

## SAHNE SANATLARINDA SAHNE TEKNİKLERİ BAĞLAMINDA SES TASARIMI SOUND DESIGN IN THE CONTEXT OF SCENE TECHNIQUES IN PERFORMING ARTS

Seyhan CANYAKAN<sup>1</sup>, Zeynel TURAN<sup>2</sup>

\*email: [seyhancanyakan@hotmail.com](mailto:seyhancanyakan@hotmail.com)

<sup>1</sup> Burdur MAKÜ TMDK Müzik Teknolojileri Bölümü, Burdur, Türkiye

<sup>2</sup> Burdur MAKÜ TMDK Türk Halk Oyunları Bölümü, Burdur, Türkiye

### ÖZET

Sahne sanatları Tiyatro, Opera, Bale, Müzik, Halk Oyunları gibi sanatın çeşitli dallarından oluşmaktadır. Tüm bu dallara ait literatür incelendiğinde ışıklandırmadan yaratıcı düzenlemeye, performanslara kadar sahneyi sürükleyen, seyirciyi eğlendiren ve hareket ettiren birçok unsurun varlığından söz edilir. Ancak, literatürde ağırlık verilen konuların kostüm, makyaj, ışık, oyunculuk v.b. etmenler üzerine gerçekleştirildiği, müzik ve ses ile ilgili sahne sanatlarında az sayıda çalışmaya ulaşılmaktadır. Bu çalışma Sahne sanatlarında müzik ve ses ile ilgili az sayıda çalışmanın olması nedeniyle ileriki araştırmacılara literatür desteği sağlamak amacıyla kurgulanmıştır. Ses, ses tasarımcısı ve ses efektlerinin sahneleme esnasında diğer unsurlar kadar önemli bir unsur olduğu vurgulanır. Sesin sahne tekniklerindeki rolü, Ses Tasarımı, Ses Tasarımcısı, geçmişten günümüze ilk ses tasarımcıları, Ses seçimleri yapma, Ses Efektleri, alt türleri ve MIDI-Show kontrolü konularına odaklanır. Çalışmanın sonucunda eksiksiz bir kitle deneyimi yaratma söz konusu olduğunda ses, sahne sanatlarında önemli bir unsur olarak kabul edilmiş ve önemi betimsel yöntemle aktarılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sahne Teknikleri, Sahne Sanatları, Ses Tasarımı, Ses Efektleri, Müzik

### ABSTRACT

Performing arts consist of various branches of art such as Theater, Opera, Ballet, Music, Folk Dances. When the literature of all these branches is examined, it is mentioned that there are many elements that drag the stage from lighting to creative arrangement to performances, entertain and move the audience. However, in the literature, the emphasis is on costume, makeup, light, acting, etc. Few studies have been reached in the performing arts related to music and sound, where it was conducted on factors. This study was designed to provide literature support to future researchers due to the limited number of studies on music and sound in the performing arts. It is emphasized that sound, sound designer and sound effects are as important as other elements during staging. The role of sound in stage techniques focuses on Sound Design, Sound Designer, first sound designers from past to present, Making sound choices, Sound Effect, subtypes and MIDI-Show control. As a result of the study, when it comes to creating a complete mass experience, sound has been accepted as an important element in the performing arts and the importance of the descriptive method has been tried to be conveyed.

**Keywords:** Stage Techniques, Performing Arts, Sound Design, Sound Effects, Music

**JEL CODE:** L82

### GİRİŞ

Yaratıcılığı, eleştirel düşünmeyi, problem çözmeyi, iletişim becerilerini ve diğer birçok alanda beceriler geliştirdiği bilinen ve özel bir disiplin olan Sahne sanatları, yeni eserler üretmek, yeni sanatçılar yetiştirmek için devamlı yenilikçi arayışlar içindedir. Üretim aynı zamanda yeni bir sanatsal eser yaratma sürecini de içermektedir.

Sanatın genel olarak başlıklarına bakıldığında Sahne Sanatları, Fonetik Sanatlar, Plastik Sanatlar ve Görsel Sanatlar gibi birden çok türü bulunmaktadır (Ümit, 2014). Sanat her ne kadar çeşitli dallara ve biçimsel sınıflara ayrılmış olsa da aralarındaki sıkı bağ bozulamayacak kadar güçlüdür. Sahne sanatları, canlı bir izleyici kitlesi önünde sanatsal eserler yaratmayı ve icra etmeyi içeren bazı sanat disiplinlerini kapsamaktadır. Sahne sanatları içinde yer alan sanat alanları Tiyatro, Opera, Bale, Müzik, Halk Oyunları gibi sanatın çeşitli dallarıdır.

