

KORKU FİLMLERİNDE SES TASARIMLARI İNCELEMELERİ

HAZIRLAYAN

Adı Soyadı : berna lara kasar

Öğrenci Numarası : 120180502

Teslim tarihi : 01/02/21

DERS ADI : SERBEST PROJE ÇALIŞMASI

DERS YÜRÜTÜCÜSÜ : CEVDET EREK

**“A Quiet Place” Üzerine**

John Krasinski’nin hem yönetmenliğini hem de oyunculuğunu üstlendiği 2018 yapımı gerilim filmi “A Quiet Place”, filmlerdeki ses tasarımını bambaşka bir boyuta taşıyor. Film ses tasarımı denince akla ilk olarak *Star Wars* serisindeki gibi, tasarımcının yaratıcılığını sonuna kadar gösterdiği ekstrem sesler gelirken; *A Quiet Place*’te ses tasarımı, minimalist bir yaklaşımla, sessizlikle beraber ele alınıyor. Post-prodüksiyonda oldukça önemli olduğunu düşündüğüm, “müzik ile ses tasarımının düşman olmaması, beraber çalışması” özelliğine çok önem verildiği ve bu özelliğin filmin içerisinde başarıyla işlendiği gözlemleniyor.

Film, sese duyarlı canavarların insanları ses çıkardıkları an öldürdüğü post-apokaliptik bir evrende geçiyor. Karakterleri tehlikeye sokan faktörün ses olması, izleyiciyi küçücük bir sese bile duyarlı hale getirip fazlasıyla geriyor. Filmde, ses tasarımı ve müziklerin beraber çalışmasına bir örnek olarak, görsellerle, izleyiciye bulundukları evreni ve karakterleri açıklayan ilk on dakikanın sonunu gösterebiliriz.

Bu on dakikalık kısmın sonunda, görselde her şey normal giderken kamera bir süreliğine ailenin duyma engelli kız çocuğuna odaklanıyor, kalp atışı dışında hiçbir şey duymuyoruz ve böylece sahnede kötü bir şeyler olacağını anlıyoruz. Hemen ardından en küçük çocuğun elindeki oyuncaktan ses gelmesiyle beraber sahne gerilim müzikleriyle canlanıyor, canavar bir saniyeliğine ortaya çıkıyor ve sonuç olarak tekrar her yer sessizliğe bürünüyor.

Filmin ses tasarımcıları Erik Aadahl ve Ethan Van der Ryn bu filmi “bir ses tasarımcısının rüyası” olarak nitelendiriyor.[[1]](#footnote-1) Erik Aadahl, bu filmin sıklıkla kullanılan film ses tasarımına kontrast bir şekilde çalıştığını ve minimalist tasarım tercihlerinin —birbirini maskeleyecek üst üste seslerin olmaması sebebiyle— daha çok kullanılan “üst üste birçok büyük ses” tasarımlarından daha zor ve detay isteyen bir iş olduğunu belirtiyor. Ayrıca Erik Aadahl, bir röportajında Walter Murch’ün “Görüntü ön kapıdan giriyor, ses ise arka kapıdan.” sözünü alıntılayarak ses tasarımı ile manipülasyonun görüntü ile olandan çok daha sinsice yapılabileceğini belirterek, ses tasarımının önemini vurguluyor.[[2]](#footnote-2)

Sonuç olarak, büyük sesler ve müziklerin baskın olduğu bir sektörde; izleyicinin ses tasarımına odaklanmasını sağlayan, sessizlik ve mekân sesleriyle dolu bir iş yapılması ve bu işin bu denli beğenilmesi ses tasarımında yeni bir adım olabileceğinin kanaatindeyiz.

**“Pet Sematary- Hayvan Mezarlığı” 1989 ve 2019 Yapımları Ses Tasarımı Karşılaştırması**

Stephen King’in “Hayvan Mezarlığı” kitabı, 1989[[3]](#footnote-3) ve 2019[[4]](#footnote-4) yıllarında, aynı başlıkla iki ayrı korku filmine uyarlanmıştır. Bu yazıda, bu iki yapımdaki ses tasarımlarının, mekân sesleri, konuşma sesleri, müzik ve özel efektler açılarından önce birbirlerinden bağımsız incelenmesi sonra da karşılaştırılması ele alınıyor.

**1989 Yapımı “Hayvan Mezarlığı”**

Yapımda, dönemine göre nitelikli seviyede sayılabilecek bir ses tasarımı bulunmakla beraber çok da sıra dışı sesler bulunmuyor. Filmin neredeyse her anında *reverb*’ün efektif kullanımı karşımıza çıkıyor. Gerilim hissiyaratmak için ses tasarımı bağlamında çoğunlukla reverb’e boğulmuş bas *pad*ler kullanılıyor.

