

MÜZİK TEKNOLOJİLERİ KULLANIMI VE TEMSİLİ TEMSİL ETMEK

Sertaç Kaki
İstanbul Teknik Üniversitesi
sertackaki@gmail.com

Öncelikle bu sempozyumda, sound kavramının önemini vurgulayacak bir zemin bulduğumdan temsil kavramını hem bir sahneleme, canlandırma bazında hem de bunun yansıması olarak sanal temsil noktasında sound kavramının neyi nasıl temsil ettiği konularını ele almak ve takibinde anlatacaklarımın müziğin kitleler tarafından algılanması ve müzik dinleme alışkanlıkları içinde ne denli önemli olduğunu göstermek ve dikkat çekmek istedim. Yani sadece temsil değil aynı zamanda dolaylı olarak değiştirdikleri hakkında da fikirlerimi paylaşmak istiyorum. Müzik tüketicisine dönük hazırlanmış ve soundu temsil eden simgeleri, işaretleri ve bunun dönüşü olarak da müzik üretiminin tüketici isteklerine göre nasıl değişebileceği de değinmek istediğim noktalar içinde yer alıyor. Bu konunun dolayısıyla popüler müzik çalışmaları, müzik estetiği ve benzeri sistematik ve tarihsel müzikolojinin çalışma kolları içinde yer almasının gerekli olduğunu ve ayrıntılarıyla çalışılması gerektiğini düşünüyorum.

Müzik teknolojileri ve temsil ettikleri

Müzik teknolojileri konusu, içerisinde birçok ayrıntıyı ve başlığı barındıran bir havuz gibidir. Müziği dinleyiciye aktarmak için sahnede ve sahne dışında kullanılan ekipmanlar ve müziğin kayıt altına alınıp dinleyici kitle ile buluşması amaçlı yapılan kayıt etme, miks ve mastering gibi işlemlerin tamamı müzik teknolojilerinin konusudur. Bu yapılan işlemlerin içeriği, niteliği ve ayrıntıda birer sanatsal dokunuş olmaları sebebiyle aslında dinleyici için sanal bir müzikal temsil dünyası oluşturduğu aşikardır. En temel anlatımıyla farklı çalgılardan oluşan bir topluluğun akustik bir ortamda çalması ile elektroakustik bir sistemde çalması sonucu ortaya çıkan müzik duyumunun farklılığı sahneleme anlamında temsil kavramını neredeyse baştan aşağı değiştirmektedir.

Gerek bir albümdeki 'sanal temsil' gerekse sahnedeki temsil, ses mühendislerinin sanatsal bakış açıları ile ilintili olarak direk sonuca etki eder ve aslında müziği duysal olarak değiştirmiş ve temsil etmiş olur. Bu noktada 'müziğe etki' veya daha doğru bulduğum 'müziği temsil etme' kavramları üzerinde düşünmek gerekliliği doğmaktadır. Buraya kadar bahsedilen müziğe etki, dinleyicilerin algısı üzerinde değişiklik yaratmak ile ilgilidir.

Bu durumdan çok daha ilginç bir başka durum ise müzik teknolojileri kullanımının icracının algısı üzerinde yarattığı değişim ve dolayısıyla icrasının değişimi noktasıdır. Basitçe anlatmak gerekirse sahnedeki icracının kendini nasıl duyduğuna göre değişen tuşeleri, baskıları ve sahnedeki psikolojik durumu gibi farklılaşmaları sadece bir monitor sistemi yaratabilir. Bunun yanı sıra kullanılan mikrofonlar, preamfiler, dijital işlemciler ve masalar da icracının sazını veya sesini değiştiren, farklılaştıran ara birimler olduğundan direk icracıya etki eden faktörlerdir. Bu noktada performansın ne kadar istenildiği gibi ya da istenildiği yönde olup olmayacağı kullanılan sahne ekipmanları ile direk ilişkilidir. Burada önemli olan soru ekipmanların ne kadar iyi veya kaliteli olması gerektiği değil, kullanılan ekipmanların orada yaratılacak sessel temsilin amacına hizmet edip etmediğidir. Bu durumda ekipmanlar kadar o ekipmanları kullanan uzmanlar da önem kazanmaktadır.