Sanat, insanın doğadan, toplumdan ve içinde yaşadığı kültürden aldığı verilerin bilinç düzeyinde ve bilinçaltında harmanlanıp estetik değerlerle buluşmasıdır (Aşkar, 2011). Sanat eseri, sanatçının estetik duyguları ve kişisel özellikleriyle doğrudan ilişkilidir ve her sanat eseri içinde barındırdığı kültürel yapı ve birikimleri izleyiciye direkt iletir. Kurtişoğlu (1998:7), “Sahne sanatları doğrudan doğruya insandan türeyen sanatlardır. Bunlara örnek olarak Dans, Müzik, Şiir gösterilebilir. Bu sanat alanında insanın kendisi, kendi sanatsal uğraşının hem konusu hem aracıdır. Bu özellik onu çok özel bir kategoriye sokmaktadır”.

Sahne sanatları, izlenimi güçlü kılan etkenlerden biri olarak seyirci ile sanat yapan arasında güçlü bağ oluşturan önemli bir olgudur (Aşkar, 2011). Teknolojinin gelişimine paralel olarak toplumdaki sanat algısı da değişmiş, seyircinin beklentisi artmış, sanat ürünleri artık salt sanat objesi olma durumlarından çıkmaya başlamışlardır. Önceleri sanat değeri bakımından güçlü olan eserler seyircinin odağındaiken, şimdilerde sahnenin görsel değeri ve kullanılan ileri sahne teknolojileri dikkat çekmektedir (Elyagutu, 2009).

Sanatsal bir eserin seçiminden sahnelenmesine kadar geçen sürede, o esere ait bir dizi planlama ve örgütlenme süreçleri vardır. Aynı zamanda kullanılan teknikler ve ekipmanlar bakımından çoğu zaman provalar ve teknik analizler gibi pratik süreçlere de dayanmaktadır. Bazı teknikler bir sınıf ortamında veya stüdyoda pratik süreçlerle öğrenilir ve deneyimleme ile pekiştirilir. Sanatsal bir çalışmanın performansına hazır hale getirilmesi süreci genel olarak aşağıdaki süreçleri içerir;

- (a) koreograflar, şefler veya yönetmenler tarafından eser geliştirme veya uyarılama,
- (b) dansçılar, müzisyenler veya aktörler tarafından koreografi, müzik veya metnin öğrenilmesi ve ezberlenmesi,
- (c) dekor, kostüm, makyaj, aydınlatma ve ses aygıtları gibi sahne tasarım öğelerinin oluşturulması,
- (d) sanatçıların, tasarımcıların ve teknisyenlerin sahnelenecek sanatsal eserin gerekliliklerine ve kavramsallaştırılmasına göre eşgüdümlemesi.

Değişen sergileme ortamlarıyla birlikte, sanatların da ilgili unsurları değişmiştir. Sanatla uğraşan insanlar, yaratılarını izleyici ile buluşturdıkları ortamları derinlik, estetik ve algı unsurları bakımından zenginleştirmeye ihtiyaç duymuşlardır (Elcik, 2009).

Sanat yapımcısının eserini sergilemeden önce planladığı ve eserin önceden belirlenmiş detaylarının ön plana çıkarması gereken noktalarının vurgulanabilmesi amacıyla bir takım özel sahne teknikleri kullanılmaktadır. Bu teknikler, sanat dallarının bir parçası olarak, eserin sahnelenebilmesi için sahne yapısı içinde yer alan tüm sahne aygıtları ve donanımlarını kapsamaktadır.

Bunların başlıcaları sahneyi döndürmeye, indirmeye ve kaldırmaya yarayan vinç platformlarının ve ışıklama donanımlarının olduğu *Sahne Altı Aygıtları* ve tüm sahne zemini üzerindeki ışıklama köprüsü, dekor ve perde takımları, ışıkdak dizileri, çevren gergisi ve üst ızgaralar gibi aygıt ve donanımları içine alan *Sahne Üstü Aygıtları* ile *Güvenlik Donanımlarıdır* (Çalışlar, 2009).

Günümüz modern sahneleri özel yöntemlerle kullanılan çeşitli teknik araçlarla donatılmıştır. Teknik, günümüzde sahne sanatlarının ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır. Teknik iyi kullanıldığında çok güçlü bir faktördür.

Bir sanat eserinin sahneye aktarımının doğru ve başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi için esere ait temanın izleyici tarafından anlaşılmasını sağlamak ve bunu etkili bir sahneleme tekniğiyle yapabilmek şarttır. Bu noktada ışık, kostüm, makyaj, müzik gibi sahne tasarım etmenlerine ihtiyaç duyulmaktadır (Elcik, 2009).