Mekân sesleriaçısından incelendiğinde, film çoğunlukla bir dış mekânda geçiyor. Dış mekândaki sesler, konuşmalarla çok yakın bir ses seviyesinde bulunmakta ve özellikle gerilim olan sahnelerde bu seslerin seviyeleri artıyor. Bu sesler arasında en çok fırtına, rüzgâr, yaprak hışırtısı, böcek, kuş, yağmur gibi sesler bulunuyor. Sahnedeki duygu durumuna göre bu seslerin kullanımı değişiyor. Buna bir örnek olarak cenaze sahnelerinden birinde araba ve yağmur seslerinin fazlasıyla baskın, hatta konuşmalarla çok yakın bir ses seviyesinde bulunuyor olması gösterilebilir. Tüm dış mekân seslerinin içerisinde en çok kullanılan ve dikkat çeken seslerin ise, sürekli bir ses olan böcek ve kuş sesleri olduğu söylenebilir. Gece sahnelerinde, gerilim hissiyatını arttırmak amaçlı, bu böcek seslerinin seviyesi artıyor.

Otoyoldan geçen kamyonların sesleri gerçekçi olmayan bir şekilde hacimli duyuluyor. Bu ses tasarımında seyirciyi ses ile, korku filmlerinde çokça kullanılan “korkudan kişinin yerinde zıplaması” anlamına gelen *jumpscare* vasıtasıyla korkutmanın amaçlandığı söylenebilir. Aynı durum gerçek hayatta bu kadar hacimli bir ses olmayan kapı açıp kapama sesleri için de söylenebilir. Bu iki sese de mekândan bağımsız bir şekilde, efektif kullanım amaçlı, çokça reverb eklendiği gözlemleniyor.

Konuşma sesleriaçısından incelendiğinde, gerilim hissiyatı yaratılmayan yerlerde konuşmalarda sıra dışı bir kullanım yok. Filmde konuşma seslerindeki efektif kullanım, ilk olarak kafasından yaralanıp ölen adamın konuşmasında duyuluyor. Yine reverb, efektif açıdan çokça kullanılmakla beraber, bu sefer cümlesinin son kelimesine ortalama bir *feedback*’e sahip bir *delay* efekti ekleniyor. Bazı yerlerde, gerilimi daha da arttırmak amaçlı, ses *kompres*lenip *distort* edilerek vurgu oluşturuluyor.

Sadece korku faktörü olarak kullanılan karakterlerle kalmayıp gerilimli sahnelerde bulunan tüm karakterlerin konuşma seslerine yer yer reverb ve delay eklendiği gözlemlenebilir. Buna bir örnek olarak, kedi Church’ü gömdükleri sahnede kamera yakın çekimdeyken konuşma seslerinde herhangi bir efekt yok iken, uzak çekime geçtiğinde sesler reverb ve delay’e boğuluyor.

Müzikaçısından incelendiğinde, filmin müziklerinin, ses tasarımı ile beraber hareket ettiği söylenebilir. Müzik arttıkça ses tasarımının seviyesi de artıyor ve birbirlerini destekliyorlar. Müzikler genel anlamda ya çok bas ya da çok tiz seslerden oluşuyor. Müziklerin, frekans spektrumunun bu iki ucunda bulunması, çoğunlukla *mid range*’de bulunan ses tasarımlarını belirginleştiriyor.

Özel efektler(*special effects)* açısından incelendiğinde, filmde sürekli tekrar eden bas karakterli bir pad olmasıyla beraber, müziği ve ses tasarımını destekleyen birçok ses daha bulunuyor. Bu sesler arasında tiz fısıltı sesleri, atağı yüksek tiz bir nota, aniden tizden basa inen *sustain*’i yüksek çan ve pad, bas karakterli uğuldama sesleri, sustain’i yüksek ve reverb’e boğulmuş *floor tom*, oktav düşürülmüş ve reverb’e boğulmuş bir rüzgâr sesine benzeyen bir ses gibi birçok örnek bulunuyor. Özel efektlerin de müzikler gibi frekans spektrumunun iki ucunda işlenmesinin ses tasarımını öne çıkaran faktörlerden biri olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak 1989 yapımı “Hayvan Mezarlığı” filminde pek özgün ses tasarımları bulunmamasına rağmen ses tasarımını destekleyen ve seyircinin dikkatini çekmesini sağlayan birçok unsur olduğu söylenebilir. Bunlardan en önemlisinin, müzik ve özel efektler ile beraber tüm ses tasarımının daha belirginleşmesi olduğu söylenebilir. Gerilim hissiyatı yaratma bağlamında ses tasarımının, müzik ve özel efektler desteğiyle belirginleşmesinin, karakterin en küçük hareketine dikkat çekmesi, böylece seyircinin filme ilgisini arttırıp gerilim hissini arttırması sebebiyle çok önemli olduğu söylenebilir.