Müziğin içinde yer alan ve hatta müziğin dinleyiciye yansıtılması gibi aslında müziğin canlandırıldığı bir yapının tümünü kapsamına rağmen bu konu genelde müzikolojik anlamdaki çalışmalarda yeteri kadar önemsenmeyen bir konudur. Umarım gelecekte daha çok bilim insanı bu konuda çalışmalar yapar.

Sound Kavramı

The American Heritage sözlüğünde yapılan sound tanımlaması şu şekildedir: “Sound: katı sıvı veya gaz ortamlarda yayılabilen mekanik bir dalga olup, duyum aralığındaki ve duyum eşliğinin üzerine çıkabilecek kadar güçlü seviyedeki frekanslardan oluşan basınç osilasyonudur veya bazı vibrasyonlar sayesinde duyum organlarının uyarılması sonucu oluşan algıdır” (Houghton Mifflin Company 2000).

Türkçe’deki algı kelimesinin, İngilizce’de iki farklı anlamda kullanılan *sensation* ve *perception* kelimelerinin her ikisiyle de bir hata olarak aynı anlamda kullanıldığının altını çizmek gerekiyor. Buna bir diğer örnek de ‘audio’ ve ‘sound’ kelimelerinin her ikisinin de genelde ‘ses’ olarak çevrilmesi olarak gösterilebilir. Yukarıda verilen sound tanımındaki algı *sensation* anlamındaki algıdır. Bu sebeple bundan sonra *sensation* kelimesi için psişik algı, *perception* kelimesi için fiziksel algı karşılıklarını kullanmayı teklif ediyorum. Bu farklılığa örnek bir açıklama olarak; ortamda yaratılan bir sesin duyu organlarımızla kulak içerisine iletilmesi için gerekli tüm mekanik iş *perception* ve ‘audio’ kavramlarıyla ilgiliyken, kulak içindeki salyangozda bulunan sinir uçları sayesinde beynimize iletilen elektriksel sinyallerin bizde uyandırdığı hissel ve içsel psişik algı da *sensation* ve ‘sound’ kavramlarıyla ilgilidir. Bu çizgiyi ortaya koyduktan sonra sound ve müzik ilişkisi hakkında konuya devam edebiliriz.

Müzik, Türler ve Sound Kavramları

Biraz sonra anlatacaklarımı bir örnek üzerinden giriş yaparak vermek isterim. Müzik teknolojisi dergilerinden en ünlüsü sayılabilecek *Sound on Sound* dergisinde yer alan ve Richard Buskin’in yazdığı bir makale, müzik türleri ve sound kavramının önemi üzerine birçok ayrıntıyı dile getirmektedir.

Buskin, prodüktör Bob Rock ile yaptığı röportajda ve makalesinin girişinde; “Geçtiğimiz yıl çıkan St. Anger, grubu ve prodüktörü müzik türünü yeniden keşfederken gördü ve yabani, thrash süslemeli bu sound hayranları ve eleştirmenleri ikiye böldü” diyor (Buskin 2004:26).

Bu albüm örneği enstrümanların ve rifflerin diğer albümlerde olduğundan pek de farklı olmadan sadece kayıt, miks ve mastering aşamalarından sonra müzik algısının ne denli değişebileceğine güzel bir örnektir. Aynı makalede yer alan röportajda prodüktör Bob Rock bu sound farklılığı hakkında şunları söylüyor: “...Metal her zaman kurallar hakkında olmuştur – kick, gitar ve geri kalan herşeyin nasıl olması, duyulması gerektiği hakkında- ve ben St. Anger’in geleneksel bir metal albümü gibi duyulmamasını seviyorum. Bu bazı insanları gerçekten kızdırdı...” (Buskin 2004:26).

Albümler dinlendiğinde de duyulabileceği üzere çok ciddi ve uçurum sayılabilecek bir sound değişikliği bu grubun ‘St. Anger’ albümünde kendini göstermiştir. Bu farklılık sadece hayranlarını değil aynı zamanda müzik eleştirmenlerini, müzikologları ve prodüktörleri bile tartışmalara yönlendirmiştir. Bu örneği vermemin sebebi ise bu grubun dünyada en çok tanınan

gruplardan birisi olmalarına rağmen böyle köklü değişimleri, avant-garde yaklaşımları denemekten kaçınmamalarıdır. Radyo, televizyon ve diğer mecralardan duyulmaya alışılmışın dışında bir soundla çalınan bir müzik hiç istenmeyecek şekillerde yankı bulabilir ki bu Metallica için de çok farklı olmadı ve Amerika'da toplamda 2 milyonun biraz üzerinde bir satışı ancak yakaladı. Şu an itibariyle toplamda 150 milyon civarında legal kopya satmış bir grubun 2 milyon tek albümden satması bu bağlamda oldukça düşük bir ticari başarı olarak görülebilir.