Bir oyunda dramatik ışıklandırmadan yaratıcı düzenlemeye, güçlü oyunculuğa kadar sahneyi sürükleyen, eğlendiren ve hareket ettiren birçok unsur vardır. Gerçekten harika bir şey yaratmak için her şeyin diğer her şeyi tamamlaması gerekir. Bununla birlikte, sahne sanatlarında sıklıkla göz ardı edilen bir unsur ses ve müziktir. Yani ses efektleri ve projenin üretim kalitesini nasıl artırabilecekleri göz ardı edilir. İyi ses efektleri, izleyicileri hikayeye daha derinden daldırarak ve oyun dünyasını hayata geçirerek kötü bir projeyi bir sonraki tematik seviyeye taşıyabilir (Aldredge, 2018).

## MATERYAL ve METOT

### Araştırmanın Modeli

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, günümüzde ve geçmiş dönemde gerçekleşmiş bir olay ya da olguyu en saf haliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan müzik ve ses konuları kendi koşulları içinde, var olduğu şekliyle tanımlanmaya çalışılır.

### Veri Toplama Araçları ve Yöntemleri

Araştırmanın başlangıç aşamasında 30'da fazla yayın makale, kitap, tam metin literatür taramasına tabi tutulmuştur. Literatür taramasından elde edilen veriler ışığında betimlemeler gerçekleştirilmiştir.

## BULGULAR

### İlk Ses Tasarımcıları

Müzik, ses kayıt ve çalma teknolojisi ilerledikçe, ses tasarımcısının kariyeri de gelişmiştir. Ses Tasarımı yapan ilk kişiler Prue Williams and David Collison olarak karşımıza çıkarlar. 1959 tiyatro sezonunda London's Lyric Theatre Hammersmith'te ses tasarımı gerçekleştirmişlerdir. Broadway de ilk ses tasarımcısı Jack Mann 1961'de *Show Girl* ile ve Abe Jacob ise *Jesus Christ Superstar* 'da 1971 yılında bilinen ilk ses tasarımcılarıdır. Amerikan tiyatrosunda ise 1968 yılında Dan Dugan San Francisco American Conservatory Theatre'daki performanslarıyla bilinir (Admin, 2014).

### Teknolojinin Gelişimi

Teknoloji gelişmelerinin sesin kaydedilme ve çalma şeklini değiştirme aşamaları şu şekilde gerçekleşmiştir.

- 1950'lerin sonunda, makaradan makaraya Long-play kayıtları bantla değiştirildi ve bu da içeriği başka bir diske basmaktan daha kolay bir şekilde değiştirebilme olasılığına yol açtı.
- Dolby Noise Reduction (DNR) 1966'da piyasaya sürüldü ve kaydedilen müziğin daha net ses kalitesi için bir endüstri standardı haline geldi.
- 1970'lerde kasetlere baştan sonuna kadar tekrar tekrar kayıt yapılabiliyordu. İçeriği değiştirmek kolaydı, ancak bu kasetleri teker teker ard arda oynatmak uzun ve zor bir işlemdi.
- 1980'lerin sonunda kompakt disk ve Dijital Ses Kaseti (DAT) popüler oynatma modu haline geldi ve şarkılar arasına Cue (işaret) konulabildiği için, bir şarkıdan diğerine geçmek, ileri veya geri sardırma kolay bir işlemdi.

- 1992'de Sony MiniDisc oynatıcı (MD) ile çıktı ve sinemalarda kullanımı yaygınlaştı. Bilgisayarınızdaki içeriği hızlı bir şekilde değiştirebilir, bir CD'ye yazabilir, MD'ye aktarabilir, diskteki ipuçlarını yeniden adlandırabilir ve yeniden sıralayabilirsiniz ve ipucunun sonunda da duraklatabilirsiniz.

- Sonraki aşamada PC teknolojisinin gelişmesiyle birlikte yukarıdaki kullanılan tüm cihazların yerini bir adet PC aldı.

### **MIDI ve Show Kontrolü**

1980'lerde ve 1990'larda, Müzik Enstrümanı Dijital Arayüzü (MIDI) ve dijital teknoloji, ses tasarımının çok hızlı büyümesine yardımcı oldu. Ve nihayetinde bir tiyatrodaki bilgisayarlı ses sistemleri canlı gösteri kontrolü için gerekiyordu. MIDI Show Control (MSC) spesifikasyonlarına en büyük katkıda bulunan, 1989'da Disney-MGM Studios tema parklarını kontrol etmek için sistemleri kullanan Walt Disney'den geldi. 1990 yılında Charlie Richmond, dünya çapındaki geliştiricileri ve tasarımcıları tiyatrodan içeren bir grup olan USITT MIDI Ses ve Işıklandırma. Forum'a başkanlık etti. Bir gösteri kontrol standardı oluşturdu ve 1991'de MIDI Üreticileri Birliği (MMA) ve Japonya MIDI Standartları Komitesi (JMCS) ortaya koydukları spesifikasyonları kullandılar. MSC spesifikasyonlarının kullanımı ilk olarak 1991'de Walt Disney World'deki Disney'in Magic Kingdom Geçit Töreninde kullanıldı.

