

DUYGU YANSITIMI PERSPEKTİFİNDEN ANİMASYON FİMLERDE MÜZİK TASARIMI¹

MUSIC DESIGN IN ANIMATED FILMS FROM THE EMOTION REFLECTANCE PERSPECTIVE

Mustafa Fadıl SÖZEN²

Öz

Sinemasal anlatılarda ses ve müziğin ne denli önem kazandığı bilinen bir gerçekliktir. Filmlerde müzik kullanımına, yansıtılan görsel dünyanın daha iyi algılanması ve duyumsanması için yer verilir. Animasyon filmler günümüzde yetişkinleri de kapsayacak şekilde üretilmiş olsalar da, asal olarak, çocuklara yönelik olan yaratım alanlarıdır. Sanatsal varlıklarının bu anlamdaki yapıyla doğrudan ilişki olmalarından dolayı, sahip oldukları ses ve müzik tasarımı kendine özgü yönelimlerle yüklüdür. Bunun doğal sonucu olarak da animasyon filmler, kendilerine özgü tempo ve ritme sahip olan anlatım biçimlenişine sahip olan yaratılar olarak öne çıkmaktadırlar. Bu çalışma animasyon filmlerde uygulanan ses ve müzik evrenindeki duygu yansıtımı boyutunun hangi bileşenler aracılığıyla ve nasıl oluşturuldukları üzerine kurulmuştur. Araştırmada müziği oluşturan (tempo, ritim, armoni, melodi, farklı enstrümanlar vb.) temel elemanların etkileri ele alınmış, böylece filme özgü tasarlanan ses evrenin seyirciler üzerindeki duygu yaratımları ve bunun da anlatılan hikâyeye getirdiği anlamsal katkılar saptanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, film, ses, müzik, yaratım, tasarım, duygu analizi.

ABSTRACT

The importance of sound and music for cinematographic narrative is a known reality. In films, the use of music is given place to achieve better perception and feeling of the reflected visual world. Although they are produced to include the adults, the animation films are the field of creativity intended essentially for kids. Due to the immediate relation to, in this sense, the structure of the artistic assets the sound and music design they carry loaded up by distinctive tendencies. As a natural consequent of this, the animation films come forward as the creations having narrative formation of specific tempo and rhythm. This study has been constructed on through which components and how the aspects of the emotion reflectance in the field of sound and music experienced in animation films are formulated. The study taking the effects of basic elements (tempo, rhythm, harmony, melody, disparate instruments, etc) which form the music, tries to determine the feeling creations of designed sound field over the audience spesific to the film and its semantic contribution to the narrated story.

Keywords: Animation, film, sound, music, creation, design, emotion analysis.

¹ Başvuru tarihi: 19.012.2014 Kabul tarihi: 15.07.2015

² Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema-Tv Bölümü, sozen@akdeniz.edu.tr

1. GİRİŞ

Animasyon filmler için yapılan birçok tanımlama var ve hepsi de aynı temel ilkeyi, farklı sözcüklerle ifade etmektedir. Örneğin Nijat Özön (2000:133) “Canlandırma (animation) tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi” olarak tanımlarken; Pars Tuğlacı (1971:390) da benzer şekilde “Canlandırma tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçiminde düzenlemek ve çevirmek şeklinde özetlenebilir” olarak ifade etmektedir. Belirtmek gerekir ki, animasyon, sinemada bir tür değildir; yapım tekniğinin farklılıklarına dayalı bir anlatı yapılanmasıdır. Animasyonu belirleyen estetik olgu, görüntülerindeki görsel temsiliyetin kendine özgü oluşudur.

Animasyon filmlerde, karakterler, dekorlar, tasarlanan ışık ve bunlarla oluşturulan ambiyans kendine özgü görsel anlatım biçimlenişiyle üretilir; çünkü bu sinemada fiziksel veya biyolojik rasyonelite, farklı bir düzlem üzerinden inşa edilmektedir. Burada insan olmayan yaratıklar, canavarlar, dans eden balıklar, konuşan oyuncaklar, şarkı söyleyen böcekler vb. gibi irrasyonel olgular var olabilmekte ve seyircisinin de algısını bu farklılıklar dünyasına taşıyabilmektedir.

Tüm kurmaca filmler gibi animasyon filmler de, işitsel ve görsel imgelerin dikkatli şekilde düzenlendiği ve manipülasyonlar yoluyla seyircisinde duygu uyandırmaya yönelik olarak tasarlanan yaratılardır. Kullanılan müzik, görsel anlatıyı desteklemek için oluşturulduğunda, seyircide duyumsanması istenilen duygunun niteliği ve oranı, asal bir sorun olarak öne çıkmaktadır.

Müzik, hem sesin bizzat kendisine ait maddi yapısıyla fiziksel alana ve hem de bu yapı üzerine kurulmuş olan duygu ve anlam yaratımını sağlayan tinsel boyutlara sahiptir. Soyut bir öge olarak müzik, kendi doğası içinde ruhsal bir duygu taşır ve bunun yorumlanması da dinleyicisinin kültürel kodları ve eğitim düzeyi ile ilintilidir. Filmler için tasarlanan müzikler ise belirlenmiş bir hedef içinde oluşturulan yaratılardır ve taşıdıkları ruhsal duygu boyutu da, seyircisinde yaratılmak istenen

duyguya ulaşmaya yöneliktir (Austin ve ark., 2010:421). Bir başka deyişle, bir film sahnesinin başarılı yorumlanması, işitsel ve görsel evrende kurulan ilişkilerin türevi olarak, seyircide yaratılan duygusal etkimenin niteliği ve düzeyiyle belirlenir. Bunun doğal bir parçası olarak da tüm filmlerde olduğu gibi, animasyon filmlerde de kullanılan müzik, yönetmenin niyeti ve kullanılan stilin etkileriyle anlamsal-duygusal boyutlar kazanacak şekilde tasarlanır.

Filmin ses evreninde doygun ve etkili içerik yaratımı, karmaşık ve zor tasarım süreçlerinin sonunda oluşur. Müziğin duygu yaratım inşasında, tını, ritim ve volüm; anlamsal boyutun yaratımında ise tür, duygu, stil ve benzerlik parametreleri, bağımlı değişkenler olarak öne çıkar (Metcalf, 2013). Animasyon filmlerde müzik, elbette, duygusal ifadeleri taşımak için de kullanılmaktadır, ama onun birincil işlevi bir kinestetik araç olarak kullanılmasıdır. Fiziksel şiddet eylemi vurgulandığında -ki burada şiddet görsel bir mizahi kontrpuan sağlamak için kullanılmış olabilir- şiddet yaralayıcı/zarar verici olarak karakterize edilmediği için seyirci ona gülebilmektedir (Whalen, 2004:27).

Animasyon filmlerde müzik, çoğu kez gerçeklik etkisinin dışına çıkarak metaforik anlamsal işlevler içinde kullanılır. Geleneksel uygulamalarda, müzik sahnenin duygusal tonunu yükseltirken, kontrpuantal kullanımlarda duygusal tona aykırı bir duyumsanma etkisi yaratmak için sahneye eklenmektedir. Animasyon sinemasının farklı bir alanı olan çizgi filmlerde ise ses ve müziğin animasyon sinemasının diğer türlerine göre daha şiirsel (poetic-description) bir özellik içinde kullanıldığı söylenebilir. Michel Chion bu sessel yapılanmaları, seyircinin alımlaması üzerinden ele alıp, 'empatik müzik', 'a-empatik müzik' ve 'didaktik kontrpuantal müzik' gibi ayrımlar içinde tanımlar (akt. Whalen, 2004:25).

Bütün bunların toplamında denilebilir ki, animasyon sinemasında müzik tasarımı, dramaturginin üstüne kurulan bir yaratım alanıdır. Oluşturulan/seçilen melodiler, tercih edilen enstrümanlar, yer verilen şarkının sözleri vb. tasarımlar anlatımın ses evreni boyutunda, dramaturginin inşasını yaratmaya yöneliktir. Müzik,

karakterlere boyut vermekte, motiflerin tekrarlanması aracılığıyla seyirci beklentilerini yönlendirmekte, diyalogları vurgulayarak anlatı içinde karakterleri yansıtmaya çalışmakta ve mimetik yapısı, orkestrasal ses dokusuyla iç içe geçerek duygu ve düşünce sarmalını farklı bir katman üzerinden yeniden üretmektedir.

1.1. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırları

Bu çalışma, animasyon filmlere yapılan/bestelenen müziklerin çözümlemesinden yola çıkarak, yaratılan duygusal etkimelerinin nasıl ve hangi bileşenlerden oluştuğunu, genel saptamalar üzerinden irdelenmesi amacını taşımaktadır.

Ontolojik yapı farkları göz önüne alınmaksızın, günümüzde animasyon filmleri yayınlanma mecralarına göre ayırmak daha sağlıklı bir görünüm sunabilir; çünkü hedef kitleyi belirleyen olgu, filmin yayınlanacağı mecranın kendisi ve niteliğidir. Bu bağlamda animasyon filmler temel kategoriler olarak şu şekilde ayrılabilir: Televizyonlarda dizi şeklinde gösterim için yapılan kısa slapstick (fiziksel komedi) türü 8-10 dakikalık filmler. Dizi animasyon (sit-com ya da slapstick) türü 20-30 dakikalık filmler. Sinemanın ticari alanında yer alan uzun metraj animasyonlar ve sinemanın sanatsal alanında yer alan kısa metraj animasyon filmler.

Çalışma, farklı bu türlerden belirli örnek filmler seçilerek, onlara uygulanan müzik tasarımlarının nasıl ve hangi işlevler içinde var olduğunu ve bunların anlamlandırılmasını araştırmaya yönelik olarak inşa edilmiştir. Müzik ve film ilintisi irdelenirken; müziğin anlatıları nasıl desteklediği, görsel olan ile bağlantılarının veya kopmalarının hangi müziksel öğeler aracılığıyla yaratıldığı, müziğin kendisi (teknik ve stilistik yapısı) ve -eğer varsa- müziğin sahip olduğu metaforik yüklemeler, irdelenerek yorumlamalara gidilmiştir.

Çözümleme, iki ayrı eksen içinde yer alan sekiz farklı yapılanmaya sahip filmler üzerinden oluşturulmuştur. Eksenlerden ilki, daha önce farklı yazarlar tarafından yapılmış ve yayınlanmış dört animasyon filmin müzik tasarımı

incelemesidir. Diğer eksen ise bu araştırma için seçilip, irdelenen Türk yapımı dört animasyon filmin çözümlenmesini içermektedir.

İlk ekseninde yer alan filmlerin seçilme nedeni, 'İskelet Dansı/Skeleton Dance (1929)' animasyon tarzda yapılan 'korku' konulu filmlerin öncüsü olma niteliğidir. 'Porky in Wackyland (1938)' filmi, 1994 yılında animasyon alanında önde gelen isimlerden oluşan 2000 kişi tarafından 'Tüm zamanların 50 En İyi Çizgi Filmi' seçilmiş ve Birleşik Devletler Kongre Kütüphanesi tarafından 'kültürel, tarihsel ve estetik önemli' olan eser olarak kabul edilerek, ABD Ulusal Film Arşivi'nde korunma altına alınmıştır. One Band Man, dört dakikalık kısa bir filmidir ve Pixar ve Walt Disney gibi iki büyük şirketin ortak ürünüdür. Kayıp şey/ The Lost Thing filmi ise, kısa metraj animasyon dalında, 83. Oscar yarışmasında (2011) 'En İyi Animasyon Ödülü'nü almıştır. Bu filmlere geniş biçimde yer verilme nedenlerinden bir başkası da, nitelikli çalışmalar olarak yayınlanmış olmaları ve bu anlamda ikinci ekseninde yer alan (yapılan çözümlenmeler) için bir 'güvenirlilik testi' işlevini de yüklenmeleridir.