**2019 Yapımı “Hayvan Mezarlığı”**

2019 yapımı “Hayvan Mezarlığı”, 1989 yapımının kare kare *remake*’i olmamakla beraber daha çok günümüze göre uyarlandığı ve özgün ses tasarımları içerdiği söylenebilir.

Mekân sesleriaçısından incelendiğinde, dış mekân seslerine odaklanıldığını görüyoruz. Bu sesler genel olarak rüzgâr, kuş, böcek ve yaprak hışırtısı gibi alışılagelmiş seslerden oluşuyor. Bu seslerin efektif kullanımına, trajik bir sahnede mekân sesleri de dahil tüm seslerin birden kesilmesi, sonra yavaş yavaş müziğin ve mekân seslerinin yükselmesiyle öbür sahneye bağlanması örnek gösterilebilir. Gerilim hissiyatı yaratmak için kapı açma kapama seslerine çok fazla gıcırtı eklendiği ve gerçekte olacağından çok daha büyük duyulduğu söylenebilir. Otoyoldan geçen kamyonların sesleri gerilim olmayan sahnelerde gerçekçi büyüklükte duyulurken, gerilim hissiyatı yaratılmak istenen sahnelerde çok daha büyütüldüğü gözlemlenebilir.

Konuşma sesleriaçısından incelendiğinde, efektif bir reverb kullanımı görüyoruz. Konuşma seslerindeki gerilim hissiyatı genel anlamda oyunculukla sağlanmakla beraber yer yer reverb’den de faydalanıldığı görülüyor. Kafasından yaralanıp ölen adamın, doktoru sadece sesiyle çağırdığı sahnede sesinde hafif delay efektleri kullanılması, tizlerin parlatılması ve buna destek olarak *plate reverb* kullanılarak mekanik bir tizlik katılması buna bir örnek olabilir. Bir diğer örnek ise ailenin kız çocuğu Ellie’nin en son sahnelerde, önceki halinden farklı olduğunun belirtilmesine destek olarak reverb kullanılması olabilir.

Müzikaçısından incelendiğinde, filmin müziklerinin, ses tasarımı ile iç içe bir şekilde işlendiği söylenebilir. Sustain’i uzun ve bas karakterli padler ile çok karşılaşılıyor. Bunlara destek olarak yer yer perküsif sesler ve tiz fısıltı sesleri kullanılmasının da gerilimi arttıran ses tasarımı tercihleri oldukları söylenebilir. Buna bir örnek olarak, trajik bir sahnede tüm seslerin kesilmesinden sonra ses tasarımı ile beraber sustain’i uzun, bas karakterli bir piyano ve pad notalarından oluşan bir müziğin yükselmesi gösterilebilir.

Özel efektler(*special effects*)açısından incelendiğinde, özel efektlerin bu yapımda gerilim hissiyatı yaratmak için en çok faydalanılan ses tasarımı ögesi olduğu söylenebilir. Kafasından yaralanan hastanın, doktorun kolunu tuttuğunda çokça reverb ile desteklenmiş, gerçekte çıkamayacak büyüklükte, hızlı ataklı ve uzun sustain’li bir ses çıkması buna bir örnek olabilir. Böylece ses ve görüntü, beraber jumpscare yapıyor. Başka bir sahnede, doktorun aklına bu sahneler geldiğinde, bas karakterli bir pad ve kan damlama sesleri kullanılarak doktorun duygu durumu ifade ediliyor.

Bir başka sahnede, doktor bir şeye odaklandığında, sürekli devam eden çok tiz bir sesin kullanılması, arkadaki konuşma seslerinde reverb’ün arttırılması ve ses seviyesinin yavaşça azaltılarak yok edilmesi, sonra bu tiz ses kısılırken konuşma seslerinin seviyesinin yavaşça arttırılması ve reverb’ün de yavaşça azaltılarak tüm sahnenin normal haline geri döndürülmesi bu efektif kullanıma örnek gösterilebilir.

Bir başka özgün ses tasarımına örnek olarak, kedi Church’ün dirildikten sonraki tüm seslerinin, bir kedi yerine kocaman bir canavardan geliyor gibi tasarlanması gösterilebilir. Bu ses tasarımı, Ellie’nin sesine reverb ekleyerek yaptıkları gibi, karakterin bir değişim geçirdiğini belirtmeye yardımcı oluyor.