Bu teknolojinin tiyatrolara ve ardından sahne sanatlarına taşınması, yetenek, finans ve bir sistemi bilgisayarlaştırma ölçeğindeki zorluklar nedeniyle, çok sonraları yaygın hale gelmiştir. MIDI kontrolü ile artık çalma için bir örnekleyici (sampler) kullanabilirsiniz. Dosyalarınız bir depolama birimine yüklenir ve bir MIDI komutu aracılığıyla müzikal bir klavyeden belirli bir dosyayı tetikleyebilirsiniz. Bu makineler dijital depolama alanı küçüldükçe küçüldü, ancak sonunda Seviye Kontrol Sistemleri (LCS), Kriket, SFX ve QLab hızlı bir şekilde sahne şovu kontrolünde standartlar haline geldi, en yenisi öncekinden daha kolay bir arayüz haline geldi. Sonunda bu teknoloji sayesinde tüm eski formatlar (long-play, DVD, CD, MD...) kullanılamaz hale geldi. Şimdi, 21. yüzyılda, ses tasarımcıları teknolojinin yardımıyla daha önceleri günler alan ses, ışık ve görüntü hazırlıklarını birkaç dakika içinde gerçekleştirebilir ve sahnelemeye hazır hale getirebilirler (Admin, 2014).

Seyirci ile oyun arasında etkileşimi sağlayan bir öğe olarak kabul edilen müzik, diğer teknik öğelerden ayrı olarak düşünülmemelidir. Perde açılmadan önce seyircinin esere ilişkin ilk izlenimi duyduğu müzik ile başlamaktadır. Müzik ile birlikte izleyici, sahnedeki eser hakkında bazı yargılar edinmeye başlamaktadır. Böyle olunca da müziğin yalnızca akıl ve düşünce yoluyla değil, duygu ve sezgilerle de seyirciyi etkilediği düşünülmelidir. Müzik seyircileri etkilemesinin sahneleri birbirine bağlamak, duyguları vurgulamak, sahne esnasında dikkat çekmek ve karakterlerin içinde bulunduğu durumu vurgulamak için kullanılabilir.

Modern sahne tekniklerinde ifade biçimleri çeşitli şekillerde sese dayanır ve atmosfer, ruh hali yaratmada faydalı olabilirler. Müziğin yanı sıra "Ses" de sahneleme esnasında kullanılan en önemli tekniklerden biridir. Sahnedeki aktörler bedenlerini kullanarak performansta etkili sesler oluşturabilir. Küçük sahne gösterisi esnasında bile, canlı olarak kullanılacak ses efektleri de oluşturulabilir.

Sesin Sahne tekniklerindeki rolüne geçmeden önce etkisini şu şekilde sıralayabiliriz:

- Ses, bir performansta gerilim, ruh hali ve ritim değişikliklerinin yaratılmasına yardımcı olabilir
- Sahnedeki karakter değişimlerini belirtmek ve geliştirmek için kullanılabilir.
- Hayali nesnelere ve sahne performansının görselleştirilmesine yardımcı olabilir.

- Tam tersi durum, bir anlık ses eksikliği (sessizlik) bir dramada da çok etkili olabilir.

### **Sesin Sahne Tekniklerinde Rolü**

Sesin sahne tekniklerinde Narrative ve Dilbilgisel olmak üzere iki önemli rolü bulunur.

#### **(1) Narrative (Anlatıcı) Rol**

##### **a) Doğrudan Anlatı Rolü**

Birçok sahne yapımında ses doğrudan hikâye anlatımı rolüne sahiptir. Diyalog, anlatım, öykü ve anlatı ses efektleriyle birlikte hikâyenin her anında sahneye eşlik eder. Bu tür doğrudan anlatıda ses efektleri genellikle senaryoya yazılır, çünkü kullanımları aktörlerin ilgili eylemleri ne zaman ve nerede yapmaları gerektiğini etkileyebilir.

##### **b) Sübliminal (Bilinçaltı) Anlatı Rolü**

Sesin izleyicileri etkilemesi yönüyle bilinçaltı rolü vardır. Müziğin işlevi seyirciye aniden nasıl hissedileceğini “anlatmak” tır. Ses ve ses efektleri bunu anlatırken geri planda oluştururlar ve izleyicinin sübliminal mesajları farkında olmadan anlamaları sağlanmaya çalışılır. Aynı zamanda izleyicilerin çeşitli nesnelere bu yöntemle ayırmaları sağlanır.