Bu sound tercihinin ticari olarak bu kadar büyük yansımaları sadece album prodüksiyonu mantığı mıydı, yoksa dinleyici tabanlı olup bizzat dinleyicilerin farkında olarak ya da olmayarak kazandıkları bazı dinleme alışkanlıklarına uymaması mıydı? Bu soruya verilecek birçok yanıt içinde mutlaka soundun temsili olarak kullanıcılara yönelik olan *equalizer* yani eşitleyici kullanımının büyük rolü olduğu düşünülebilir. Eşitleyiciler esasen soundun temsili iken dolayısıyla müzik türünün ve daha da ilerisi kulağın alışkın olduğu veya alıştırıldığı frekans aralıklarının da temsili haline gelmektedir.

Eşitleyici tanımı

Bir eşitleyici, genellikle ayarlanabilen, başka bir sinyal işlemci veya sistemin frekans cevabının eşit olmadığı durumlarda farkı kapatmak için kullanılmak üzere tasarlanmış bir filtredir (Carolyn ve Patronis 1975:141-151). Ses mühendisliğinde ise eşitleyici filtre sıklıkla yaratıcı amaçlarla müzikal bir kaynağın veya bir 'sound' miksinin frekans cevabı karakteristiğini değiştirmek için kullanılır (Ballou 2002:571).

Tanımlarda da bahsedildiği üzere eşitleyiciler bir soundun veya bir miksin karakterini değiştirebilen işlemcilerdir. Günümüze kadar birçok analog ve dijital eşitleyiciler tüketiciye yönelik olarak üretilmişlerdir. Bunlardan bazıları araba sistemleri için, bazıları ev tipi müzik setleri veya radyo/kaset/plak çalıcıları için, bazıları da müzik çalar yazılımlar için üretilmiştir.

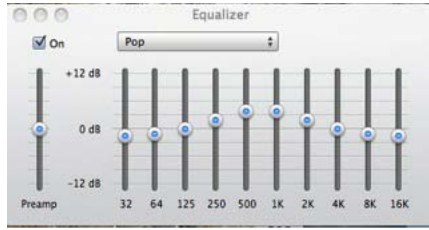


Resim 1. Kullanıcıya yönelik müzik setlerinde kullanılan bir eşitleyici

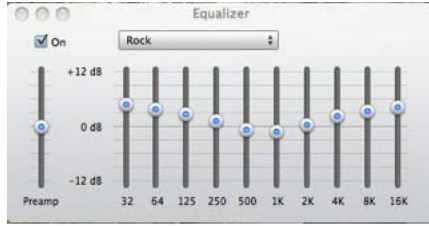
Eşitleyiciler ve Temsilin Temsili

Ses mühendisliği de müzik üretim prosesinin bir parçasıdır ki günümüzde ne kompozisyonun ne de aranjeden aşağı kalır bir yaratıcılık gerektirir. Üretim, dağıtım geçtikten sonra da müzik dinleyicilerinin sounda etki etmesi ve farklılaştırması seçenekleri ekolayzerler sayesinde olanaklı hale gelmiştir. Bu durumda müziğin sound sürecinin içinde temsil öğeleri olması da mümkün hale gelmektedir.