Sonuç olarak, 2019 “Hayvan Mezarlığı” yapımında, ses tasarımı bütünlüğü olduğu, birçok sıra dışı ses kullanımının bulunduğu ve mekân seslerinin tatmin edici olduğu söylenebilir.

**1989 ve 2019 “Hayvan Mezarlığı” Filmlerinin Ses Tasarımı Karşılaştırması**

2019 yapımı “Hayvan Mezarlığı” filminde mekân sesleri, 1989 yapımına göre çok daha kısık ve arka planda bulunuyor. 1989 yapımındaki, yoldan her geçtiğinde ürküten kamyon sesinin, 2019 yapımında sahnedeki gerilime göre düzenlenerek gerilim olmayan sahnelerde daha gerçekçi, olan sahnelerde ise daha hacimli kullanıldığı gözlemleniyor. 2019 yapımındaki ses tasarımları daha çeşitli ve özgün olmasına rağmen 1989 yapımındaki bazı konuşma seslerindeki delay efektleri gibi detaylar, filmin geçtiği tarihe de uygun olarak daha nostaljik bir hava katıyor. Her iki yapımda da müzik kullanımının ses tasarımı ile iç içe olduğu söylenebilir. Her iki yapımın da ses tasarımının dinlenmeye değer özellikleri olduğu söylenebilir.

**“Abluka” Filmi Ses Tasarımı İncelemesi**

Yönetmenliğini Emin Alper’in, ses tasarımını Cevdet Erek’in üstlendiği; Türkiye, Fransa ve Katar ülkelerinin ortak yapımı olan “Abluka”, 2015’te gösterime girmiş bir dram filmidir.[[5]](#footnote-5) Bu yazıda, filmin ses tasarımının mekân sesleri, konuşma sesleri, müzikveözel efektlerbağlamlarında incelenmesi ele alınacaktır.

Mekân sesleribağlamında incelendiğinde, dış ve iç mekânların duyum farklarının seyirciye çok net hissettirildiği gözlemleniyor. Sahnelerde genel olarak ya çok yoğun sesler bulunan ya da çok sessiz bir mekân tasarımı işleniyor. Özellikle kamera açısına göre değişen “perspektife göre duyum” özelliğinin ses tasarımının yoğunluğu, tonu, derinliği gibi parametrelerin üzerinde ufak değişiklikler yapılarak işlenmesi ilgi çekiyor. Bir başka ilgi çeken mekân ses tasarımı ise filmin gerilim hissiyatı oluşturmayı amaçladığı sahnelerdeki köpek havlaması, siren, alarm gibi seslerin hep birlikte çok hacimli bir şekilde kullanılması oluyor.[[6]](#footnote-6) Ayrıca birkaç sahnede, özgün bir tercih olarak, rüzgâr sesinin efektif kullanıldığı söylenebilir.

Konuşma sesleri incelendiğinde, *reverb*’ünefektif yanından ziyade görüntü ile oluşturulan mekânın hissini seyirciye tutarlı bir şekilde vermek amacıyla kullanıldığı gözlemlenebilir.

Müzikaçısından incelendiğinde, filmde total olarak sadece üç defa müzik kullanımı duyuluyor. Bu tercih, müziğin kullanıldığı sahneleri diğer sahnelerden farklılaştırarak daha özel kılıyor ve seyircinin ilgisini daha çok topluyor. Buna bir örnek olarak Kadir adlı karakterin stresli, endişeli, sinirli ve üzgün olduğu sahnelerdeki müzik kullanımı gösterilebilir. Bu sahneler dışında filme müzikal açıdan sessizliğin hâkim olduğu, daha çok görüntüde yaratılan mekânın ses tasarımından yararlanıldığı söylenebilir. “Müzik ve ses tasarımının düşman olmaması, beraber çalışması” durumuna bir örnek olarak filmin final sahnesindeki parçanın (“El-Fokurtu” – Cevdet Erek)[[7]](#footnote-7), silah sesinin girmesi ile beraber jenerikteki başka bir parçaya (“Abluka Final” – Cevdet Erek)[[8]](#footnote-8) bağlanması verilebilir.

Özel efektleraçısından incelendiğinde, tasarımda aşırıya kaçılmadığı gözlemlenebilir. Bazı sahnelerdeki silah sesinin, gerilim hissiyatı oluşturmak amacıyla olduğundan hacimli, bas karakterli ve çokça reverb efekti ile beraber tasarlandığı söylenebilir. Özel efekt kullanımına bir başka örnek olarak korkunç ve etkili olduğunu düşündüğüm çığlık sesleri ve Kadir’in “bebek ağlıyor gibi” diyerek nitelendirdiği aşırı tiz ses verilebilir.