#### **(2) Dilbilgisel Rol**

Ses, film, tiyatro, opera v.b. sahne sanatlarının her türlü yapımında da gramer rol oynar. Örneğin, bir sahne bitiminde ışıklar söndükten sonra ses sabit kalırsa, izleyiciye anlatılmak istenen gösterge, bakış açısı değişirken, sahenin değişmediği daha önce olduğu gibi kaldığıdır. Böylece ses, sahne tekniklerinde bir çeşit süreklilik veya bağ dokusu sağlamaktadır.

Sahne sanatlarında ses ve müziğin yetkili kullanımlarının yanı sıra ses efektleri de önemli unsurlar olarak karşımıza çıkarlar. Ses Efektleri kavramını irdelemeden öncesinde efektleri oluşturulma aşamasına ne ad verildiği hususu üzerinde durulması gerekebilir.

#### **Ses Tasarımı**

Yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreğinde çağdaş, ağ bağlantılı ve yoğun aracılıklı toplumlarda sesle yaşamak, çelişkili veya tutarsız olmayan kökenlerden gelen sesler arasında yaşamak anlamına gelir. Sesle uğraşma alanı, enstrümantal uygulamalardan, kompozisyona kadar Batı dünyasında onlarca yüzyıllar boyunca Müzikolojinin çatısı altında gerçekleştirilmiştir (Schulze, 2019).

Ses tasarımı, geleneksel sanatın sanata oldukça benzeyen ses sanatlarıyla ilişkilidir. Basitçe söylemek gerekirse, sanat kendi iyiliği için fikirleri temsil etmeyi ve ifade etmeyi amaçlamaktadır. Bunu yapmak için, fikirler, malzemeler, medya ve ifade ve iletişim biçimleriyle ilgilenir (Gibbs, 2007:35). Bu bağlamda, tasarımın kendi uğruna fikirler ile daha az ilgilendiğini, ancak tipografi, mobilya, tekstil veya mimari olsun, onları bir amaca veya başka bir şeye uygulandığını gören tasarım tasarrufu ile ortak bir anlaşma vardır. Genel olarak, sanatın bazen soyut olabileceğini ancak tasarımın neredeyse her zaman somut olduğunu söyleyebiliriz.

“Ses tasarımı” terimi müzik ve ses efektleri üretme görevini ifade eder. Ancak günümüzde telefon zil sesleri üretmekten oyun müziğine, synth ön ayarlarından yazılım programlamaya kadar her şeyi kapsamaktadır. Bir terim olarak, ses tasarımı, sesin genel kavramını ve ortak kullanımını ve ayrıca belirli ses efektlerinin yaratılmasını içerecek şekilde anlamını genişletmiştir.

Tasarım süreci bir sanat eseri - doğal bir tasarım, kostüm tasarımı, aydınlatma tasarımı veya ses tasarımı - veya verimli bir şekilde koordine edilen bir üretimin sanatını olacağını umduğumuz şeyi yaratma hedefini takip ettiğimiz bir dizi adımdır. Tasarım süreci sorulara

cevap bulmak için bir yöntemdir. Bu bölümde kullanılan örnekler ve terimler düşüncelerinizi sahne tasarımına ve üretime yöneltecek olsa da, tasarım sürecinin prensipleri, genel olarak oyunculuk, yönetmenlik ve bu konudaki yaşam için eşit derecede verimli sonuçlarla uygulanabilir. Bu ilke ve teknikler, karşılaşabileceğiniz hemen hemen tüm tasarım sorunlarına veya zorluklara uygun ve yaratıcı bir çözüm bulmanıza yardımcı olabilir. Tiyatro tasarımı ve üretimi için problem çözme modeli yedi ayrı aşamadan oluşur: (1) bağlılık, (2) analiz, (3) araştırma, (4) inkübasyon, (5) seçim, (6) uygulama ve (7) değerlendirme (Gillette, 2013).

Herhangi bir sanat formunda olduğu gibi, sahne sanatlarında başarılı bir tasarım yaratmak için gerekli olan temel unsur tasarım ilkelerini ve seçilen ortamı anlamaktır. Bunu gerçekleştirecek kişi ise ses tasarımcısıdır. Çalışmanın bu aşamasında ses ve ses efektlerini oluşturan bireylere verilen isim ve bu bireylerin üstlendikleri görev ve sorumluluklara göz gezdirmek yararlı olabilir.

### **Ses Tasarımcısı**

Temel olarak, sahne sanatlarında ses tasarımcısı seyircinin duyduğu her şeyden sorumlu kişidir. Müzik ve ses efektlerini sahne öncesinde hazırlayan ve sahneleme esnasında yöneten kişidir. Tam olarak sahneleme anında neyin gerektirdiğine, şovun türüne, şovdaki sanatçılara ve performans mekanına bağlı olarak önemli ses ve müzik bileşenlerini yönetirler ve yaratırlar. Uygulamada ses tasarımcısının yaptığı her şeyi kapsayan tek bir iş tanımı yoktur, çünkü yaptıklarını belirli bir prodüksiyonun taleplerine uyarlarlar. Ses Tasarımcısı birçok farklı disiplinin ve teknolojinin ustası olmalı, olağanüstü ekip çalışması, insan becerisine sahip olmalıdırlar.

