Berna Lara Kasar

120180502

SERBEST PROJE ÇALIŞMASI – I

FAALİYET RAPORU

1. ÇALIŞMANIN İÇERİĞİ

Çalışma, çeşitli korku ve gerilim filmlerinin ses tasarımı incelemelerini içerir. Tüm incelemeler tarafımdan yapılmış olup kaynakları metin üzerinde ve metinlerin sonundaki “Kaynakça” kısmında belirtilmiştir. İncelemesi yapılan filmlerin bazılarından örnek kesitler liste dışı bir YouTube çalma listesinde sıralanmıştır.[[1]](#footnote-1)

1. ÇALIŞMANIN HAZIRLIK AŞAMASI

Çalışmaya başlanmadan önce çeşitli korku filmleri izlenmiş, inceleme yapılması en uygun olanları seçilmiştir. Bu filmler: Berberian Sound Studio (2012), The Ring (2002), Ringu (1998), The Evil Dead (1982), Pet Sematary (1989), Pet Sematary (2019), A Quiet Place (2018), Midsommar (2019), Ju-On: The Grudge (2002), The Grudge (2004), Dark Water (2002), Abluka (2015) ve Onibaba (1964) filmleridir. Bunların arasından A Quiet Place (2018), Pet Sematary (1989), Pet Sematary (2019), Abluka (2015), Ju-On: The Grudge (2002) ve Dark Water (2002) filmleri incelenmiştir.

Bu süreç içerisinde William Strunk Jr. ve E.B. White’ın yazdığı The Elements of Style kitabının ilk iki bölümü okunarak yazı yazmaya başlamadan önce bazı kuralları göz önünde bulundurmak hedeflenmiştir.

1. SÜREÇTE YAPILAN DİĞER ÇALIŞMALAR

Süreçte seslerin sınıflandırılması üzerine akustik ekoloji araştırması yapılmıştır. Bu araştırma sonucunda ekoakustikte seslerin *geophony*, *biophony* ve *anthrophony* olmak üzere üçe ayrıldığına ulaşılmıştır. Geophony, doğada var olan sesler; biophony, hayvanlar gibi organizmalardan çıkan sesler; anthrophony ise insanlar tarafından çıkarılan seslere denir.

Çalışma yapılırken Hollywood ve Japon yapımı filmler incelenmiş, filmlerin ses tasarımları arasında belirli farklar gözlemlenmiştir. Bunun üzerine üç farklı filmden birer adet sahneye farklı ses tasarımları yapılarak üç soruluk bir anket çalışması yapılmıştır. Anketi dolduranlardan hangi seçeneğin onlara daha korkunç geldiğini seçmeleri istenmiştir. Anketi dolduran kişilerin hepsi aktif olarak müzikle ilişkili kişilerdir. Sorular liste dışı bir YouTube çalma listesinde sıralanmıştır.[[2]](#footnote-2)

Birinci sorunun seçeneklerinde Pet Sematary (2019) filminden bir kesit kullanılmıştır. Ses tasarımı Melek Lâl Ersöz ve şahsım tarafından yapılmıştır. Arkada bas karakterli bir pad, önde çok katmanlı su sesleri kullanılmıştır. Su sesleri, su dolu bir leğen içerisinde el gezdirilerek elde edilmiştir. Ayak sesleri için ilk sahnede ve son sahnede farklı yerlere basılarak kaydedilmiştir. İlk sahnede yumuşak bir yüzeye basılırken, son sahnede mermer parke yüzeye basılmıştır. Çamur sesleri, yarısı kesilmiş bir marula mayonez sıkılıp içi boş leğene sürtülerek elde edilmiştir. Karakterin yürürken çıkardığı kumaş sesleri için bir adet kot pantolonun iki bacak kısmı birbirine sürtülmüştür. Islak paça sesleri yine aynı kot pantolonun paçaları ıslatılıp sıkılarak elde edilmiştir. Tüm bu kayıtlar Rode M5 mikrofon ikilisinin tekiyle kaydedilmiş, sonrasında Logic Pro X üzerinden görüntüye editlenmiştir.

Her iki seçenekte de ilk sahnede plate reverb, son sahnede ise mağara impulse response’u örneklenerek elde edilmiş bir convolution reverb bulunmaktadır. İlk seçenekte (lacivert) ayak ve su seslerinde delay efekti varken, ikinci seçenekte (kırmızı) yoktur. Fakat aradaki fark çok belirgin değildir. Delay efekti olan seçenek, 40 kişi içerisinden 18 kişi tarafından seçilmiştir. Delay efekti olmayan seçenek, 40 kişi arasından 22 kişi tarafından seçilmiştir. Dairesel grafikte yüzdelik gösterimleri yandaki gibidir:

Chart, pie chart

Description automatically generated

*Şekil 1. Birinci Sorunun Anket Sonuçları*

İkinci sorunun seçeneklerinde Ju-On: The Grudge (2002) filminden bir kesit kullanılmıştır. Ses tasarımı Melek Lâl Ersöz tarafından yapılmıştır. İlk seçenekte bas karakterli bir pad kullanılırken, ikinci seçenekte tiz karakterli bir pad kullanılmıştır. Bas karakterli pad içeren birinci seçenek, 40 kişi içerisinden 19’u tarafından seçilmiştir. Tiz karakterli pad içeren ikinci seçenek ise 40 kişi içerisinden 21’i tarafından seçilmiştir. Dairesel grafikte yüzdelik gösterimleri aşağıdaki gibidir:

Chart, pie chart

Description automatically generated

*Şekil 2. İkinci Sorunun Anket Sonuçları*

Üçüncü sorunun seçeneklerinde Dark Water (2002) filminden bir kesit kullanılmıştır. Ses tasarımı Melek Lâl Ersöz ve şahsım tarafından yapılmıştır. İlk seçenekte çok katmanlı bir ses tasarımı yapılmış, ikinci seçenekte ise az katmanlı bir ses tasarımı yapılmıştır. İlk seçenekte bas karakterli hipopotam sesleri, kadın fısıltıları, tiz kadın sesleri, nefes sesleri, saat tik-tak sesi, kapı kapama sesi, asansör gürültüsü ve pad vardır. Bu sesler çok katmanlıdır. Bazıları Melek Lâl Ersöz tarafından yapılmış, bazıları ise [freesound.org](http://freesound.org/) sitesinden elde edilmiştir. İkinci seçenekte yine kapı kapama sesi vardır fakat öncekindeki kadar büyük bir reverb ile efektlenmemiştir. Sonrasındaki stres anı çok katmanlı ses tasarımları yerine az katmanlı, Ju-On: The Grudge (2002) filminden, lanetli kişilerin duyduğu ses olarak kullanılan ses tasarımı kullanılmıştır. Çok katmanlı ses tasarımı barındıran ilk seçenek 41 kişi içerisinden 23’ü tarafından seçilmiştir. Az katmanlı ses tasarımı barındıran ikinci seçenek ise 41 kişi içerisinden 18’i tarafından seçilmiştir. Dairesel grafikte yüzdelik gösterimleri aşağıdaki gibidir:

Chart, pie chart

Description automatically generated

*Şekil 3. Üçüncü Sorunun Anket Sonuçları*

Ankette, seçeneklerde ses tasarımının delay efektli veya efektsiz, bas veya tiz, çok veya az katmanlı olması değişkenleri kullanılmış; hiçbir değişkende çok büyük bir kamuoyu farkı gözlemlenmemiştir. Bu sonuçlara göre korku ve gerilim hissiyatı yaratmak amaçlanırken genel geçer bir ses tasarımı tercihi olduğu söylenemez.

**SÜREÇTE YARARLANILAN KAYNAKLAR**

**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.*

**Farina, A.** (2018). *Ecoacoustics: A Quantitative Approach to Investigate the Ecological Role of Environmental Sounds*, Deparment of Basic and Applied Sciences, University of Urbino, Italy.

**Elektronik Kaynaklar**

URL>1 :<http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>, erişim tarihi 17.11.2020.

URL>2 : <https://www.izotope.com/en/learn/how-the-sound-designers-of-it-created-fear-with-sound.html>, erişim tarihi 17.11.2020.

URL>3 : <https://electronicmusiccollective.com/sound-design-foley-and-fx-in-horror-movies/#:~:text=Rather%20than%20sounds%20of%20bumps,in%20a%20movie%20stand%20out>, erişim tarihi 17.11.2020.

URL>4 : <https://www.toolfarm.com/tutorial/horror-sound-design/>, erişim tarihi 18.11.2020.

URL>5 : <https://medium.com/@hcigamesgroup/an-interview-with-horror-sound-designer-orest-sushko-part-i-what-is-a-sound-designer-881c4c1a6925>, erişim tarihi 19.11.2020.

URL> 6: <https://www.nytimes.com/2020/10/29/movies/scream-horror.html>, erişim tarihi 12.11.2020.

URL> 7: <https://www.wikiwand.com/en/Yōkai>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL> 8: <https://www.wikiwand.com/en/Futakuchi-onna>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL> 9: <https://screenrant.com/best-japanese-horror-movies-rotten-tomatoes/>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL>10 : <https://tamamushi.livejournal.com/28429.html>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL>11 : <https://www.tofugu.com/japan/japanese-horror-movies/>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL>12 : <http://www.tasteofcinema.com/2015/the-15-best-japanese-horror-movies-of-all-time/>, erişim tarihi 17.12.2020.

URL>13 : <https://www.asoundeffect.com/horror-movie-sound/>, erişim tarihi 17.12.2020.

**YAZILARDA YARARLANILAN KAYNAKLAR**

**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.

1. url> 1: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPsfzctGgGeI_EeTXrx4DHl0KrQ3lLM7> [↑](#footnote-ref-1)
2. url> 2: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPsfzctGgGfbyuqFV6sDIsEFxO-3QtdB> [↑](#footnote-ref-2)