Sonuç olarak, filmde özellikle mekân sesi tasarımlarına çok ağırlık verildiği gözlemlenebilir. Müzik kullanımının minimal oluşunun finali daha da etkileyici kıldığı söylenebilir. Müzik ve ses tasarımının beraber çalışmasının, hatta iç içe olmalarının, ses algısında bir bütünlüğün yakalanmasını sağladığı söylenebilir.

**“Ju-On: The Grudge” Filmi Ses Tasarımı Analizi**

2002 yapımı Japon korku filmi Ju-On: The Grudge'ın yönetmenliğini Takashi Shimizu; ses tasarımını Masaya Kitada ve Kenji Shibasaki; ses kaydını Masato Komatsu üstlenmiştir.[[9]](#footnote-9)

Film, bir sosyal hizmetler görevlisi olan Rika'nın yaşlı bir kadına yardım etmek için yaşadığı evi ziyaret etmesini, fakat bu eve girenlerin lanetlenmesini, dolayısıyla Rika'nın kendi hayatını kurtarmaya çalışıp aynı anda laneti bozma çabasını anlatır.

Japonca'da "ju", lanet; "on" ise kin demektir. Japon korku sinemasında garez çok önemli bir kavram olup, Amerikan korku filmlerinden ayrışmalarını sağlayan faktörlerden en dikkat çekenidir. Japon korkusunda, insanı korkutan karakterler genel olarak garez dolu ruhlardır. Ju-On bunun en önemli örneklerinden biridir.

Mekân sesleri açısından değerlendirildiğinde, minimal ses tasarımları olduğu gözlemlenebilir. Konuşma sesleriaçısından değerlendirildiğinde, çok özgün ve efektif kullanımlar bulunmamakla beraber seviyesi yüksek nefes seslerinin bu bağlamda gerilim hissiyatını arttırdığı söylenebilir.

Müzikaçısından değerlendirildiğinde, genel olarak koro/insan sesi, yaylılar ve pad bazlı olduklarını görüyoruz. Ayrıca ek olarak, geleneksel sound'lar ve tedirgin edici disonans seslerden yararlanılmış piyano melodileri de var. Hollywood korku yapımlarındaki müziklerle benzer bir özellik olarak bunda da bas karakterli çalgılardan çok yararlanılmış. Fakat Hollywood'dan farklı olarak tek bir notanın büyük reverb ve delay efektleri eşliğinde sürekli çalınması yerine üstüne spektrumun öbür yerlerini kaplayabilecek çalgılar için melodiler de yazılarak mid range de doldurulmuş. Buna bir örnek olarak, son sahnelerden birinde yaylı kompozisyonunun üstüne gerilim hissiyatını arttırmak amacıyla pizzicato kemanlar eklenmesi gösterilebilir.

Özel efektlerbağlamında gözlemlendiğinde, genel olarak süregiden, rahatsız edici derecede tiz sesler ile gerilim hissiyatı sağlanmış. Filmin müziklerinde çoğunlukla bulunmayan frekans spektrumunun tiz kısımları bu ses tasarımları ile doldurulmuş. *Jumpscare*lerdeki[[10]](#footnote-10) ses tasarımında çok hacimli, FX ile beraber kısa zamanda yükselip patlayan, büyük ihtimalle kare dalga tipi ile oluşturulmuş, bir sürü bıçağın birbirlerine sürtme sesi gibi ama tizleri biraz filtrelenmiş bir ses; arkasında detone çanlar ve ardından büyük bir kapı kapama sesi kullanılmış. Süregiden gerilim dolu sahnelerde yoğun LFO'lu mid ve tiz karakterli padler,  televizyon cızırtısı ile beraber yine yoğun LFO'lu vıraklama sesine benzer kalın bir ses kullanılmış.

Ses tasarımındaki *leitmotif*lere[[11]](#footnote-11) örnek olarak Kayako'nun her ortaya çıkışında beraberinde duyduğumuz, tekrarlı bir ses olan "tıkır tıkır" sesini ve lanetlenen herkesin çok tiz bir çınlama duymasını örnek gösterebiliriz. Ayrıca Kayako'nun her hareket edişinde kemik seslerinin eklenmesine çok dikkat edilmiş. Kayako en son karşımıza çıktığında ise bu seslerin üstüne *pitch shift*edilmiş birden fazla acı çeken insan sesi eklenmiş. Toshio'nun seslerinde ise kedi ağlaması/çığlığı benzeri sesler kullanılmış.