Ses Tasarımcısı, şovun işitsel dünyasını oluşturmak için Yönetmen ve bir dizi diğer personel ile yakın bir şekilde çalışır ve görev ve sorumlulukları şu şekilde maddeleştirilebilir.

- Ses Tasarımcısı, şovun hikayesi için doğal ve soyut dünyalar yaratacak, izleyicilerin performansla duygusal ve dramatik bağlantısına yardımcı olacak ses efektleri, atmosferler, sonik dokular, film ortamları oluşturabilir. Bu, sahne veya diğer sahne arkası efektlerinin kullanımını da içerebilir.
- Ses Tasarımcısı müziği seçebilir, düzenleyebilir ve yeniden düzenleyebilir; orijinal müzik yapmak için besteci ile çalışmak veya tiyatrodaki canlı müzisyenlerle işbirliği içinde çalışabilir.
- Ses Tasarımcısı, sette yaptığı akustik ayarlamalar sayesinde sanatçıların en iyi nasıl duyulması gerektiğini bilir ve sanatçıların wireless ve yaka mikrofonlarını kullanmasını, ayrıca bu ekipmanların yapılandırılması hususlarında yönetici konumdadır.
- Ses Tasarımcısı, belirli prodüksiyon ve oditoryuma uyarlanmış bir ses sistemi tasarlayacak ve izleyicilere şovun en iyi deneyimini yaşatacak kişidir.

Başarılı olmak için profesyonel Ses Tasarımcısı, iyi gelişmiş bir işitme duyusu dahil olmak üzere çok çeşitli yaratıcı ve teknik beceri setlerine sahip olmalıdır. Müzik tarihi ve türler hakkında kapsamlı bir bilgiye sahip olmalıdır. Bir müzisyende olması gereken tüm özelliklere sahip olmalıdır (denge, tını, ritim, melodi, uyum ve müzikal yapı duyarlılığı, psikoakustik, sistem mühendisliği, akustik, bilgisayar ağı, bileşen entegrasyonu ve gelişmiş ses dağıtımı için sistemlerin derinlemesine kullanımı). Çeşitli bilgisayar işletim sistemleri ve yazılımlarındaki teknik beceriler ve hızlı teknolojik gelişme dünyasında yeni kavramları ve ekipmanları öğrenme becerisine sahip olmalıdır.

Ses tasarımcısı, bir prodüksiyonda oyuncuların çıkardığı sesler, ortamdaki gürültü v.b. ses efektlerinin oluşturulmasından sorumlu kişidir. Ses Tasarımcısı ve bestecinin görev tanımları farklı olsalar da bazı durumlarda ses tasarımcısı müzikten de sorumlu kişi olarak görev almaktadır. Ancak sahnenin gereksinimlerine bağlı olarak genellikle müzik ve ses tasarımı ayrı rollerdir.

Bazı sahnelerde çok fazla ses efekti kullanır ve bir prodüksiyonu geliştirmek için neler ekleneceğine karar vermek ses tasarımcısının görevidir. Oyuncular sahneye geldiklerinde, durduklarında ve en iyi etki-duygu durum yaratmak için hangi ses seviyelerinde olmaları gerektiği iyi planlanmalıdır. Ses tasarımcısı performans sırasında ses efekti veya çalınan müzik parçasını doğru zamanda çalmaya hazır olup olmadığını kontrol etmektedir ve bu aşamada sahne esnasında tüm şovu ve ses seviyelerini kulaklıkları ile takip etmektedir. Yanlış anda gelen yüksek ses efekti bir sahneyi bozabilir ve sahne yanılması bozabilir. Bu nedenle kulaklık seviyeleri referans ses seviyesi için önemlidir. Sahne sanatlarında ses tarihçesinin çok derinine inmeden bu alanda ilk ses tasarımını gerçekleştiren ses tasarımcılarına bakmak faydalı olabilir.

### **Ses seçimleri yapma**

Prodüksiyon tarzına bağlı olarak ses tasarımcısının yaptığı sanatsal seçimler değişebilmektedir. Örneğin bir deniz sahnesinde ışık önemli bir unsurdur ve bu sahne kurgusunda sahnenin altına hafif bir dalga ve rüzgar sesi eklemek atmosferik etki yaratır ve konum oluşturmak için etkili bir şekilde kullanılabilir. Burada Ses soyut bir şekilde de ele alınmıştır. Korku yaratan-gerilim yaratan veya bir sahne boyunca ses seviyesinde artan ve tekrarlayan bir tıkırtı sesi, sahnede karakterlerin, mekânın ve oyun bütünündeki duyguların yansıtılabilmesi için önemli etmenlerdir.