İkinci eksen, Türk animasyon sinemasından belirli örnekleri içermektedir. Çözümlemesi yapılan dört çalışmanın ele alınış nedeni, öncelikle bu filmlerin yakın döneme ait çalışmalar olmalarıdır, çünkü Türk animasyon sineması nitelik bakımından son dönemlerde öne çıkan çalışmalar üretmektedir. İkincil olarak ise bu filmlerden üçünün (Zeytin'in Hayali, Kayıp Armağan ve Allah'ın Sadık Kulu: Barla) uzun metraj konulu film (feature film) niteliğindedir ve bu da onların müzik tasarımının özellikli olmasını getirmektedir. Diğer film (Pepee), hedef kitlesi doğrudan çocuklar olan ve son dönem en popüler dizi animasyonlarından birisi olması nedeniyle seçilmiştir.

2. BİR ANLATI FORMU OLARAK ANİMASYON FİMLER

Animasyon filmlerin yapım yöntemleri birbirine benzese de ontolojik olarak üç temel kategoriye ayrılır. Bunlardan ilki, klasik (manuel tekniğe dayalı) 2D filmler; ikincisi CG (Computer Graphic) olarak adlandırılan ve karakter jenerasyonu 3D olarak tanımlanan filmler ve üçüncüsü de stop-motion filmler'dir.

Animasyon filmlerin kendine özgü yaratma teknikleri, anlatım dili vardır. Asal özellikleri, anlatımlarının gerçeğin kendisi olarak değil de, hayatın benzerini, abartı üzerinden yanılsamalara dayalı olarak inşa etmeleridir. Özellikle çizgi filmlerin hedef kitleleri çocuklar olduğu için -genel anlamda- ya çocuğun edinmesi gereken moral değerleri bir öykü olarak ya da naif bir konuyu komediye dayanan temel üzerinden anlatan öykülemelere sahiptirler. Bu filmler, en olmayacak düşleri gerçekmiş gibi gösterebilirler. Örneğin arabalar dans edip, çeşitli atraksiyonlar yapabilir, krallar armuda dönüşebilir, hayvanlar konuşabilir veya uçamayan varlıklar uçabilirler. Bu yapıyla animasyon filmler, hayal olanı, rüya olanı, eş deyişle yeni bir gerçekliği sunmaya yatkın olarak, kendilerine özgü anlam dünyaları oluştururlar (Samancı, 2004:XIV). Animasyon filmlerde anatomik olarak çizgisel anlamda soyutlama içinde tasarlanan karakterler, bu tarzın anlatımına uygun olan grotesk oyunculuk stili içinde yaratılırlar. Buradan yola çıkarak anlatımının doğası gereği yer verilen soyutlamanın ve stilize oluşun, bütünsel olarak değil de tikel olarak değerlendirilmesi gerekir. Eş deyişle bu filmlerde benzetilmiş gerçeklik hakkındaki güvensizlikler önemli miktarda askıya alınmaktadır.

Slapstick animasyonlar, fiziksel şiddet, akrobasi ve şamata gibi öğelerle karakterize edilmiş komedi anlayışına sahip olan filmlerdir. Bu tarz filmlerde, tokatlar, el şakaları, çarpışmalar vb. seslerin görüntülerle olan senkorizasyonu anlatının biçim ve estetiğini belirler. Çoğu kez duyulan sesler, gerçekten bir insanın veya hayvanın vücudundan çıkan doğal sesler değildir. Bunun yerine abartılmış biçimde efekt sesler kullanılır. Komikliği yaratan da bu abartılmış efekt seslerdir ve bunlar slapstick komik rutininin en önemli belirleyenisidir (Bermudez, 2010:35).

Animasyon filmler her zaman komik/gülünç olay ve olguları anlatmaz. Sayıları çok az da olsa korku veya gerilim öyküsü anlatan animasyonlar da (animated horror movies) vardır. Sözelimi yönetmenliğini Gil Kenan'ın yaptığı 'Canavar Ev/Monster House (2006)', Sam Fell ve Chris Butler'in 'Paranorman (2012)' veya Tim Burton'un 'Frankenweenie (2012)' adlı çalışmaları son dönemin ilk akla

gelen korku animasyon örnekleri olarak verilebilir. Doğal olarak bu tür filmlerde korkunun verdiği tedirginlikle insanları ürpertme üzerine kurulu bir müzik tasarımı söz konusudur. Müzik ve efektlerin öykünün gidişatına eklenmesiyle, filmin/sahnenin ambiyansı oluşturularak sahnede yaşananların yorumlanması veya değiştirilmesi amaçlanmaktadır.

Uzun metraj konulu animasyon filmler, diğerlerine göre daha farklı anlatım alanına sahiptir. Genel olarak çocuklara yönelik olarak yapılsalar da, bazılarının hedef kitlesi özellikle yetişkin bireylerdir. Buna iyi bir örnek olarak yönetmenliğini Marjane Satrapi ve Vincent Paronnaud'un yaptığı 'Persopolis' (2007) filmi verilebilir. İran'da İslam devrimi ve sonrasında yaşanan toplumsal ve bireysel olayları bir çocuğun gözünden anlatan film, eğlenceli olmayı başarabilen politik temalı animasyon çalışmalarından biridir. Uzun metrajlı gerçekçi model (feature film) içindeki anlatı, eğlenceli unsurları muhafaza ederken, görüntü ve sesler gerçekliğin kodlarını taşımaktadır.

3. SENTAKTİK-SEMANTİK DÜZLEM VE FİLM MÜZİĞİ

Müzik sanatı, tempo, ritim, volüm, melodi, armoni, kontrpuan, enstrümantal yapı, vb. bileşenlerle varlığını oluşturup, bunlar üzerinden etkimler yaratır. Bu bileşenlerin farklı varyasyonlar içindeki değişimleri müzikte sadece monotonluğu kırarak ilginçliği arttırmak için değil, aynı zamanda anlatıda işlevsel/faydalı boyutlarıyla da ele alınıp işlenmektedir, çünkü müziksel sesi oluşturan yapısal öğeler değiştiği zaman -belirli ölçüde- öykünün akışı da değişme uğrayabilmektedir. Bu durum film müziği için de geçerlidir; müziğin türü, armonik yapısı, kullanılan enstrümanlar ve onların orkestrasyonu duygu yaratımında belirleyici öğeler olarak öne çıkar.

Belirtmek gerekir ki, müzik ve görüntü arasındaki ilişkinin niteliği her zaman için dramaturginin önemli bir parçası olagelmıştır, çünkü bu, tema'nın yorumunu belirleyen bir ilişkidir. Müziğin metafor işlevi anlatının paradigmatik eksenini yüklenmekte ve 'ikame edici bir etki' oluşturmaktadır. Özellikle müziksel bir öğe

olarak leit-motif, bir karakteri veya bir nesneyi tanımlarken, hem metaforik bir ikame olarak (zamansal bir diyalektik) hem de görsel/işitsel diyalektik olarak bir yüklem dönüşür (Whalen, 2004:18). Diğer bir boyut da, animasyon filmlerde diegetik müziklerin -genellikle- yer ve zamana ait ambiyanslar kurma nitelikleri taşımalarına karşın, non-diegetik müziklerin duygu yaratımları inşa eden öğeler olarak öne çıkmalarıdır.

3.1. Duygu Yaratım Tasarımı ve Müzik

Müzik, sinemada birçok işlevi yerine getirir. Çekimler arasındaki sürekliliği sağlamakta, anlatının önemli özelliklerine dikkati yönlendirmekte, sahnenin ambiyansını oluşturmada, geçmiş ve gelecekteki olayları yinelenen melodiler aracılığıyla birleştirmekte, belirlenmiş temalar yoluyla karakterleri tanımlamakta ve bütün bunların sonucunda da, anlatıyı, dolayısıyla da filmi tümleşik hale getirmektedir.

Müzik hem konvansiyonel (live-action) hem de animasyon filmlerin ayrılmaz parçasıdır, ama bu türlere ait film müziklerini aynı değerlendirmeler içinde ele almak çok da doğru sonuçlar vermez; çünkü bu iki form tamamen farklı estetik biçimleniş içinde oluşturulmuşlardır. Konvansiyonel filmlerin aksine, animasyon filmler ses ekleriyle birlikte var olmazlar. Animasyonda görüntüler, temsili olarak ya da karikatürize edilmiş şekilde oluşturuldukları için onların ses evrenleri genellikle abartılı ya da komik düzlemler üzerine inşa edilirler. Bu anlamda animasyon filmlerde ses olgusunun tasarım boyutu, asal olarak, görüntü içinde sunulan 'şeylerin' anlamını güçlendirme işlevi içinde ele alınıp uygulanmasıdır.

Animasyon filmlerde ses ve müziğin yüklendiği beş temel fonksiyon vardır. Bunlar: 'Hareketi belirleme/vurgulama (kinetik) fonksiyonu, eylemleri öngörmek ve yansıtmak fonksiyonu, dikkati çekme fonksiyonu, duygusal boyutun aktarılması fonksiyonu ve eylem-duygusal hedef arasındaki ilintiler fonksiyonu' olarak tanımlanabilir (Leonardo, 2009). Bu fonksiyonları yerine getirdiği kabul edilen müzik tasarımında -duyumsallık bağlamında- şu soruların yanıtları aranır: Seçilen müziğin

yaptığı çağrışımların öyküyle ne denli örtüşüp örtüşmediği, seçilen müziğin yerel, ulusal veya evrensel bir örüntüye sahip olmasının anlatıya (dramatizasyona) getirdiği olanaklar ve sınırlılıkların niteliği, seçilen eserlerin ezgisel yapısının getirdiği duyumsallık ve kullanılan enstrümanların verdiği duyumsallık.

Ses evreninin oluşturulmasında göz önüne alınması gereken bir başka olgu da, iki ayrı bileşenin aynı düzlem üzerine oturmasıdır. Bunlar, olayların/eylemlerin sesleri ve arka plan müziğidir ve çoğu kez her ikisi de aynı anda kullanılmaktadır. Olay ve eylemlerin sesleri, sahnenin gerçeklik duygusunu belirgin hale getirilmesini sağlarken, arka plan müziğine (fon müziği) ise hikâyenin gelişimi içinde, çoğunlukla duygu durum (daha az olarak da dolgu müzik) yaratımı için yer verilir (Leonardo, 2009). Arka plan müziği, temponun yarattığı uyar(ıl)ma özelliği içinde, dört farklı kategori üzerinden ele alınıp değerlendirilmektedir: Bunlar, karakter temalı müzikler (music that defines character), duyguları vurgulamaya yönelik müzikler (music that emphasizes emotions), önemli anların müzikleri (key moments themes) ve dolgu müzikleri'dir (filler music).

İlk kategori olan karakter temalı müzikler şu şekilde açıklanabilir: Olay örgüsünde yer alan kişiler çoğu kez, eksen karakter (protagonist), onun arkadaşı/yardımcısı ve ona karşıt olan kötü adam/kadın (antagonist) veya bir varlık üzerine inşa edilmiştir. Bunlara yönelik olarak yapılan müziğin amacı, bir karakter ilk görüldüğü anda seyircide ona yönelik bir etki yaratması; karakterin önemini ve buradan da hikâyede yüklendiği rolü duyumsatmasıdır. Bir hikâyede onların yapacakları eylemler çoğu kez önceden tahmin edilemez. Seyirci bu müzik sayesinde, kişilerin önceden belirlenmiş ve yüklendikleri roller üzerinden daha kolay çıkarsamalar yapabilmekte ve bu da hikayenin algılanma biçimini etkileyebilmektedir. İkinci kategori olan arka plan müziğinin duyguları vurgulamaya yönelik olarak kullanılmasına şöyle bir örnek verilebilir: Sözelimi eksen karakterin yalnız başına olduğu bir sahne olsun ve onun duygu-durum konumu yansıtılmak istenilsin. Yansıtım, dört farklı bileşke üzerinden oluşturulabilir: Düşük nitelikli düşük

uyarılma; yüksek nitelikli düşük uyarılma; yüksek değerli düşük uyarılma ve yüksek değerli yüksek uyarılma. Karakterin yalnız olduğu kabul edilen bu örnek sahnede müzik, her varyasyon üzerinden uygulanabilir ve seyirci de farklı varyasyonla oluşan ambiyans değişimlerini farklı hisseder, algılar ve yorumlar. Üçüncü kategori olan 'önemli anların müzikleri' de, adı gibi özel bir müzik tasarımını gerektirir ve kendi içinde 'düello', 'arkadaşlık' ve 'doruk nokta' müziği gibi ayrımlara uğrar. Son kategori olan 'dolgu müzikleri' ise ikincil karakterlerde veya sahnede önemli bir oluşum ya da eylemlerin olmadığı sahnelerde uygulanır.