Sonuç olarak, korku faktörünün daha çok oyunculukla sağlandığı fakat ses tasarımının ve müziğin büyük bir katkısı olduğu söylenebilir. Özellikle leitmotifler filmde çok büyük gerilim etkisi yaratıyor. Müzik kullanımının ise Hollywood yapımlarından farklı ve kendine has olduğu gözlemlenebilir.

**“Dark Water” Filmi Ses Tasarımı Analizi**

2004 yapımı Japon korku filmi Dark Water'ın yönetmenliğini Ringu'nun da yönetmenliğini yapan Hideo Nakata; ses tasarımını Masayuki Iwakura ve Cesar Inserny, foley tasarımını Akihiko Okase, diyalog kaydını (ADR record) Jacob A. Gragard, ses tasarımı miksini Kiyoshi Kakizawa ve Cesar Inserny üstlenmiştir.[[12]](#footnote-12)

Film, bir anne ve 6 yaşındaki kızının her yerinden su sızan korkutucu bir daireye taşınmalarını konu alır. Ju-On'da olduğu gibi bu filmede de garez dolu bir karakter vardır.

Mekân sesleriaçısından değerlendirildiğinde, yoğun bir yağmur sesi gözlemlenmektedir. Filmde sürekli sağanak yağmur yağmakta, bu da iç ve dış mekân arasındaki ses kontrastını keskinleştirmektedir.  Dış mekânlarda çok yüksek yağmur sesleri hakimken, az kişinin bulunduğu iç mekânlar neredeyse sessizdir. Bu yağmur sesi, karakterlerin içsel dünyalarını belli etmek amaçlı da kullanılmıştır. Örneğin, bir karaktere odaklanıldığında yağmur sesi, mekândaki normal seviyesinden çok daha yüksektir.

Filmde, mekânda oluşan sesler arasından asansör kapısının açılıp kapanma sesine, çevredeki çekirge seslerine ve özellikle su sesine çok odaklanılmıştır. Filmdeki korku faktörünün su olması sebebiyle, izleyici herhangi minik bir su sesine bile kulak kabartır.

Su sesi kullanımına bir örnek olarak, yere damlayan minik bir su damlasına tiz karakterli büyük bir reverb eklenmesi gösterilebilir. Bu, sesin kaynağının gerçekte sahip olmadığı özelliklerin, kaynağın filmdeki önemini göstermek için eklenen ses tasarımlarına bir örnektir. Buna bir başka örnek verecek olursak Yüzüklerin Efendisi serisinin ilk filmi olan Yüzük Kardeşliği'nin ilk sahnelerinden birinde, Bilbo Baggins'in yüzüğü düşürme sahnesi gösterilebilir. Gerçek hayatta küçük bir yüzüğün düşme sesi çok fark edilen, büyük bir ses değildir. Fakat, yüzüğün filmdeki önemini göstermek için, çok ağır bir eşya düşmüşçesine bir ses tasarımı yapılmıştır. Bu konuda Dark Water filminden bir örnek daha verilmesi gerekirse, bir çantanın suya düşüş sahnesindeki yoğun reverb efektli ses tasarımı gösterilebilir. Ayrıca küvette köpüren su seslerinin, çok dalgalı bir denizmişçesine gür ve karanlık tasarlandığı söylenebilir. Su sesleri filmin genelinde büyük tasarlanmış, fakat filmin başlarında izleyicinin karakterler, evren ve konuyla yeni tanışması sebebiyle gerçekteki küçük damla sesinden başlayarak film ilerledikçe zaman içerisinde büyütülmüştür.

Mekânda oluşan seslerdeki bir başka kullanıma değinildiğinde, Yoshimi'nin eski eşinin sigara söndürdüğü sahne ele alınabilir. Bu sahnede Yoshimi, eski eşi sigarayı söndürdükçe aklında geriye dönüşler yaşamakta ve olan bazı tuhaf olaylardan onun sorumlu olduğunu fark etmektedir. Bu kavrama anını izleyiciye yansıtmak için sigara söndürme sesi gittikçe gain'lenmiş, hafif bozunuma uğratılarak elde edilmiş bir ses elde edilmiştir.

Konuşma sesleriaçısından değerlendirildiğinde, çoğu etkinin oyunculukla sağlandığı gözlemlenebilir. Fakat filmin son sahnesindeki, Yoshimi'nin sesine gelen yoğun reverb efektinin onun ölü olduğunu gösteren bir ses tasarımı oyunu olduğu söylenebilir.

