekân, açık uçlu olan Hollywood'un anlatı mekânından radikal biçimde ayrılır (Morse, 1985: 4).

Diegetik mekân ele alınırken özellikle ekran dışı sesle ilgilenildi. Ekran içi ve ekran dışı ses örneklendirildiğinde, yukarıda açık olarak gösterilen arabada konuşma sahnesinde değinildiği gibi, büyük

bir etkiyle kullanılabilir. Ekran dışı sesin bir rolü de, ekrandaki iki boyutlu görüntünün yalnızca bir perspektifi olduğu, üç boyutlu bir mekana dikkat çekmektir. Diyaloğun çakışması, rastlanılmayan bir birlik içerisinde görünür. Ekran mekanını sürekli olarak genişletmeye, çekim/ters açılı çekim modelini kaynaştırıp, birleştirmeye hizmet eder. Bu düzeyde de sesin belli bazı özellikleri su yüzeyine çıkar. Özellikle düz çizgiler şeklinde yolalan ışığa bağlı olarak görebilmemize karşın, alışkanlığımıza bağlı olarak köşelerin arkalarındaki sesleri duyabiliriz. Günlük yaşamımızda sesler, çoğunlukla anında tanımlayamadığımız kaynaklardan gelir ve video ya da film gibi anlatı sistemlerinde ekran dışı ses, yerleştirilmesi gerekli olan gizemli bir işlev görebilir. Sır çözülene ve gerilim geçene dek, kendimizi kaptırmamız ve anlatı akışının sürdürülme görevi çok önemli olduğundan, ekran dışı ses izleyicide bir gerginlik, endişe ve huzursuzluk yaratıcısıdır.

Gerçekte, ekran dışı sesin kaynağı asla belirlenmemeli ve hiç bir zaman bütünüyle çözülmeyen bir kuşku kalmalıdır. Bu etkinin gücüne çarpıcı bir örnek, Ingmar Bergman'ın, iki genç bayanın çoğunlukla deniz kenarında geçirdikleri zamanı işleyen "Persona" (1966) sıdır. Elisabeth (Liv Ullman), sahnedeki bir kaza sonrası iyileşmeye çalışan ve konuşmayı reddeden bir oyuncudur. Alma (Bibi Andersson) ise, ona bakmak için tutulmuş ve Elisabeth'in boşluğundan doğan sessizliği doldurmak için durmaksızın konuşan bir hemşiredir. Bir defasında Alma, ilk cinsel deneyimi üzerine gecenin geç saatlerine dek konuşur ve sonra başı, masa üzerindeki kollarının üzerine düşer. Kamera ona doğru yöneltilmişken Elisabeth'in sesini duyarız; "Artık yatağa gitmelisin Alma, yoksa masada uyuyacaksın". Elisabeth'in sırtı kameraya dönük olduğundan, sonuç olarak sessiz ve esrarlıdır. Sözcüklerin Alma tarafından, gerçekten söylendiğini ya da düşlendiğini bilemeyiz. Eğer onlar söylenmişse, sözcüklerin büyük anlamı vardır. Çünkü, Elisabeth'in tüm film boyunca zorlanmadan söylediği tek sözcüklerdir. Temeldeki anlaşmazlık izleyiciyi bir sonraki büyülü sahneye, iki kadının gizemli bir şekilde birleşmiş ve kaynaşmış olarak görüldüğü sahneye, mükemmel bir şekilde hazırlar. Garip bir parlaklıkla ve ona eşlik eden ekran dışı seslerle (görülmeyen bir gemi düdüğünün hayalimsi sesi) yıkanan bu sahne, gerçek ve düşün derinliğine ulaşılmaz bir karışımdır.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- Altman, R. (1980a). "Introduction", Yale French Studies 60, special issue, **Cinema/Sound**, 13-18.
- (1980b) "Moving Lips: cinema as ventroloquism", Yale French Studies 60, special issue, **Cinema/Sound**, 67-79.
- Anderson, J.L. and Richie, D. (1959) **The Japanese Film: Art and Industry**. Rutland, Vermont, and Tokyo: Charles E. Tuttle.
- Armes, R. (1968) **The Cinema of Alain Resnais**. London: Tavistock Press.
- Attali, J. (1985) **Noise: The Political Economy of Music**. Manchester: Manchester University Press.
- Baskaran, S. T. (1981) **The Message Bearers: The Nationalist Politics and the Entertainment Media in South India. 1880-1945** Madras: Cre-A.
- Bellour, R. (1974-5) "The obvious and the code", **Screen** 15. no; 4, p; 17.
- Belton, J. (1985) "Technology and aesthetics of film sound", In E. Weis and J. Belton (eds) **Film Sound: Theory and Practice**, New York: Columbia University Press, 63-72.
- Bordwell, D. and Thompson, K. (1979) **Film Art: An Introduction**, Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Browne, N. (1980) "Film form/voice over: Bresson's The Diary of a Country Priest", **Yale French Studies** 60, special issue. "Cinema Sound".
- Doane, M. A. (1980a) "The voice in cinema: the articulation of body and space", **Yale French Studies** 60, special issue "Cinema Sound", 33-50.
- (1980b) "Ideology and practice of sound editing and mixing", in T. de Lauretis and S. Heath (eds) **The Cinematic Apparatus**, London: Macmillan, 47-56.
- Eisler, H. (1951) **Composing for the Films**, London: Dennis Dobson.
- Fell, J. (1974) **Film and the Narrative Tradition**, Norman: University of Oklahoma Press.

- Gomery, D. (1980b) "Towards an economic history of cinema: the coming of sound to Hollywood", **The Cinematic Apparatus** London: Macmillan, 38-46.
- King, N. (1984) "The sound of silents", **Screen 25**, no. 3, 2-15.
- Levin, T. (1984) "The acoustic dimension", **Screen 25**, no. 3, 55-68.
- Morse, M. (1985) "Talk, talk, talk - the space of discourse in television", **Screen 26**, no. 2, 2-15.
- Ropars - Wuilleumier, M- C. (1980) "The disembodied voice (India Song)", **Yale French Studies 60**, special issue, "Cinema Sound", 241-68.
- Thomas, T. (1973) **Music for the Movies**, South Brunswick: A. S. Barnes.
- Weis, E. and Belton, J. (eds) (1985) **Film Sound: Theory and Practise**, New York: Colombia University Press.
- Williams, A. (1980) "Is sound recording like a language?", **Yale French Studies 60**, special issue, "Cinema Sound".
- Wood, N. (1984) "Towards a semiotics of the transition to sound: spatial and temporal codes" **Screen 25**, no. 3, 16-24.