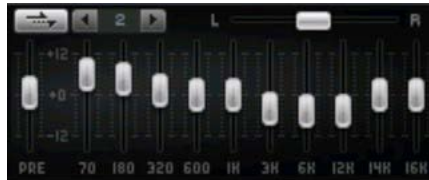
Benim görüşüm; müzik dinleyicileri için, müziği temsil eden sound, soundu temsil eden de eşitleyici arayüzleri olarak görülebilir. Bunun en büyük örneği olarak yıllardır dayatılan eşitleyici presetlerini gösterebiliriz. Bu örnekleri vermeden önce bugün Mac Os işletim sisteminde standart olarak gelen, İpod ve Iphone gibi milyonların kullandığı müzik çalabilen mecraların içinde entegre olan, şu an dijital müzik satışında dünya lideri olan iTunes ve PC kullanıcılarının genelinin Windows işletim sistemi kullanması ve bu işletim sistemi için yazılmış ve en çok kullanılan WinAmp yazılımları ve presetlerine baktığımızda bu noktadaki temsil eden unsurların aslında insanların dinleme alışkanlıklarını nasıl etkilediği daha net ortaya çıkmaktadır. Bu eşitleyici ayarları da görsel bir temsil olarak dinleyicilerin beynine kazınmaktadır.



Resim 2. iTunes yazılımı eşitleyicisinin 'Pop preseti' ekran görüntüsü



Resim 3. iTunes yazılımı eşitleyicisinin 'Rock preseti' ekran görüntüsü



Resim 4. WinAmp yazılımı eşitleyicisinin 'Dance preseti' ekran görüntüsü

Bu presetler belli şekillerde tasarlanmış bir fonksiyon ya da şekil olarak görsel anlamda doğal olarak kullanıcı tarafından algılanır ve sonrasında bunun karakterine alışan kulak farklı ortamlar için de bu filtrelemeyi yüksek bir yüzde ile arar.

Şu anda devam etmekte olan kendi doktora tezimden de bir örnek olarak; yaptığım analizlerde Tanbur çalgısı için yüksek bir yüzde ile tercih edilen mikrofonlamanın, TRT'nin yıllar önceden kullandığı mikrofon ve mikrofonlama tekniğinin aynısı olması, alışkanlığın sound ve estetik noktalarındaki şekillenmelere etkisini açık olarak göstermektedir.

Uzunca bir süre bu presetlerle yapılan dinlemeler sonucu, ses mühendislerinin sürekli yaşamakla yüz yüze olduğu *ear fatigue* yani kulak yorgunluğunun dinleyiciler tarafından kazanılması da muhtemeldir. Bu yorgunluk sebebiyle dinleyici bu filtrelemelerin dışında, naturel veya olduğu gibi bir prodüksiyonu veya soundu dinleyemez hale gelebilirler. Beklentiler hep bu yönde olmaya başladığında da doğal olarak zaman içinde prodüksiyonların yönleri şekillendirilmiş olur. Sürekli daha parlak, daha kompresli ve 'gerçeklikten daha büyük' istemiyle yaratılan soundlar sebebiyle bugün birçok müzik tarzı bile birbirinden zor ayrılır hale gelebilmektedir. Bu alışkanlıklara da kulaktaki temsil demek çok yanlış olmaz sanırım. Yani burada bahsettiğim, müziği temsil eden ve yine duysal olan ama bir yerde müzikten bağımsız bir olgu; müzik tarzının bir izi, bir temsili olmuş olur. Bu da zaten görsel olarak da sunulan şekillerde de karşımıza çıktığından temsil edenin temsili olarak da eşitleyici arayüzleri rol alırlar.

Sonuç

Müzik duysal bir yapıdır ve sound kavramı da ilginçtir ki yine duysal olarak müziği temsil eder. Temsil edilen ve temsil edenin aynı duyu organımızla algılanır olması benim bu konuyu çalışma isteğimi doğuran faktör oldu. İlk bakışta olabildiğince farazi duran sound ve temsil ettikleri, müzik araştırmalarında özellikle de estetik, psikik algı ve müzik psikolojisi gibi alanlarda irdelenmesi şart bir konudur. Bu konu sadece müzik teknolojileri uzmanlarının, ses tasarımcılarının ve ses mühendislerinin ilgi alanı olmamalıdır.

Referanslar

- Houghton Mifflin Company, 2000. *The American Heritage Dictionary of the English Language, Fourth Edition*. Boston
- Buskin Richard. 2004. "Recording Metallica's St. Anger" *Sound on Sound*, 19(6):26
- Davis, Don, Eugene Patronis. 1975. *Sound System Engineering*. Boston: Focal Press
- Ballou, Glen M. 2002. *Handbook of Sound Engineers*. Boston: Focal Press