Müzik daha önce vurgulandığı gibi ruh hali ve atmosfer yaratmak için de kullanılabilir. Bu anlamda önemli bir konuma sahiptir. Ses tasarımcısı tarafından canlı mı yoksa kayıttan çalınacak karar verilmeli ve çalışmayı geliştirip iyileştirmeyeceğini veya bir sahnenin onsuz daha güçlü olup olmayacağı düşünülmelidir. Müzik seçimi çok önemlidir. Canlı mı yoksa kayıtlı mı olduğuna karar vermeli ve çalışmayı geliştirip iyileştirmeyeceğini veya bir sahnenin onsuz daha güçlü olup olmayacağı düşünülmelidir.

### **Ses Efektleri**

Ses efektleri (SFX), bir filmde konuşma ve müzik dışında kalan tüm sesleri içerir. Önceden kaydedilmiş doğal ya da düzenleme yoluyla elde edilmiş bu sesler, seyircinin hikâyeyi daha iyi alımına yardımcı olan sessel ipuçları olarak tanımlanabilir. Kendini çok belli etmeksizin filmin işitsel anlamdaki temel dokusunu kuran ses efektleri, farklı nitelikte (çevre/uzam sesleri, bireysel sesler, room-tone vb.) olmak üzere çeşitli ilişkiler ağı içinde tasarlanır (Sözen, 2017:478).

20. yüzyılın ikinci yarısında halk olarak mekânsal dönüş denilen şeyden dolayı, mekan sosyal, politik ve kültürel bir yapı olarak kabul edildi, örneğin; Henri Lefebvre Mekânın Üretimine (1974) dikkat çekiyor. Mekân kavramındaki bu değişim, mekânda gerçekleşen sanat eserlerinin algısını da etkiledi. Ses çalışmaları ve ses ortamı teorileri (örneğin Murray Schafer) ile müziğin zamansal sanat formu sesin mekânsal ortamına mutasyona uğramıştır. İster doğal ister kentsel ortamların seslerini, çevrimiçi çalma listelerini, sesli kitapları, küratörlü ses sanatını, muzakları dinliyor, kendimizi sesle dolu ve aynı zamanda duygusal bir alanda konumlandırılmış dinleyiciler olarak buluyoruz. Bu dinleme alanlarının merkezinde ses ve ses efektleri yer almaktadır (Vilmar, 2020).

Ses efektleri çoğunlukla (neredeyse tamamen) yapay olarak üretilen seslerdir. Bu yapaylığın amacı sahneyi daha gerçekçi kılmak içindir. Sözelimi bir kurgu karakter olan Superman'ın uçuş sesi ya da bir köprünün patlatılma sesi gerçekte olamayacağı için yaratılmış/oluşturulmuş seslerin kullanılması zorunludur; bazen de sahnedeki olay ya da olguların gerçek sesleri yeteri kadar doygunluk veremediği için yapay olarak üretilir. Eş deyişle efekt sesler, gerçeklik eklemek için sinemasal anlatıların olmazsa olmaz öğeleri

konumundadır (Sergi 2006:1). Bugün çoğu ses efekti, daha fazla gerçekçilik sağlayan ve hantal ses üreten cihazlara ihtiyaç duymadan neredeyse sınırsız efekt yelpazesinin üretimine izin veren kayıtlarla saklanır.

Ses efektlerinin yaratılma amacı üç kategoriye ayrılabilir.

- Gerçekliği Simüle Etme
- İllüzyon Yaratmak
- Ruh Hali Vurgusu

Aldredge aktarımıyla sahneleme tekniklerinde ses efektlerini kullanmanın beş önemli (Gerçekçilik, Geçişler, Hikaye Geliştirme, İşitsel Tematikler, Gerilim) yolu vardır.

### **1. Gerçekçilik**

Her şeyden önce, açık ve iyi tanımlanmış bir dünya sunmak isteniyorsa, her öge doğru zamanda ve yerde kullanılmalıdır. Aydınlatmanın otantik görünmesini sağlamak ve setleri doğru şekilde dekore etmek için büyük özen gösterilmeli, otantik performansları yönlendirirken seslere ayrıca dikkat gösterilmelidir. Örneğin, bir oyuncunun ayakkabılarına uyan ayak seslerinden, vahşi yaşamın ince seslerine, uğultulu sokak ışıklarına ve uzak trafiğe kadar, ses efektleri sahneye daha fazla gerçekçilik getirmenin etkili bir yoludur.