4. ÇÖZÜMLEME

Araştırma nesnesi olarak ele alınan filmlere yönelik olarak yapılan çözümlemede, on değişken belirlenerek, bunlardan elde edilen verilerle, müziğin duygu yaratımı perspektifinden anlatıya getirdiği anlam zenginliğinin nasıl oluşturulduğu bulunmaya çalışılmıştır. Ele alınan on değişken şunlardır: Müziğin tarzı, müziğin yapısı, sesin gürlüğü, temponun özelliği, ritmin özelliği, armonik yapı, müziğin eksen düzenlenişi, seçilen tonalite, kullanılan enstrümanlar, orkestrasyon/düzenleme ve yansıyan duygunun yorumlanması'dır. Bu değişkenler bağlamında çözümlemesi yapılan filmlerden dördü, daha önce yapılmış, diğer dördü ise bu çalışma için araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir.

4.1. Yapılmış Çözümlmeler

Farklı araştırmacılar tarafından çözümlmeleri yapılan bu dört filmde, ilk olanı, korku animasyon filmlerinin neredeyse ilk örneğini temsil etmektedir. İkinci film kısa slapstick filmlerinin öne çıkan bir örneğidir. Üçüncü film, 4 dakika 33 saniyelik kısa animasyonlardan biridir ve özel efekt alanında ünlü olan Pixar Şirketi tarafından çekilip, Walt Disney tarafından dağıtımı yapılmıştır. Dördüncü film ise, sanat sineması çerçevesinde değerlendirilen kısa animasyon çalışmalarının en başarılı örneklerinden birisidir.

4.1.1. İskelet Dansı/Skeleton Dance (1929)

Animasyon filmlerde müzik tasarımına verilebilecek iyi örneklerden biri de, korku temalı Walt Disney yapımı bu filmidir. Animasyon sinemasında çok az da olsa korkuya dayalı hikâyeler görselleştirilmiştir ve İskelet Dansı bunların ilki sayılabilecek bir anlatıma sahiptir. Kendi dönemi içinde hem en yenilikçi hem de en başarılı ses tasarımına sahip olması onu önemli kılan başlıca etkenlerden birisidir.

Filmde -o döneme göre daha az kullanılan- diegetik ve non-diegetik müziğin karmaşık bir karışımı uygulanmış ve bu da onu özgül kılmıştır. Burada fiziksel aksiyonların çıkardığı seslerin yansıması olan sesler (müzik) söz konusu olmakta ve böylece de müziğin 'konumu' açıkça diegetik hale gelmektedir. Buna karşın Mickey Mouse efekti taşıyan sesler ise non-diegetik sesler konumunda kullanılmışlardır.

Öykü, bir grup iskeletin dans performansı üzerine kurulmuş ve ses evreni de bu hikâyeyi sürükleyici kılmak üzere tasarlanmıştır. Şarkı, Saint-Saens'in 'Danse Macabre' ezgisini anımsatan bir düzenlemeye sahiptir. Seyircilerde ürkünç duygular oluşması için ses efektleri ile müziğin karışımı olan sessel bir atmosfer yaratılmıştır. Sahnelerin birinde mezardan yükselen bir iskelet iki kedi tarafından görülür. İskelet mezardan çıkarken, seyirci müzik olarak gittikçe artan ve telli bir enstrüman tarafından seslendirilen Re minör gamı duyar. Kedilerin korkuları benzer arpejlerle sessel olarak taklit edilir. İskeletin ayak adımları Re gamı içinde minör armonik staccato ile noktalanır. İçi boş olan iskeletin vurgulanması ahşap tını duyumsaması yaratan bir perküsyonla verilir. Müzik devam ederken, minör dizi içinde bir fokstrot sesi devreye girer. Birçok sahnede, orkestrasyon, sürekli içi boş duygusu yaratan bir ses üretir. Bir marimba'nın verdiği kuru bir ses yansıması seyircide iskeletin dansı edeceği beklentisini yaratır. Benzer bir melodi, iskeletlerin hareketlerinin altının çizilmesine hizmet eder. Bu armonik seçimler metaforik bir kullanım içinde görselliğe eşlik eden ve belirli bir ruh hali ileten müziğe karşılık gelir; ancak olay örgüsünün ana eksenini ve görsel ve işitsel unsurların ileriye taşınmasıyla mitonomik

kombinasyonlar, benzetilmiş bir olay olarak bilişselliği yeniden üretir (Whalen, 2004:28-29).

4.1.2. Porky in Wackyland (1938)

Warner Bros'un dizi animasyonlarından (Looney Tunes serisi) biri olan ve yönetmenliğini Robert Clampett'in üstlendiği 'Porky in Wackyland' (1938) filmi müzik ve ses tasarımı açısından başarılı diğer bir örnek olarak verilebilir. Filmin hikayesi oldukça basittir. Bir gazetenin, Porky'in büyük bir para karşılığında nadir Do-Do kuşunu avlamak için Afrika'ya seyahat ettiğini yazdığı başlıkla film açılır.

Porky uçakla Afrika'nın içlerine gider. Wackyland'e geldiğini bir tabelada görür: (Nüfus: 100 fındık ve bir sincap). Bilinmez bir yerde sıra dışı olan bir kuşu yakalamak için, Afrika'nın en koyu kısmındaki Wackyland'e giden Porky, burada değişik biçimleri olan ve sesler çıkaran yaratıklarla karşılaşır. Kuşların birisi de Do-Do'dur. Çok hızlı koşan, hareket eden ve gagalayan bu kuş, Porky'ın vücudunu yerçekimi zaman ve uzayı kontrol ederek taciz eder. Filmin sonunda Porky, Do-Do kuşunu yakalamak üzereyken onun tek Do-Do kuşu olmadığını ve etrafının bu kuşlarla sarılı bir şekilde olduğunu -onların sesinden korkarak- fark eder.

Film bu serüveni hızlı bir tempo içinde anlatmaktadır. Sesler bu hızlı tempoya eşlik eder. Sahnelerin değişmesinde, sesin etkisi filme çok farklı boyutlar katar. Anlatımı zenginleştiren bir başka özellik de bu kadar kısa süre içerisinde onlarca farklı ses efektinin kullanılmasıdır. Kapı çarpma sesleri, araba sesleri, korna sesleri, düdük seslerinin yanında, bağırma çağırma sesleri duyulur ve tüm bunlara orkestral olarak değişik müzik aletlerinden çıkan sesler eklenir. Bütün bunlar ortaya müthiş bir kompozisyon çıkarır.

'Schlesinger Swing' (75 saniye sürmektedir) adlı müzik parçasının seslendirilmesi sırasında bir metalin, taşa vuruş sesi gelir. Bu ses, uzun bir süre, mantıksal bir sebep olmadan duyulur. Bu anlarda (45 saniye boyunca) değişik yaratıkların müzik eşliğinde gezdiği gösterildikten sonra, bir hücreden birisi pencere

demirlerine tutunarak “çıkarın beni buradaaan” diye birkaç kez bağırdığı ve sonrasında ayakları yerine tekerlek olan, bıyıklı, şapkasında bir ay şekli olan bir polisin ona vurduğu görülür. Tam bu anda orkestranın müziği ‘fade-out’a düşer ve metal sesinin müthiş senkronizasyonu ile beraber bir bütünlüğü yaratır. Bundan bir saniye sonra tekrar orkestra sesi duyulur ve tekrar zengin bir ses evreni duyumsanır.

Filmin bazı sahnelerindeki diyalogların olduğu anlarda, sesle ilgili değişikliklere gidilmiştir. Örneğin Do-Do kuşunun kendisini Porky’e (bir domuz) tanıttığı zaman, çok sıra dışı bir müzik türü ve vokal sesi üç saniye boyunca belirgin biçimde ortaya çıkar ve bu anlarda orkestra sessiz kalır. Bir başka sahnede Pork’ın “uuuuu” şeklinde çok değişik ağlama tonu, sahnenin ambiyansını yaratır. Diğer bir örnek, Do-Do kuşu sesinin şiddetini arttırdığında, Porky zıplar, yerçekimi kaybolur, sonrasında Porky, korkmuş şekilde, bu çılgılık eşliğinde yere düşer.

Filmin sözel boyutu ve ses efektleri anlatıma çok önemli doluluklar katsa da, orkestrasal müziğin çok daha büyük bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Örneğin ‘Schelesinger Swing’ müziğinin sonuna doğru değişik bir yaratık davul çalmaya başlar, davulu sopalarla değil, vücudunun bölümleriyle çalar. Bu davul sesiyle uyumlu şekilde çok hızlı hareketler sergiler ve en sonunda güçlü bir sesle sona erdirir.

Hız, bu filmde, çok önemli bir etkenliğe sahiptir. Sadece karakterlerin hızlı olması değil aynı zamanda müziğin ve efektlerin de çok hızlı olması, filmin anlatımına enerjik ve hareketli bir hava katar. Do-Do kuşunun kovalama sahnesinde bu enerjik ritm, büyük bir önem kazanır. Bu sürede (yetmiş sekiz saniye) sekiz farklı şakalaşma, orkestra tarafından çalınan üç farklı melodik bölüm, bir kaç bağırma ve ağlama sesinin yanında en az on adet güçlü ve etkili ses efekti bulunur. Kovalamanın son otuz saniyesinde orkestra ‘yakalama’ temalı müziğini çalar. Porky’nin vücuduyla ilgili farklı efektler bulunur: Porky asansöre çarptığında kapı çarpma sesi, iki tahtanın birbirine çarpma sesi, Do-Do kuşunun Porky’nin suratına sapanla vurduğunda çıkan ses... Bu sofistike ses efektleri, seslendirmeler, orkestral müzik ve tüm bu seslerin

uyum içinde anlatıya senkorize ve paralel şekilde eklenmesi, filme müthiş bir zenginlik katar.

Belirtmek gerekir ki, salt sesin olduğu anlarda değil, sessiz anların olduğu kısımlar da, dramaturgi anlamında etkili görünüşler sunmaktadır. Bütün bunların toplamında, filmin ses ve müzik tasarımının, enerjik, senkronize ve ritmik yapısıyla anlatıma yeni boyutlar eklediği ve bununla çok güzel bir bütünlüğün oluşturulabildiğini söylemek mümkündür (Bermudez, 2010:37-38).

4.1.3. One Band Man (2005)

Andrew Jimenez ve Mark Andrews'ın yönettiği bu film, tamamı müzikle anlatılmış bir animasyon çalışmasıdır. Film, tamamen mimikler, jestler, destekleyici müzikler kullanılarak anlatımın yapmaktadır. Pantomim hareketlerinin hâkim olduğu bu animasyonda küçük bir kız çocuğu ve iki müzisyenin öyküsü anlatılmıştır. Filmi özgün kılan yön ise, öykü içeriğinin anlatımı (duygu, mimik, jest ve beden dili katılımıyla) tamamıyla müzik aracılığıyla yaratılmış olmasıdır.