Müzikaçısından değerlendirildiğinde, mid range'i dolduran kompozisyonlar oldukları ve ambiyanstaki yağmur ve çekirge seslerinin arkasında kaldıkları gözlemlenebilir. Kulağımız genel olarak ambiyans sesi yerine müziğe odaklanmaya meyilli olduğu için, bu ses seviyesi farkı bulunduğu sahnelere özgün bir imaj katmıştır. Müzikler elektronik piyano, bas padler ve yaylı ağırlıklıdır. Parçalar genel olarak gerilim hissiyatı veren glissandolar, eksilmiş tonlar ve ikili aralıklar ağırlıklı bestelenmiştir. Bunlara ek olarak duygusal sahneler için legato bir şekilde çalınmış yaylılar ağırlıklı, çok yumuşak bir sound'a sahip parçalar da bulunmaktadır. Buna bir örnek olarak Ikuko'nun annesiyle babasının boşanmasının ona hissettirdiklerini ve annesiyle konuşmasını gördüğümüz sahnede çalan parça gösterilebilir.

Özel efektlerbağlamında gözlemlendiğinde, gerilim hissiyatını oluşturmak için genel olarak rahatsız edici tiz seslerin kullanıldığı görülmektedir. Yükselip alçalan, nefesli bir çığlığı anımsatan, yoğun reverb efektiyle ıslatılmış sesler sıklıkla kullanılmıştır. Bu tarz seslerin tiz ve keskin bir karar sesiyle biten halleri, Mitsuko'nun sahnede belirdiği anlar gibi jumpscare denilebilecek kısımlara eklenmiştir.

Karakterlerin stresli olduğu anlarda, ses tasarımı genel olarak uzun sustain'li, bas karakterli pad'lerden oluşmaktadır. Gerilim hissiyatının aniden arttırılması istenen durumlarda atak kısmı hızlı, sustain'i uzun büyük ve mid veya bas karakterli pad sesleri kullanılmıştır. Bazı durumlarda bu pad'lerin üstüne keskin, uzun, yoğun reverb efektli ve tiz karakterli rahatsız edici sesler eklenmiştir. Bu tarz tansiyon inşalarının kesilmesi istendiği yerlerde çok uzun veya çok kısa olmayan fade outlar ve reverb kuyruklarıyla bu sesler yok edilmiştir.

Leitmotiförneği olarak, filmin ana korku ögesi olan Mitsuko'nun olduğu sahnelerdeki sesler gösterilebilir. Mitsuko her ortaya çıktığında su seslerinin seviyesi arttırılmış, bazı sahnelerde ıslak bir yüzeyde yürüme seslerine odaklanılmıştır. Ayrıca çeşitli yerlerde reverb ve delay efektli küçük kız gülüşmeleri, konuşmaları ve kesik kesik çıtırdama sesleri eklenmiştir. Mitsuko'nun saldırı sesi, genel olarak kullanılan kedi tıslaması, köpek hırlaması gibi hayvan seslerinden çok insan sesine benzemektedir. Konuşma sesinin ise tiz karakterli bir küçük kız çocuğu sesi olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak, korku faktörünün genel olarak müzik ve mekan sesleri ile oluşturulduğu bir ses tasarımı olduğu, ufak ses oyunlarıyla da özgün bir etki yakalandığı söylenebilir. [[13]](#footnote-13)

**KAYNAKÇA**

**Chion, M.** (1990). *Audio-Vision: Sound on Screen.* Columbia University Press.

**Görne, T.** (2019). *The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design*. Hamburg University of Applied Sciences, Sound Lab, ZfD.

**Grøn, N.** (Tarih belirtilmemiş). *The Sound of Horror: Silence & Sound Contrasts in Sci-Fi Horror Movies*.

**Toprac, P., & Abdel-Meguid, A.** (2010). *Causing Fear, Suspense, and Anxiety using Sound Design in Computer Games.*

**Erek, Cevdet** (2016). *Frenzy*. Subtext / Multiverse LTD.

**Elektronik Kaynaklar**

url>1: <https://www.theverge.com/2018/4/19/17253262/a-quiet-place-sound-design-eric-aadahl-ethan-van-der-ryan-interview>, erişim tarihi 23.11.2020.

url> 2: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=T-s81-Wl2v0>, erişim tarihi 23.11.2020.

url>3: <https://www.imdb.com/title/tt0098084/>, erişim tarihi 26.11.2020.

url>4: <https://www.imdb.com/title/tt0837563/?ref_=nv_sr_srsg_0>, erişim tarihi 26.11.2020.