Sahne elle çizilmiş bir kâğıttaki sokak çalgısının görüntüleriyle açılır. Bu, seyirciye müzik ile karşılaşacağı duygusunu verir. Kırmızı perdenin açılışıyla dikkat çekerek müzikli anlatıma başlanır. Müzisyen şarkıya başladığında kamera açılır ve geniş plan görüntüye geçilir. Evler ve gökyüzü gösterilerek hafif alt açıyla müzisyenin boş bir meydana tek başına yalnızlığı hissettirilir. Bu, küçümseme olarak algılatmayan ancak yalnızlık duygusunu güçlendiren bir çekim açısidir. Geniş açığa geçildiğinde başta duyulan güçlü müzik azalır ve önde duran kuşun gökyüzüne uçuşu daha net duyulur. Müziğin azalması ve kuş sesinin yoğunluğu, boş meydana müzisyene olan duygu etkisini yaratır.

Müzisyenin gözünden çekime devam eden kamera, küçük bir köylü kız çocuğunu gösterir. Kız çocuğunun görüldüğü anda müzisyenin notası bir şey keşfetmiş hissiyatı verir. Çeşmeye doğru uzanan kızın elinde bir altın görülür ve kız o altını tam çeşmeye atacakken müzisyen güçlü bir ses notasıyla kızın dikkatini çeker.

Kızın dikkatinin çekildiği, şaşırmasından diğer bir ifadeyle gözlerinin açıp kapamasından, vücut hareketlerinin değişiminden anlaşılır. Kız elindeki altınla durur ve dikkatini çeken müziğe doğru yönelir. Bu önemli bir geçiştir, çünkü müziğin kullanım şeklini ifade eden bu anlatımda müzisyen konuşma yerine notaları ve yüksek sesi kullanmıştır (müzik, bir iletişim, konuşma biçimidir. Seyirci beden dili ve müzikle, -diyaloğa ihtiyaç duymadan- bütün bu duyguları anlamaktadır).

Kızın dikkatini çekmeyi yüksek seslerle başaran müzisyen, sonrasında müziği aracılığıyla kızla iletişim kurmaya çalışır. Müzisyene doğru yürüyen kız, müzisyenin onun önüne ayağıyla ittiği metal kupasına bakar. Müzisyenin kupayı itmesi, kızıdan çaldığı müzik karşılığında para istediğini gösterme şeklindedir. Bunu kızı göz kırparak (ortak dil anlaştık anlamına gelen jest ile) destekler. Ardından müziğini bitirerek kollarını açar ve bitirdiğini gösterir ve kızıdan parayı bekler. Eliyle hadi hareketi yapması parayı ver demenin jestle gösterimidir. Kız çocuğu tam parayı atacakken başka bir müzik duyulur ve seyircinin bütün dikkati o tarafa yönelir. Kızın gözlerini açmasıyla da bu yeni sese (müziğe) duyduğu şaşkınlık anlatılır. Detay karesi olan başka bir müzisyenin resmi açılır ve ikinci bir müzisyenin geldiği görülür. Müzik çalan müzisyen karesinin ardından kız çocuğuna geçilir ve kızın yüzündeki gülümseme ile bu yeni müzikten hoşlandığı anlaşılır. Kız çocuğu hoşuna giden müziğe doğru yönelir. Bu anlarda, ilk müzisyenin gözlerini açması ve kaşlarını çatmasıyla, beklemediği bir durumla karşılaştığını bu durumdan da hoşnut olmadığı anlatılır.

İkinci müzisyenin kafasından çıkan bir kukla yüz, kızı şaşırtır ve hoşuna gider. Bu duygu, kızın gözlerini açmasından ve dudaklarındaki gülümsemeden anlaşılır. İlk müzisyen bu durum karşısında ellerini öne doğru açıp esnetir ve yarışmaya katılacağına duygusunu verir. Müzisyenlerin yüzündeki kızgınlık ifadesi birbirlerinden hoşlanmadıklarını gösterir. Artık her iki müzisyen de, müzikleri aracılığıyla kızla konuşmaya ve onu etkilemeye çalışmaktadırlar.

Müzisyenlerin yan yana geldiklerinde çaldıkları tiz ve bağırma sesleri işlerin gittikçe kötüleşeceğinin habercisidir. Müzisyenlerin birbirlerine vurmaları ve müziğin

yükselmesi kızda ifade değişikliğine neden olur, gülümsemesi azalır, kaşları aşağıya inerek durumdan hoşlanmadığı gösterilir. Sinirli yüz ifadeleriyle kızın üstüne doğru yürüyen müzisyenler, çaldıkları müziklerin sesini yükselterek kızın parayı kendilerine vermeye zorlarlar. Yüksek ve karmaşık ses bombardımanı altında kalan küçük kız, ellerini kulaklarına götürerek kulaklarını kapatır ve bu anda elindeki parayı düşürür, müzik kesilir, kamera, parayı takip eder. Para kanalizasyona düşer ve düşme sesi duyulur. Küçük bir damla sesi ile, paranın artık ulaşılamayan bir yerde olduğu duygusu verilir. Kamera kız çocuğunun üzgün (kaşları inik ve dudakları bükük) yüzüne döner ve burun çekmesiyle üzünlüğü pekiştirilir. İki müzisyenin inik kaşları ve açık gözleriyle şaşkınlıkları gösterilir.

Kız çocuğu, -iki müzisyene yönelip- ellerini açarak, parasını ister. Müzisyenler, bu harekete karşılık üzerlerini yoklayıp kafa hareketleriyle paralarının olmadığını söylerler. Kamera kızın işaret parmağı ile keman detayını gösterir. Bu hareket kemani istediğinin göstergesidir. Müzisyenlerin gözlerinin açıp birbirlerine bakması ise ne yapacaklarını bilememeleri durumunu anlatılır. İlk müzisyen kıza kemanlardan birini verir ve kız kaşları çatık, ağzı sıkı bir hareketle (sinirli oluş) kemani ve ardından da ilk müzisyenin para kabını alır. Bu, seyircide kızın kemani çalarak para kazanacağı düşüncesini uyandırır. Kemani ilk çalışmada çıkan sestem müzisyenlerin kulaklarını kapamaları ve gözlerini kısmalarıyla çıkan sestem hoşlanmadıkları gösterilir. Kız kemani ayarlar ve ardından ses düzelir. Müzisyenlerin bu durum karşısındaki şaşkınlıkları, gözlerini ve ağızlarını açmalarıyla anlatılır. Kızın kemani çaldığı anlarda, bir para kesesi kızın önüne atılır ve kızın yüzündeki ifadenin değiştiği görülür. Bunlar, gülümseme ve gözlerin açılmasıdır. Kızın şaşkın, memnun ve mutlu ifadesi gösterilir. Para kesesini alan kız çocuğu çeşmenin yanına gider ve keseden iki altın çıkartır. Parayı gören müzisyenlerin gülümsemeleri, ellerini açmaları, kendilerini göstermeleri ile parayı istediklerini ve memnun oldukları duygusu verilir. Kızın ağızını açarak gülmesi ve paraları göstermesi ise 'hadi alın' duygusunu seyirciye hissettirir; ancak bu para sallama köpeklere kemik sallama gibi

düşünülebilir, çünkü kız çocuğu müzisyenleri aşağılamaktadır ve bunu eşitsizliği bozarak göstermektedir. Geniş plana geçen kamera ile parayı almak için yaklaşan müzisyenleri gösterir ve hemen ardından yakın planda kızın paraları atmasını göstererek hüsrana duygusu hissettirilir. Bu duygu müzisyenlerin çeşmenin başından yakın ikili yüzlerinde gösterilir. Kaşlar yukarı kalkık, gözler açık ve dudaklar aşağı bakar biçimindeki duruşlarıyla desteklenir. Hüsrana duygusu iki müzisyenin yüzünde anlatılır. Son karede altınların düşme sesi ve yüzlerdeki anlık göz açma-kapama hareketi ile pekiştirilir (Atasoy, 2012).

4.1.4. The Lost Thing (2010)

Genç bir erkek çocuk bir gün sahilde kapak toplarken, 'Kayıp Şey'i görür; onunla iletişim kurmaya çalışır ve arkadaş canlısı olduğunu fark eder. Diğer insanlar 'Kayıp Şey'i görmezden gelirken, çocuk ondan hoşlanır ve kendi evine götürmeye karar verir. Ailesi evde kalmasına izin vermez; çocuk da 'Kayıp Şey'e kalacak bir yer aramaya başlar.

Filmin ses evreni için -bütüncül bir yaklaşımla- şunlar söylenebilir: Görüntülere, yumuşak 'beyaz gürültü' olarak synthesizer ile üretilmiş sesler hakimdir. Buna ikincil boyutta, tatlı ve ferah bir gitar melodisi eklenmiştir. Yavaş yavaş değişen akorlar kaygan geçişler sağlamaya yaramaktadır. Gitarla çalınan melodi, oldukça basit ve sadedir. Majör, minör belirsizlik içindeki melodinin yarattığı duygular, bu anlamda özel bir önem taşır.

Filmin başında duyulan enstrümantal melodiye, hemen bir trenin geliş ve gidişiyle ilgili ses efektleri katılır. Bu da, müzikal ve müzikal olmayan ses arasındaki bileşim kontrastlığının görüntülere eklenmesini getirir. Bu ima edici kurgu biçimlenişi, takip eden sahneler için önemli roller oynar. Üçüncü önemi olan anlatıcının sesi devreye girerek diğer seslerle (enstrümantal müzik, foley/ses efektleri ve insan sesi) birleşerek anlatının ses evrenini zengin bir şekilde oluşturur.

Anlatıcının sesi oldukça dikkat çekicidir; duygusuzluk hissi veren bir tınıyla, pek de belirli olmayan bir ses konturuna sahiptir. Bu ses, özellikle olarak, sürekli yumuşak 'synthesizer' sesleriyle oluşturulmuş minimal bir arka plan üzerinden gelir.

Anlatı devam ederken, ses varyasyonlarının, görsel öğelerin değişimlerinde kullanıldığı görülür. Örneğin genç bir çocuğun (teenage), kumlar üzerinde yürümesi sahnesinde, ayak sesleri, gazete hışırtısı, martı çığlıkları, suyun dalgalanma sesleri ve bir çanın oluşturduğu ses kompozisyonu duyulur. Bu hassas ve ince seslerin karışımı, sahnelerin ambiyans oluşturulmalarında, farklı varyasyonlar eşliğinde kullanılır.

Filmin ses evreninde ilk bakışta göze çarpan şey, gitarın seslendirdiği parlak bir ezginin, ani ve şaşırtıcı giriş yapmasıdır. Ezgi, açılışa paralel olarak yavaşlar (fade-out). Melodik fikri yaratan majör ve minör tonaliteler süreklilik içinde var olurlar. Kayıp Şey'in hareket halinde gösterildiği bazı sahnelerde, kapı ya da musluk sesleri gibi müziksel olmayan sesler, daha bir öne çıkmış şekilde duyulur. Bu anlarda enstrümantal müziğin yerine, makine benzeri gibi araçların çıkarabileceği garip, ilginç ve değişik mekanik ses efektlerinin yer alması, 'Kayıp Şey'in analogik anlamadaki temsiliyetine yönelik gibidir.

Kayıp Şey, bir plajda erkek çocuğa topu atar ve oyun tekrar başlar, enstrümantal müzik tekrar devreye girer. Bu mutlu oluş anlarında, synthesizer sesi eşliğinde, perküsyonla desteklenen ve ritmik bir yapı içindeki gitar motifi, ambiyansı yansıtır. Melodi, yalın majör tonalite üzerine kurulmuştur.

Çocuk ve Kayıp Şeyin oyun oynadıkları plajın kapatılma vaktinin yaklaştığını belirten siren sesi, anlatının yön değişikliğini ve ses odak ilişkisine ait dönüşümü işaret eder. Çocuk ve Kayıp Şey arasındaki oyun durduğunda, enstrümantal müzik, diğer ilginç seslerin (tekerleklerin çıtırtısı, plaj şemsiyelerinin kapatılışı, martı sesleri, hoparlörden çıkan sesler vb.) vurgulanması için sönmüldürülür (fade-out).

Olay örgüsünün ekseni yeniden ön plana çıkartıldığında, enstrümantal müzik yeniden duyulur, yavaş ve sıcak bir gitar melodisi anlatıya eşlik eder (fade-in).

Kullanılan akor, (Do majör7) önceki desenin tersi/inversiyonu üzerine kurulmuştur. Bu anlarda müzik, öykü anlamının temelini oluşturan (mutsuz gerçeği inkar etme, o kayboldu) dokunaklı duygusunun belirgin olarak öne çıkmasında önemli bir rol yüklenir. Kayıp Şey herkes tarafından ihmal edildiği anlarda görüntüler kaybolurken, müzik de sönümlenir.

Müzik yeni sahnede Mi minör olarak anlatıya girer. Burada müzik çok kısa olarak yer alır ve anlatıcı ses, “bazı şeyler böyledir, onlar hep yitirirler” diyerek bir özetleme yapar. Bir tren sesi ekranı/perdeyi dolduracak şekilde çok güçlü olarak duyulur. Bu kullanım empatik bir sonlanma duygusunu yaratmaya yöneliktir. Filmin devam eden sahnelerinde çocuk, Kayıp Şey'i eve götürmeye karar verir. Otuz saniye gibi çok uzun bir süre içinde müzik tamamen kaybolur, bu anlarda sessel ilginin yitmemesi için ses efektleri öne çıkar. Çocuk Kayıp Şey'i salona getirir, arkaya saklar.

Eskiden beri zaman zaman duyulan çan sesi ('Kayıp Şey'e ilişkili olarak), bundan böyle bir leit-motif rolü üstlenmeye başlar. Çocuk, Kayıp Şey'in kendini evde hissetmesi için çabalar, bölüm sona ererken, müzik yine filmin duygusal içeriğine destek sağlamak için ön plana çıkarak, odak haline gelir. Bu bölümdeki müzik, ilk enstrümantal melodinin bir varyantı olarak biçimlendirilmiştir. Daha sonra müzik, ritmik ve çok yüksek seslerin (synth arpejler ve ağır gitar sesleri) eşliğinde yeniden farklı bir yapıya bürünür. Farklı bir sahneye geçildiğinde müzik, (geniş varyasyonlara sahip ses efektleri ile birlikte) sahnenin altını çizmek için yer alır, çocuğun 'Kayıp Şey'le olan özeni ve sıcak ilişkisini yansıtır.

Yeni bölümün başında müzik duyulmaz. Anlatıcı sesi çocuğun duygularını özetler: “Kayıp Şey mutlu görünüyordu ama onu sonsuza değin bu barakada tutmak olmazdı”. Görsel dikkat, çocuğun evinin içine odaklanacak şekilde oluşturulmuştur. Ön planda, televizyondan gelen (diegetik) ve reklamların formel konuşma tonuna sahip bir söyleyiş içindeki sesler işitilir.

Çocuk ve 'Kayıp Şey' tramvayla kent merkezine gider ve büyük bir gri binaya girerler. Bu anlarda çeşitli sesler (tramvay sesi, ayak sesleri, kapıların açılıp

kapanmasının çıkardığı sesler vb.), görüntüleri tamamlamak için kullanılır. Binanın içinde, karanlık ve ürkünç görsel öğelerin etkinliği, ürkütücü ısıklık, rüzgâr gibi duyumsanan seslerle desteklenir. Müzik elektronik/yapay ses tonlarıyla 'Kayıp Şey için' bir tehdit oluştuğu duygusunu yansıtacak şekildedir.

Çocuk, uzaktaki resepsiyon görevlisine doğru ilerlerken, tuhaf bir elektronik ses ile ortamın ambiyansı vurgulanır, görevliye 'kayıp bir şey' olduğunu söyler. Görevli kadın monoton ve sıkıcı bir ses tonuyla "formları doldurun" der. Bu arada metal bir dolabın mekanik (uğursuzca iç ürperten) sesi, tıpkı bir kreşendo gibi yükselir. Sonra spot ışıklar aniden kapanır ve çocuk ile 'Kayıp Şey' loş, minimal döşenmiş bir binada umursamaz bürokrasiyle yalnız kalırlar. Bu anlarda sessizlikle dolu olan mekan, kağıtların hışırtılarının çıkardığı seslerle bezenerek betimlenir.

Bir sonraki bölümde müzik ile ışıklandırma arasında, ritme dayalı kontrpuantal bir ilişki kurulur. Perküsyon sesleri, yaylı sazların akorlarıyla birleştirilerek, zengin duyumsamalı ses dizeleri oluşturulmuştur. Akor ilerlemeler (Do maj7– M mi7; D6/9–Mi mi7) majör ve minör tonaliteleri küçük varyasyonlarla yeniden üretilerek elde edilmiştir. Majör ve minör duygusu/fikri ve 'Kayıp Şey'in çan sesi müziksel dokuyla (musical texture) sorunsuz bir şekilde birleşim gösterir.

Öykü devam ederken, anlatıcının sesi, Kayıp Şey'in çanı ve müzik, yavaş yavaş sönümlenir. Çocuk bir anahtar ve büyük bir kapı görür. Kapının diğer tarafta ne olduğunu görmek için açmaya karar verir ve bu anlarda ortama tümel bir sessizlik hakim olur. Gerilim sessizlikle oluşturulmuştur. Kapıdaki bir açıklıktan küçük bir ışık parlar ve nihayet kapı açılır gibi olduğunda, duyulan elektronik/yapay belirgin olmayan sesler gerilimi başka bir boyutta yeniden duyumsatır.

Devam eden bölümdeki parlak ve ritmik müzikal tema, yaylı sazlar ve perküsyonlarla desteklenen Chet Atkins tarzı gitarla çalınan bir melodidir. Tema, (Do-Mi mi /Si- La mi-Mi mi/ Si) olarak geliştirilip, zenginleştirilmiştir ve bir kısa film için uzun sayılabilecek süre içinde (bir dakikadan fazla olarak) duyulur. Daha sonra da geçici olarak (Si b) anahtarını alır. Daha sonra Kayıp Şey' ayrılmaya karar

verdiğinde bu tema durur. Kayıp Şey çocuğa “hoşça kal” demek için stadyuma geri döndüğünde, ritmik arpejler Do-Mi-mi ilerleme üzerine inşa edilen müzik duyulur. Leit-motiv olarak işlev gören çan sesleri, çocuğun kayıp şeyin ellerine/pençelerine dokunduğunda öne çıkar, bu nazik ayrılık jestleri, stadyumun büyük giriş kapısının kapatılmasının verdiği düşük yankılı bir sesle sonlanır. Final bölümünde müzik duyulmaz, çeşitli elektronik ve mekanik ses efektleri, finalin ambiyansını (mood) oluşturur (Coyle ve ark., 2013:49-51).

4.2. Yapılan Çözümler

Bu çalışma için iki farklı anlatı modeline sahip dört film ele alınmıştır. Üç film sinemalarda gösterim amacıyla ticari olarak hazırlanan uzun metraj animasyonlardır ve hedef kitleleri de çocuklar kadar yetişkin bireylere yönelik anlatılardır. Diğer tekil örnek ise televizyonlarda yayınlanmak üzere dizi formatında hazırlanan ve yaşı küçük çocuklara yönelik olan bir filmidir.

4.2.1. Zeytin'in Hayali (2009)

Türkiye’de yapılmış dikkate değer uzun metraj animasyon çalışmalarından biri olan bu filmin yönetmenliğini Omar Kawan Alani yapmıştır. Elias Rahbani’nin özgün müzik bestecisi olarak yer aldığı filmde, Filistin’de geçen, İsrail-Filistin savaşı ve buna ait yaşanan bir öykü anlatılmaktadır. 1940’lı yıllarda Kudüs’ün bir köyünde doğan Meryem isimli bir kızın altmış iki yıl sonra torunlarıyla birlikte başından geçenleri, yani gerçek bir hikâyeyi konu edinen filmin müzik tasarımı da -doğal olarak- etnik tınılar taşıyan karaktere sahip olarak bestelenmiştir. Müzik, kültürel kodları yoğun biçimde içermektedir. Müziksel kompozisyon, Elektronik yaylılar, perküsyon grubu ve ağaç nefesli sazlarla oluşturulmuş bir orkestrasyonla gerçekleştirilmiştir. Özellikle Ortadoğu coğrafyasını çağrıştıran melodilerin ağaç nefesli sazlarla seslendirilme yoluna gidilmiş gibidir. Filmin jenerik kısmında da yer alan ve giriş bölümünde seyircinin duygusal atmosferini yükseltmeye yarayan leit-motif, armonik yapıda ve majör tonlarla oluşturulmuştur.

Müziğin bütünü ele alındığında, birkaç sahnenin dışında, armonik yapının ağırlıklı olarak yer aldığı; metronom değerlerinin ise genel ve yaklaşık olarak 115 olduğu söylenebilir. Bazı sahnelerde kullanılan müziğin serbest biçimlerde olmasına karşın, ritmin çoğunlukla 4/4'lük olduğu görülmektedir. Bütün bunların eşliğinde; düzenlemenin (aranje edilme) filmin gelen yapısı ve sahne ambiyansına eklediği boyut ve uyandırdığı ruh halinin ilginçliği bağlamında, savaşın getirdiği duygu yıkımlarının yansıtıldığı sahnelerde temponun orta hızlarda (moderato) olması duygu-durum ilişkisi bakımından doğru bir uygulama olarak öne çıkmaktadır.

Armonik sekansların ve melodik çözümlerlerin, duyguların yansıtımı olma amacıyla biçimlendirilmesine karşın, müzik-görüntü ilintisinde, zaman zaman uyumsuzluklara da rastlanması değinilmesi gereken önemli bir nokta olarak öne çıkar. Müziksel malzemenin zengin retorik içeriği, neredeyse sürekli savaşta olduğu anlatının öyküsünü güçlendirmekte, armoni bu anlamda 'bir şeyi ima etme' bağlamında kullanılmaktadır.

4.2.2. Kayıp Armağan' (2009)

Yönetmenliğini Kerem Sami Hünel'in yaptığı bu film, uzun metrajlı olarak gerçekleştirilen bir başka Türk animasyonudur. Müzikleri Emre Yücelen'e ait olan filmin konusu, Japon imparatoru Meiji'nin Osmanlı padişahı II. Abdülhamid için özel bir armağan hazırlatması ve bunu ona göndermesi ekseninde yer alan bir serüvendir. Hazırlanan armağanın teslim edilmesi için Torajiro Yamada adında bir kişi görevlendirilmiştir. Yamada, armağanı teslim edeceği İstanbul yolculuğunu tamamlanmak üzereyken korsanların saldırısına uğrar ve armağanı çaldırır. Bir Osmanlı görevlinin de çalınan armağanın arayışına katılmasıyla serüven devam eder.

Konusu, iki farklı kültürü içeren filmin müzikleri de aynı şekilde (Japon müziğin genel olarak kararlı ve durgun bir karaktere sahip olması gibi) oluşturulmuştur. Hemen belirtelim ki, müziğin taşıdığı bilişsel/kültürel özellikler, seyircilerin önceki deneyimleri arasında bağlantılar yaratımını kolaylaştırmaktadır. Tını (timbre) bu filmde yer ve/veya yaratılmak istenen ruh halinin duyumsanması

için önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Öykünün Japonya'da geçtiği bölümlerde ya da Japon görevlilerin ağırlıklı olarak yer aldığı sahnelerde Japon müziğini anımsatan melodiler (stil ve ritm olarak) nefesli bir enstrüman ile verilirken³, Osmanlı coğrafyasına ait sahnelerde ise yine benzer şekilde, makamsal müzik (tınsal çağrışımlar eşliğinde) kullanılmaktadır.