url>5 : <https://www.imdb.com/title/tt4895740/>, erişim tarihi 04.12.2020.

url>6 : <https://www.cnnturk.com/kultur-sanat/sinema/yonetmen-emin-alper-ablukayi-anlatti>, erişim tarihi 04.12.2020.

url>7 :<https://open.spotify.com/track/0NWfGfnvnSVOo6eByQQPsS?si=U6fwRUBcRkOhCEs7GYo9dA>, erişim tarihi 04.12.2020.

url>8 : <https://open.spotify.com/album/2KuB2ywANp9kZ51HPMT3VI?highlight=spotify:track:5L6Ph0G5hulR3eaPBE7Txw>, erişim tarihi 04.12.2020.

url>9 : <https://www.imdb.com/title/tt0364385/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast>, erişim tarihi 20.12.2020.

url>10 : <https://www.iyikigormusum.com/leitmotiv-teknigi-nedir>, erişim tarihi 23.12.2020.

url>11 : <https://www.imdb.com/title/tt0308379/?ref_=ttmi_tt>, erişim tarihi 07.01.2021.

**Filmlerden Bazı Sahne Örnekleri**

url>12 : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPsfzctGgGeI_EeTXrx4DHl0KrQ3lLM7>.

1. url>1: <https://www.theverge.com/2018/4/19/17253262/a-quiet-place-sound-design-eric-aadahl-ethan-van-der-ryan-interview> [↑](#footnote-ref-1)
2. url> 2: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=T-s81-Wl2v0> [↑](#footnote-ref-2)
3. Yönetmenliğini Mary Lambert üstlenmiştir. Müziklerini Elliot Goldenthal bestelemiş, ses tasarımlarını ise Blake R. Cornett önderliğinde 12 kişilik bir ekip üstlenmiştir. url>3: <https://www.imdb.com/title/tt0098084/> [↑](#footnote-ref-3)
4. Yönetmenliğini Kevin Kölsch ve Dennis Widmyer üstlenmiştir. Müziklerini Christopher Young bestelemiştir. Ses tasarımını, “A Quiet Place”in de ses tasarımlarını yapan Erik Aadahl önderliğinde 40 kişilik bir ekip üstlenmiştir. url>4: <https://www.imdb.com/title/tt0837563/?ref_=nv_sr_srsg_0> [↑](#footnote-ref-4)
5. url>5 : <https://www.imdb.com/title/tt4895740/> [↑](#footnote-ref-5)
6. url>6 : <https://www.cnnturk.com/kultur-sanat/sinema/yonetmen-emin-alper-ablukayi-anlatti> [↑](#footnote-ref-6)
7. url>7 :<https://open.spotify.com/track/0NWfGfnvnSVOo6eByQQPsS?si=U6fwRUBcRkOhCEs7GYo9dA> [↑](#footnote-ref-7)
8. url>8 : <https://open.spotify.com/album/2KuB2ywANp9kZ51HPMT3VI?highlight=spotify:track:5L6Ph0G5hulR3eaPBE7Txw> [↑](#footnote-ref-8)
9. url>9 : <https://www.imdb.com/title/tt0364385/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast> [↑](#footnote-ref-9)
10. Jumpscare: Kişinin korkudan yerinden zıplamasına denir. Özellikle yeni dönem korku filmlerinde çokça kullanılan bir tekniktir. [↑](#footnote-ref-10)
11. Leitmotif: Müzik alanında doğup tüm sanat dallarına geçmiş bir kavramdır. Bir eserde belirli karakterler, olaylar, hisler için kullanılan ayırt edici unsura denir. Bu bir operada melodi olabilir, ses tasarımında ise karaktere özgü bir ses olabilir. Leitmotif vasıtasıyla esere dair duyusal bir hafıza oluşturmak amaçlanır. Sadece ses değil, görsel vasıtasıyla da kullanılabilir. Buna bir örnek olarak, M. Night Shyamalan’ın yönetmenliğini üstlendiği 1999 yapımı Altıncı His filminde ölen karakterler ile kırmızı rengin özdeşleştirilmesi gösterilebilir. Edebiyattaki örneği ise eser boyu tekrar eden kelimeler, söz grupları veya cümleler olabilir. url>10 : <https://www.iyikigormusum.com/leitmotiv-teknigi-nedir> [↑](#footnote-ref-11)
12. url>11 : <https://www.imdb.com/title/tt0308379/?ref_=ttmi_tt> [↑](#footnote-ref-12)
13. Filmlerden bazı sahne örnekleri url>12 : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPsfzctGgGeI_EeTXrx4DHl0KrQ3lLM7> [↑](#footnote-ref-13)