Giriş sahnesinde gürlük bakımından güçlü bir koral müzik yer alması ve filmin bütününde etnik-makamsal bir kompozisyona yer verilmesi, konu, tema ve anlatım bağıntısını sessel olarak doğru ilintiler ağıyla kurulmasını sağlamaktadır. Tempo, bazı bölümlerde serbest, bazı bölümler de allegro olarak kullanılmıştır. Keza ritim olarak da farklı sahnelerde farklı kullanımlara (2/4, 4/4 ve serbest) yer verilmiştir. Burada eşit olmayan ritimlerin (asimetrik ritimler) ve ritmik varyasyonların, gerginliği arttırarak anlatıya ivme kazandırmaya yönelik olarak tasarlandığı görülmektedir. Bazı bölümlerin armonik yapıda olmasına karşın, bazı bölümlerde armoniye yer verilmemesi (örneğin nefesli soloların olduğu yerlerde armoni kullanılmaması), asimetrik ritimlerle benzer olarak, aynı amacı yaratmaya yöneliktir. Tonalite olarak hem majör hem de minör tonların varlığı, öykünün akışına paralel bir yapılanma içinde kurgulanmıştır. Orkestrasyon olarak Japon müziğine ait nefesli bir saz, Türk müziğine ait sahnelerde ise ud, kanun ve viyolonsel, bazı özel sahnelerde kullanılmasına karşın, ağırlıklı olarak -bir dövüş/mücadele öyküsü olması nedeniyle- ön planlarda perküsyon sesi öne çıkmaktadır. Enstrümantasyon değişiklikleri salt mekân ve etnik kodlar dışında, duygusal duyumsamaları farklı ifade etmede de kullanılmakta; görüntülere yeni katmanlar ekleyerek anlam değişiklikleri yaratabilmektedir.

³ Burada kullanılan enstrümanın ne olduğu tarafımızdan tam olarak çıkartılamamıştır. Muhtemelen Japon müziğine ait geleneksel bir enstrümandır. Bu konuda bir deneyimimizi paylaşmak yararlı olacaktır: TRT'nin Nisan 2014 tarihinde düzenlediği 'III Uluslararası Çocuk ve Medya Kongresi'nde Japon animasyon filmlerine müzik tasarımı yapan birisi olarak konuşan besteci Kaoru Wada adlı sanatçı, Batı müziği eğitimi gördüğünü, Batı tekniği içinde besteler yaptığını ama yaptığı orkestrasyon içinde mutlaka Japon geleneksel enstrümanlarına yer verdiğini, bunu da Japon çocuklarının bu enstrümanların sesine aşina olması için yaptığını belirtmiştir.

4.2.3. Allah'ın Sadık Kulu: Barla (2011)

Yönetmenliğini Esin Orhan'ın, müzikleri (kompozitörlüğü) ise Bora Ebeoğlu ve Cengiz Onural tarafından bu film, sözü edilmeye değer bir başka Türk animasyon çalışmasıdır. Film bir din âlimi olan Said-i Nursi'nin Barla kasabasındaki günleri anlatan bir öykülemeye sahiptir.

Bu film için tasarlanan müzik, Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmiştir. Batı armonisi üzerine kurulan tematik yapı, doğu temaları taşıyan tınılarla yüklüdür. Öykünün karakterize özelliğinin sessel dışavurumu olarak, -duygu yansıtımı anlamında- daha ölçülü müziksel ifadeler yer verildiği görülmektedir. Sözelimi, ses gücünün (pitch) orta gürlükte (mezoforte) kullanılması, Said-i Nursi'nin konuşmalarındaki ses gücünün müziksel yansıtımının benzeri olarak kurgulanmış gibidir. Kompozisyonu armonik yapıda olan, senfonik bu müzikte, minör tonalite egemen olarak öne çıkmaktadır. Üflemeli sazların ağırlıklı olarak yer aldığı müzik, 6/8'lik bir ritim ve orta değerlerde (moderato) bir tempo üzerine inşa edilmiştir. Öykülemenin ve temanın 'ima ettiği' şeyi yansıtmada armoni gücünden faydalanılmış, müzik, görseller ve metinler arasındaki teknik, iç-çatışma ilişkileri bu öğeden yararlanılarak yansıtılmaya mayaya çalışılmıştır. Sözelimi müzik cümlelerindeki kederli yükselişler, Nursi'nin yalnızlığını ve özlemine yansıtır gibidir (müzik, ritmik ve metrik beklenti sınırlarını aşacak şekilde tasarlanmıştır).

Müziği oluşturan tonalite ve özellikle tonal fonksiyonel uyum arayışı, besteciler tarafından temel araçlardan biri olarak ele alınarak işlenmiştir. Bir başka anlatımla söylenecek olunursa, filmde kullanılan tonal dil, birbirine nedensel olarak bağlı olan bir dizi müzikal jestler sunmakta, bazen de doğaçlamaya benzer tarzda karmaşık ve bileşik bir yapı görünümüne bürünmektedir. Bütün bunların sonucunda denilebilir ki, müzikal öğeler, eylem ve oluşumların daha iyi bir algılanmasında ve dolayısıyla sunulan öykülemenin daha iyi anlaşılmasına neden olan bir biçimleniş mimarisine sahiptir.

4.2.4. Pepee (2014)

TRT Çocuk kanalında yayınlanan, yönetmenliğini Özhan Oda'nın yaptığı 'Pepee' adlı çizgi film dizisi, 3-6 yaş arası çocuklara hitap eden bir animasyon çalışmasıdır. Müzikleri pop müzik sanatçısı olan Kıraç tarafından hazırlanan bu dizi filmlerdeki müzik-öykü ilişkisi, paralel eklemleme üzerine kurulmuştur. Örneğin Pepee'nin üzüldüğü sahnelerdeki fon müziği acıklı bir atmosfer yaratımına yönelikken, neşeli olduğu sahnelerde ritmik ve temposu yüksek bir müziğin eşlik ettiği görülür.

Çizgi filmlerde nerdeyse olmazsa olmaz olan şarkı formuna burada da yer verilmiştir. Kullanılan şarkıların amacı, sahneye duygusal içerik katarken hikâyenin temposunu arttırması ve anlatıyı başka bir şekilde ifade etmeye yaramasıdır. Şarkıların bir diğer işlevi de o bölüme ait temanın çocuklara belletilmesidir.

Filmin müzik desenlemesi (pattern) çocuk seyirciyi öyküye bağlama amacı üzerinden kurulan bir görünüm sergiler. Müziklerde kullanılan görece olarak basit melodiler ve ritimler, çocuksuluğun doğasına yönelik olarak, Pepee'nin duygu hayatının sessel biçimde yansıtılmasını sağlamaktadır. Dizinin temaları müziksel değişim olmaksızın tekrarlanır ve bu da duyguların genel anlamda stabilize olmasını yaratmaya yönelik bir biçimleniş özelliği olarak öne çıkar. Sonuç olarak denilebilir ki, filmin müziğindeki değişimler, ambiyansa, duyguya, hareketin temposuna uyumla paralel olarak biçimlendirilmiştir. Bir başka deyişle, ses ve tınıdaki sapmalar bilinçli bir değişim içinde olmakta, böylece müzik sevgi, sevinç, hüzn gibi olgularda eksen karakter olan Pepee'nin duygusal dünyasını yansıtmakta ve böylece de seyircisi olan çocukların algılamalarını yönlendirmektedir.

4.3. Çözümlemenin Genel Değerlendirilmesi

Yapılan çözümlemeler bölümünde yer alan dört film genel bir değerlendirme içinde ele alındığında şu ortak paydaları bulabilmek mümkündür: Bu filmler doğaları gereği stilize olan bir yapılanma üzerine anlatılarını kurmuşlardır, fakat uzun metraj

animasyon olarak oluşturulan ilk üç film, doğrudan ve belirgin biçimde politik söylem-eleştirel tema'ya dayalı anlatı yapısına sahiptirler. Anlatımın ayrılmaz parçası olan müzik tasarımları da doğal olarak bu perspektif içinden oluşturulmuştur. Televizyonlarda yayınlamak üzere dizi film olarak üretilen 'Pepee' adlı animasyon ise kendi janrı içinde bir biçimlenişe sahiptir: Gerçekliğin çarpıtılması, abartma ve kavramsallaştırmaya dayalı müziksel tasarım öyküye eklenerek anlatısını tümleştirmektedir.

Uzun metraj politik temalı filmlerde müzik, çoğunlukla sahnede yer alan eylem ve oluşumların sahip olması gereken duygusal boyutun müzikal karşılığı olacak şekilde, o politik-eleştirel duyguyu yansıtan ezgilere dayalı bir anlayışla kullanılagelmiştir. Örneğin 'Zeytin'in Hayali' filminde, savaşın yarattığı korku veya endişeye dayalı sahnelerde, bu duyguya uygun olan (korku/gerilim uyandırıcı) melodilerin kullanıldığı görülür. Burada müzik tasarımı, seyircinin deneyim ve algılarını yönlendirerek dramatik alt-metinlerin (subtext) duyumsanmasını sağlar. Yüksek yoğunluklu müzik kullanıldığı sahnelerde yer verilen bazı majör akorların seyirciye hissettirdiği duygu, İsrail'e karşı tepki duyma ölçeğindedir. Bir başka deyişle, filmin müzik tasarımının ana hedeflerinden biri, gerginlik üreterek, seyircinin tepki duygusunu yönlendirmektir; yani ses ve tınıdaki sapmalar, bilinçli bir değişim içinde oluşturulmuştur.

'Kayıp Armağan' filminde, enstrüman ve müziksel doku değişimleri, görüntülere yeni katmanlar ekleyerek anlam değişikliklerini yaratmaya yönelik olarak kurgulanmıştır. Örneğin, bazı sahnelerde komedi unsuru olduğunda, müzik eğlenceli bir duyumsama yaratacak şekildedir. Müziğin biçimlenişindeki güçlü ve zayıf tempo farklılıkları, anlatının duygusal dinamiğini de oluşturmakta; sözgelimi temalar, armonik olarak kahramanlık (heroic) duygusunu yaratan müziksel ifadelere sahiptir. Melodik desenlemeler (pattern) seyirciyi daha yüksek bir düzleme taşımakta; armonik sekanslar ve melodik çözümlenmeler, seyircilerin duygularını, farklı iki kültürün ruh dünyalarını duyumsamaya yönlendirmektedir.

'Allah'ın Sadık Kulu: Barla' filminin müzik tasarımı tonal yani batının majör/minör araçları üzerine kurulmamış olsa da, ara sıra duyulan minör tonal etkiler eserin modal/makamsal karakteriyle örtüşmektedir. Doğu-İslam kültüründeki tevekkül anlayışını uyandıracak veya çağrıştıracak şekilde inşa edilen müziksel yapılanma, metforik olarak seyircilerin daha derin bir anlam dünyasına girmelerini sağlamaya yönelik gibidir. Karakterin duygusal dünyasının yansıtılması bağlamında, müzik ölçülü ifadelerle yer alır. Hüzün, ızdırap, ölüm vb. temaları işleyen müziksel eserlerde, ifade olarak minör tonalitelerin kullanılması ağırlıklı bir yaklaşım olmuştur; bu filmin birçok sahnesinde de minör tonalite kullanımları açıkça görülebilmektedir.

Pepee filminde, minör tonalite üzerine kurulan temanın yer aldığı sahnelerde, çocuk seyircilerin kendilerine özgü dünyalarının duygusal yansımaları oluşturulmuş gibidir. Pepee'nin duyguları daha melodik, armonik bir yapı içinde inşa edilmiş müzikler olarak ortaya çıkmaktadır. Eş deyişle, Pepee'nin duygusal değişiklikleri ve davranışsal farklılıkları, duygulanım odaklı bir müzik yaratımıyla verilmeye çalışılmıştır. Müzikteki değişimler, o sahnede yaşanan duygu dünyasına ve hareketlerin temposuna uyum üzerinden oluşturulan yapılanmalara sahiptir. Ayrıca belirtmek gerekir ki, dizinin tüm filmlerinde müzik, çocuklara yönelik incelikli yapısıyla, sahnelerin arka planına da katkılar getirmektedir. Bunu da bazen timbral ve dokusal birlik üzerinden, bazen de sadece belirli sahnelere ait özgüllük üzerinden inşa etmektedir. Bu film için değinilmesi gereken bir başka olgu da, şarkılar ve onların biçimleniş özellikleridir. Çocuklara yönelik dizi animasyon filmlerde yer verilen şarkıların, kolay ezberlenecek, kolay söylenebilecek (terennüm edilebilecek) özellikte tasarlanmaları gerekir; çünkü akılda kalıcılık melodinin kendi niteliğinden öte, tekrarlanmanın çoğulluğu (seyircinin duyması) ile doğrudan ilintilidir. Pepee dizi filmlerinde de aynı özelliği görebilmek mümkündür. Şarkılar sadece müzik boyutuyla

değil, hikayenin akışına örgülenerek, anlatının tema ya da söylemini destekleyen işlevleri de yüklenecek şekilde de oluşturulmuşlardır⁴.

5. SONUÇ YERİNE

Animasyon filmlerde müzik yoğun şekilde kullanılır, çünkü animasyon filmlerin, arkalarında armonik notalar olmadan izlendiğinde, çekiciliklerini önemli oranda yitirdikleri bilinen bir gerçekliktir. Çizgi filmlerde müzik, efekt ve görsel unsurlar arasındaki uygunluk senkronizasyonu (yani tam nerede nasıl bir ses olması) başaramadığında ortaya çıkan ürün deyim yerindeyse bir karikatüre dönüşmektedir. Animasyon filmlerde müzik ve ses efektleri, içeriğin duygusunu farklı katmanlarda oluşturmakla yükümlüdür. Özellikle çizgi filmlerde karakterler bazen hayvan ya da cansız varlıklar olabilmektedir. Bu tür filmlerin müzikleri de doğal olarak, diğer animasyon anlatılara oranla, duyguyu daha farklı biçimlerde iletme niteliğiyle yüklü olmak zorundadırlar.

Animasyon filmlerde müzik, çoğunlukla gerçeklik etkisinin dışına çıkarak metaforik ya da anlamsal işlevlere dayanan bir yüklemle kullanılmaktadır. Burada metafor terimi, metinsel ve görsel anlatımda öykü karakterlerinin mimetik olarak nasıl desteklendiğini, onların niyetlerini ve eylemlerinin müzikle nasıl refere edildiğini içeren bir anlama sahiptir. Belirtilmesi gereken bir başka boyut da,

⁴ Türkiye’de televizyon yayınlarının başladığı ilk yıllarda gösterilen filmlerin hepsi yabancı kaynaklıydı ve müzikleri de orijinal dillerindeydi. Şimdi ise çocuk kanallarında yayınlanan yerli yapımların yanı sıra, yabancı yapımların çizgi filmlerin müzikleri de Türkçeleştirilerek verilmektedir. Bir çizgi film kanalının koordinatörü olan Can Soysal, bu konuda şunları söylemektedir: “Pepee gibi yapımlar sayesinde çocuklarımızın kulaklarına türkülerimiz giriyor. Dede Korkut çizgi filminde, Keloğlan çizgi filminde bizim ezgilerimiz var. Bestecimiz bizim kültürümüzden beslendiği için, alt yapı da bizim kültürümüzden oluyor”. Çocuk müziği dendiğinde bir çocuğun söyleyebileceği müziklerin anlaşıldığını ifade eden Can Soysal, “Bunlar belirli bir nota aralığındadır ve bilimsel olarak kanıtlanmıştır. Ritmin basit olması, çocukların söyleyebileceği müzikler olması gibi kuralları var, ama aslında biraz ezber bozmak gerekiyor, çünkü çocuklar söyleyemese de çok karmaşık alt yapısı olan müzikleri dinleyip algılayabiliyor. Bu yüzden sadece söyleyebileceği değil dinleyebileceği müzikler üzerinden de çalışma yapılması gerekir”. Soysal, müziğin kültür için çok önemli olduğunu belirttikten sonra, kültürel anlayışın iletilmesi konusunda filmlerin altında kullanılan efektlerin ve ses mimarisinin çok önemli olduğuna dikkat çekmektedir. Türkiye’de bu konu üzerine uzun süredir çalışıldığını fakat öneminin yeni yeni farkına varıldığını anlatan Soysal, “Müzik efektlerle birlikte işler; bir anlatımın sadece sözlü olması gerekiyor; kurduğunuz notalar, tınılar sizin kültürünüzle olan alışverişinizi sağlar; kullandığınız ölçüler sizin kültürünüzün ölçüleri olursa, kendi kültürünüzün alt yapılarını taşıyor ve bunlar efektlerle birleştiğinde hem görsel olarak hem de kulak yoluyla kültürel örgü tamamlanır” diyerek çalışmalarını tanımlamaktadır (akt. Saruhan, 2013).

animasyon sinemada müzik tasarımının, salt sessel bileşenlerin yarattığı etkimelerle değil, bilişsel boyutların da (toplumsal ve kültürel yönler) öyküye dahil edildiği bir düzlem üzerinden inşa edilme özelliğini taşımalarıdır.

Çözümlemesi yapılan filmlerde uygulanan müziğin sahip olduğu estetik stiller, her filmin kendine özgü müziksel kurgusu içinde gerçekleştirilmiştir. Filmlerin müziksel kurgusu incelendiğinde, yer verilen müziklerin çeşitli estetik stillere ait olması, anlatının biçim-içerik ilişkisinde oynadığı rolün önemini açıkça göstermektedir. Müziklerin tasarımında özellikle tartımsal yapı, hız ve ses şiddetindeki değişiklikler anlatıma yeni katmanlar getirecek şekilde değerlendirilmişlerdir. Biçimlenişin niteliği, hem timing ve kurgu tasarımı boyutunda hem de anlatının içeriğine katkı boyutunda işlevlerle yüklüdür. Örneğin, enstrüman ve müziksel doku değişimleri, görüntülere yeni anlamlar getirmektedir. Zeytinin Hayali'nde ve Kayıp Armağan filmlerinin ses evreninde bu olgu açıkça görülmekte; müzik, etniste, mekân, dönem hakkında bilgi verici bir yüklemle kullanılmaktadır. Ortadoğu'nun oryantal ezgilerinde üflemeli ve yaylı sazlar ağırlıklı olarak yer alır, Zeytinin Hayali filminin enstrüman ve orkestrasyon tasarımı buna iyi bir örnek olarak verilebilir. Benzer kullanım Kayıp Armağan filmi için de söz konusudur, bu filmde de mekan olarak Uzakdoğu'yu çağrıştıran müziksel ifadeler, enstrüman seçimi ve melodik boyutta çözümlenmiştir.

Her film tekil/unique bir yaratıdır, dolayısıyla da her filmde elde edilecek veriler, o filmin kendi özellikleri içindeki bilgilerin sonucudur. Doğal olarak bu çalışmada ortak bir payda bulma çabasına girilmemiştir; animasyon sinemasında müzik tasarımının duygu yaratımını nasıl ve hangi bileşenler üzerinden yaptığı ve yarattığı kümülatif etkinin neler olabildiği bulunmaya çalışılmıştır.

Küçük ölçekteki bu çalışmada, tekil örneklerle ait değerlendirmeler ve çıkarsamalarla, genel bir çizgi üzerinden belirli yol gösterici bilgilere ulaşmak mümkün olmuştur. Bu alanda yapılacak olan başka çalışmalara öneri olarak ise; animasyon filmlerdeki müzik tasarımının bilişsel yönlerine veya alımlama estetiği

(reception aesthetics) üzerine kurulan arařtırmaların toplamıyla animasyon sinemada müzik olgusu üzerine daha bütüncül bilgilerin oluşmasının sağlanacağı söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Austin, A.; Moorell, E.; Gupta, U.; Chordia, P (2010). **Characterization of Movie Genre Based on Music Score**, (Proceedings) ICASSP'10, Publisher:IEEE.
- Atasoy, D., (2012). **Pixar Kısa Film Çözümlemesi: One Man Band**, <http://duyguatasoy.blogcu.com/pixar-kisa-film-cozumlemesi-one-man-band-tek-kisilik-orkestra/13273047> (Eriřim tarihi: 15 Mayıs 2015).
- Bermudez, A. L., (2010). 'Lunacy at Termite Terrace: The Slapstick Style of Warner Bros. Animation', **Cinephile- TheUniversity Columbia's Film Journal**, Vol. 6 No. 1, Spring 2010, USA.
- Farrar, E., (2003). **Understanding the Importance of Musical and Visual Factors in Creating Mood in Animated Films**, <http://www.accad.ohiostate.edu/~efarrar/thesis/process.htm>
- Leonardo, A., (2009). **Dynamic Story Shadows and Sounds**, <https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/.../resumo.pdf>
- Metcalf, N., (2013). **Sound Design For Visual Media &Radio**, <http://www.soundonsound.com/sos/oct13/articles/sound-design-pt1.htm>
- Özön, N., (2000). **Sinema-Tv-Video-Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, Kabalıcı Yayınları, İstanbul.
- Coyle, R.; Fitzgerald, J. and Hayward, P., (2010). "Subtle Idiosyncrasy:Sound and Music in the Australian animated Short film *The Lost Thing*", **Screen Sound**, No:4, Australia.

Samancı, Ö., (2004). **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Saruhan, E., (2013). "Çizgi Film Müziklerinde Ezber Bozuyoruz", **Yeni Şafak Gazetesi**, 28 Nisan 2013, <http://www.yenisafak.com.tr/pazar/cizgi-film-muziklerinde-ezber-bozuyoruz-515735>.

Tuğlacı, P., (1971). **Okyanus Türkçe Sözlük**, Pars Yayınları, İstanbul.

Whalen, Z. N., (2004). **Play Along: Video Game Music As Metaphor and Metonymy**, The Thesis, Master of Arts, University of Florida, USA.

EK:1

Tablo 1. Ses Evreninin Anlatım Öğeleri ve Özellikleri

Animasyon Filmlerde Ses Evrenin Oluşturulması	
Sessel Anlatım Öğeleri	Modelin Özellikleri
Müzik Ağırlıklı Anlatım (Diegetik veya Non-diegetik yapılanma içinde)	Müzik genellikle filmin stilini veya tür kurmak için kullanılır ve bir sahnenin tüm anlamını değiştirme gücüne sahiptir.
Enstrümantal Müzik	Paralel ya da kontrpuantal etki/anlam yaratımı içinde kullanılabilir, söz yokluğu, şiirselliği getirerek, duygu yaratımını öne çıkarmaktadır.
Şarkıların Öne Çıktığı Müzik	Şarkılar, anlatı yapısını öncelikli olarak belirler, hikaye akışına yardım eder, diyalogları destekler.
Ses Efektleri Ağırlıklı Anlatım (Diegetik veya Non-diegetik yapılanma içinde)	Gerçekçiliğini artırmak için öncelikle kullanılırlar, dramatik eylem yoğunlaştırmanın yanı sıra konum belirlemeye yardımcı olarak da kullanılabilirler. Diegetik olarak üç türü vardır: Diegetik ve gerçekçi, diegetik ve gerçekçi ama abartılı, diegetik ve olmayan gerçeklik içinde.
Yalın şekilde kullanım	Çevrenin, mekanın, ortamın doğal seslerini yansıtma (room tone), nesne veya oluşumların seslerini yansıtma amacını taşır.
Metaforik bağlamda kullanım	Anlamın güçlenmesi için, doğal olanın dışına çıkan ses kullanımıdır ve örneklerden birisi kontrpuantal uygulamadır.
Konuşma Ağırlıklı Anlatım	İnsan iletişiminin sıcaklığını taşır. Diyaloglar karakter düşünceleri, duyguları, planlar, fikir ve motivasyonları yansıtır.
Karakterlerin konuşmalarına dayalı (diegetik)	Karakterden karaktere olan yapıdır. Karakter monolog (diegetik veya non-diegetik) ve karakter diyalog (diegetik veya non-diegetik) olmak üzere iki tür içinde uygulanır.
Anlatıcının konuşmalarına dayalı (Non-diegetik)	Anlatıcıdan seyirciye yönelik olan bilgi akışı kurulumudur. Üst ses uygulamaları ise daha çok, her şeyi gören ve bilen bir işlev içinde uygulanır.
Farklı Modellerin Karışımı	Müzik-Efekt ve Anlatıcı-Efekt vb. olabilir. Filmlerin ses evreni bu kategorilerin kombinasyonu içinde inşa edilir. Filmlerin birçoğu nadiren tek unsura sahiptir.

EK:2

Müziğin Değişkenlerini Anlamak

Müzikte duygu ifadesini yaratan şey, değişkenler arasındaki etkileşimin niteliğidir. Bir değişken herhangi bir duyguyu ifade edebilir, fakat bu, sığ duyumsama yaratan bir ifade olmaktan öteye gidemez. Birden fazla değişkenin birleşimi yoluyla oluşturulan ifadenin sahip olduğu duygusal boyut, daha derinlikli ve daha zengin duyumsamalar verir. Duygusal boyutların yaratımında, en büyük etkiye sahip unsurların tempo ve tonalite (majör veya minör) değişkenleri olduğu kanıtlanmış bir gerçeklik gibidir. Sesin gürlüğü, armoni ve ritim değişkenlerinin etki yaratımında, bu iki ögeye nazaran, nispeten daha az etkimleri vardır. Örneğin, üzgün/ağır duygu durumunda en önemli müziksel faktör minör tonalite ve yavaş tempodur. Buna karşılık daha elegan duygu yansıtımındaki müziğin en önemli unsuru, düşük bir tempo içinde icra edilen müziktir (Farrar, 2003:3).

Volüm kavramı kaynaktan çıkan sesin şiddetini tanımlar. Ses şiddetinin yüksek veya da düşük oluşu duygu yoğunluğu gibi diğer öğelerle ilişkilendirilerek kullanılabilir. Müziğin yüksek sesle verilmesi, yoğunluk, güç, gerilim, öfke ve neşe ile ilişkilendirilirken, düşük sesle verilmesi, yumuşaklık, hassasiyet, üzüntü ve ciddiyet duygularıyla eşleştirilir. Ses düzeyindeki büyük değişimler korku artmasını gösterebilirken, küçük değişimler mutluluk anlarını gösterebilir. Örneğin bir sahnede yer alan karakterin o anda yaşadığı duygu yoğunluğuyla, duyulan seslerin ve/veya müziğin volümü arasında -genel olarak- paralel ilintiler kurulabilir.

Ses Gürlüğü (pitch) kavramı, duygu durumu (mood) yaratımı için önemli bir değişken olarak öne çıkar. Duygu durumları çeşitli modülasyonlar içinden yaratılır. Gürlük, yüksek düzeylerde olduğunda, mutluluk, zariflik, sakinliğin yanı sıra, heyecan, sürpriz, güç, öfke, korku vb. duyguları yansıtır. Gürlük, düşük düzeylerde olduğunda ise, haysiyet, ciddiyet, sıkıntı veya üzüntüyü ifade eder. Süregelen bir seste oluşan küçük değişimler, iğrenme, öfke, korku ve sıkıntıyı ifade ederken, bir

parça içinde oluşan büyük değişimler ise, mutluluk, hoşluk, duyumsamaları yaratır (Farrar, 2003:5).

Tempo, icra edilen müziğin hızını ifade eder, temponun değişmesi demek her notanın süresinin değişmesi ve bunun sonucunda da müziğin yavaş veya hızlı akması anlamına gelir. İşitsel duyumun önemli bileşenlerinden biri olarak tempo, aktarılmak istenilen ruh halinin belirleyici unsurların başlıca gelenidir. Neşe, coşku, heyecan, öfke gibi duyguların anlatımında ezgilerin daha hızlı çalınması, buna karşın hüznün, keder, elem gibi duyguların anlatımında ise ezgilerin yavaş hızda çalınması genel bir kural gibidir. Bir başka deyişle, sahnedeki her anın yoğunluğu, tempo ile yansıtılabilir. Hıza ve harekete dayalı eylemlerde müzik hızlanır/tempo artar, eylemlerin yoğunluğu azaldığında ise müzik yavaşlar/tempo düşer.

Müziğin ana unsurlarından bir diğeri de ritimdir. Bir dizede, bir notada vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin düzenli biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğunu tanımlar. Bir filmde yer alan ve farklı duygu yoğunluğuna sahip sahnelerin duygusal değerlerini ortaya çıkaran asal güç, ritmin hangi değişkenler içinde nasıl biçimlendirildiğidir. Düzensiz veya kaba ritimler, eğlenceli huzursuz ve öfkeli olabilir, düzenli ya da pürüzsüz ritmik desenler mutluluk, haysiyet, heybet ve barış daha göstergesidir. Geniş olan çeşitli ritimler sevinç ifade edebilir. Akan ve akıcı ritimler, mutluluğun, zarıflığın, sakinliğin veya rüyanın yansıtılmasında kullanılırken, sert/belirgin ritimler üzüntünün, haysiyetin veya dinçlik duygusunun yansımalarında kullanılır.

Tını (timbre) kavramı, bir sesin, diğer sestene nitelik bakımından farkını tanımlar. Örneğin, keman, flüt veya tuba farklı farklı tınlara sahiptirler. Tını farkları, sesin renk farkları olarak da tanımlanabilir.

Armoni (harmony), iki veya daha çok sesin aynı anda kulağa hoş gelecek biçimdeki uyumunu tanımlamaktadır. Geniş anlamıyla, müzikte iki ya da daha fazla sesin aynı anda tınlanması; dar anlamıyla ise Batı müziğinin özelliği olan gelişmiş akor sistemi ile bu akorlar arasındaki ilişkiyi düzenleyen kurallar bütünüdür.

Yüksek armoniği olan enstrümanlar kuvvet, öfke, tiksinti, korku, aktivite ve sürpriz duygularını ifade etmek için kullanılabilirler. Yüksek armonikler, öfke ifadesi için iyidir. Düşük armonikler ise mutluluk, üzüntü, hoşluk ve can sıkıntısı gibi duyguların betimlenmesinde kullanılırlar.

Uyumlu (consonance) ve uyumsuz (disonance) aralıkların arka arkaya gelmesinin yarattığı farklı düzenlemeler/gruplandırmalar armonide kadansları oluşturur. Düzenlenmiş bu gruplardan bazıları insanda hoş etki bırakırken, bazıları da rahatsız eder. Uyumlu armoniler hoşluk duygusu yaratırken, mutlu, rahat, zarif, dingin, hayalci, onurlu veya görkemli olma duygusunu da yansıtır. Uyumsuz armoniler huzursuzluk, hoşnutsuzluk duygusunun yanı sıra heyecan, gerginlik, canlılık, öfke, veya üzüntülü olma duygularını da ifade edebilir.

Atonal müzik, geleneksel armoni kuramının öngördüğü tonal sistemle değil de, bestecinin isteğine göre art arda sıralanan on iki tane tondan oluşan bir diziyle (scale) yaratılan yeni bir armoni biçimlenişidir. Eş deyişle majör ve minör diziler üzerine kurulu geleneksel armoninin yerine farklı ve sistematik olmayan bir yapı önerilmektedir. Burada dinleyici notaları önceden kestiremediği için, müzikten rahatsızlık duyabilmektedir.

Kontrpuan, iki melodiyi uygun şekilde birleştirip üst üste icra etme tekniği olarak tanımlanabilir. Bu teknikte, birinci melodi esas alınarak, onun her bir notasının zamanına karşılık, öbür melodide de bir nota, iki nota, dört nota karşılık gelecek şekilde icra edilir. Tek sesli (monofonik) müzikte ezgi tek başına söylenir ya da çalınır ve müziğin yatay boyutu daha baskındır; çok sesli (polifonik) ya da kontrpuantal müzikte ise, her biri belli özellikler taşıyan birden çok ezgi, armonik bir bütünlüğü oluşturacak şekilde birbirleriyle kaynaştırılmaktadır.

Bir sahnede müziğin klasik anlamda kullanılması, duygusal tonun yükseltme amacına yönelik iken, kontrpuantal müzik kullanımı duygusal tona aykırı olarak sahneye eklenerek farklı bir anlam boyutu yaratılmak istendiğinde kullanılır. Bu ikili yapı önemlidir, çünkü filmin konusuyla bağıntılı olarak kitlenin duygusal yöneltimi

arasındaki ilişkinin nasıl olması gerekliliği, bu farklılık içinden oluşturulur. Bir başka deyişle filmin konusu ile müzik ve seyirci algısı, karşıtlıklar üzerine inşa edilmekte ve bu da, filmin sözdizimsel sürekliliğinin seyircilerin tanımlamasına zıt olarak tasarlandığı anlamına gelmektedir.

Tonalite kavramı kalıplaşmış dizelerin Batı müziğindeki işleniş biçimini tanımlar. Batı müziği on iki perde kullanır, bu perdeler arasında önem hiyerarşisi vardır ve tonalite de bu hiyerarşiyle doğrudan bağıntılıdır. Tonaliteler temel perde ve mod kavramlarıyla tanımlanır. Batı müziğinin en yaygın modları majör ve minördür. Müziğin majör ya da minör mod'da olması, duyguların farklı algılanmasına yol açabilmektedir. Majör modlar coşku, sevinç vb. duygular yaratımına karşın, minör modlar hüznün, keder vb. duyumsamaları yaratır. Film müziğinde de çoğu kez ortak ve yaygın olarak, majör ve minör modların duygu yaratım şemaları kullanılmaktadır. Örneğin sahnedeki ağır yaralı bir adam gözükmektedir, adam gözlerini kapatır, minör bir akor duyulur ve seyirci karakterin öldüğünü anlar.

Belirtmek gerekir ki tonalitenin önemli bir özelliği, anlamını o eserin genel bağlamından almasıdır. Örneğin bir minör parçada hızlı tempo ve karmaşık ritimler varsa tonalite mutlaka üzgün olmayabilir. Bundan dolayı tonalite belirlenirken diğer faktörler ve eserin bağlamı da göz önüne alınmalıdır (Farrar, 2003:5).

Duygu yansıtımı ve/veya yaratımının diğer bir bileşeni de enstrümanların nasıl bir kompozisyon içinde oluşturulduğudur (instrumentation). Enstrümanların seçimi karakterlerin belirli bir tür ile ilişkilendirilmesinde çok önemli bir rol oynar. Bu şekilde seyirci, hikâyede neler olduğunu, kimin nasıl ve neler yaptığını daha iyi algılayabilmektedir. Örneğin, yaylı çalgılar insan sesini betimler, bakır üflemeli çalgılar ise yüksek volüm kapasiteleriyle savaş borularını ve doğal olarak savaşı çağrıştırabilir. Kalın ses veren yaylı sazlar (örneğin çellolar, kontrbaslar) ile ortamı geren, gerginlik duygusu yaratan sesler elde edilebilir. Bu kalın seslere, piyanonun en tiz sesinden bir dokunuşun eşlik etmesi, ortamı iyice germeye yarayan bir efekt sese dönüşebilir.