### **2. Geçişler**

Çekim ve sesle J ve L kesintilerine benzer şekilde, ses efekti geçişleri, anlatının hızını ve izleyicilerinizin beklentilerini manipüle etmek için aynı şekilde sahnelerin içine veya dışına çıkabilir. İşitsel geçiş, aslında oldukça yararlı olan popüler bir tekniktir. Sahne geçişlerini ses efektleriyle eşleştirmek, kitleyi bir sahneden diğerine çekebilir.

### **3. Hikâye Geliştirme**

Aynı şekilde, düzgün bir şekilde kullanılan ses efektleri, güçlü bir hikâye anlatma aracı haline gelebilir. Geçişler harika, ancak ses efektleri de kitlenize sahnede neler olduğu hakkında hayati bilgiler verebilir. Yakındaki bir dalın sesinden, kapıdaki uygunsuz bir vuruşa kadar, ses efektleri herhangi bir görsel dinamik kadar güçlü ve hatta bazen daha da güçlü olabilir.

### **4. İşitsel Tematikler**

Ses efektlerini anlatı araçları olarak takdir etmeyi öğrendikten sonra, bunları prodüksiyondaki işitsel temaları geliştirmek (ve yıkmak) için kullanılabilir. Bir kapıya vurma sesi üretmenin birçok farklı yolu olabilir ve çok farklı şeyler ifade edebilir. Kapıya vurma kadar basit bir şey daha hafif, daha uzakta, hatta daha ağır olabilir. Tema olarak benzer efektler geliştirilirse, kitlenin beklentilerini fark etmeden yönlendirilebilmesi sağlanır.

### **5. Gerilim**

Gerilim sahneyi geliştirmek için en önemli araçtır. İster bir korku projesi, ister komedi, ister kurumsal bir sahne olsun gerçekten izlenebilir projelerin merkezinde yer alır. Ses efektleri, sahne üzerine inşa edilirken, aynı zamanda sahne dışında neler olduğu hakkında spekülasyonlar da yaratır. Bu da gerilim ile elde edilebilir.

## **SONUÇ**

Sahne sanatları çalışmanın başında da yer aldığı üzere, Tiyatro, Opera, Bale, Müzik, Halk Oyunları gibi sanatın çeşitli dallarında oluşmaktadır. Tüm bu dallara ait literatür incelendiğinde ışıklandırmadan yaratıcı düzenlemeye, performanslara kadar sahneyi sürükleyen, seyirciyi eğlendiren ve hareket ettiren birçok unsurun varlığından söz edilir. Ancak incelenen yazınlara bakıldığında ağırlık verilen konuların kostüm, makyaj, ışık, oyunculuk v.b. etmenler üzerine gerçekleştirildiği, müzik ve ses ile ilgili sahne sanatları alanıyla ilgili az sayıda çalışmaya ulaşılmaktadır. Müzik ve ses ile ilgili az sayıda çalışmanın mevcut olması, çalışmanın sonucunda, bu alanlara ehemmiyetle önem verilmediğinin bir göstergesi olarak kabul edilir. Bunun paralelinde ilgili bu çalışma sahne sanatları alanında müzik ve ses çalışmalarının önemini vurgulamak üzere kurgulanmış, ileri ki çalışmalarda



akademisyenlere literatür desteği sağlanmak üzere kurgulanmıştır. İlgili bu çalışmada ses, ses tasarımcısı ve ses efektlerinin sahneleme esnasında diğer unsurlar kadar önemli bir unsur olduğu vurgulanmaktadır. Sahne sanatlarında sıklıkla göz ardı edilen bir unsur ses ve müziktir. Ses önemlidir çünkü izleyicileri etkilemektedir: Bilgi aktarmaya yardımcı olur, üretim değerini artırır, duygusal tepkiler uyandırır, ekranda ne olduğunu vurgular ve ruh halini belirtmek için kullanılır. İyi bir şekilde kullanıldığında, dil, ses efektleri, müzik ve hatta sessizlik sahnenin önemini büyük ölçüde yükseltebilir. Ancak tam tersi durumda kötü ses sahneleneni olumsuz yönde de etkileyebilir. Bu çalışmanın sonucunda eksiksiz bir kitle deneyimi yaratma söz konusu olduğunda ses, sahne sanatlarında önemli bir unsur olarak kabul edilmiş ve önemi betimsel yöntemle aktarılmaya çalışılmış ve çalışma bu şekilde tamamlanmıştır.

### KAYNAKLAR

- Admin. (2014). The Theatrical Sound Designers and Composers Association (TSDCA). Retrieved from <https://tsdca.org/history/>
- Aldredge, J. (2018). 5 Ways you should use sound effects in your projects. Retrieved November 19, 2019, from <https://www.premiumbeat.com/>
- Aşkar, F. (2011). Sanatsal iletişim modeli: Sahne (performans) sanatları üzerine bir inceleme. *Akademik Bakış Dergisi*, 25, 1-23
- Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Elcik, P. (2009). "Ekin" gösterileri örneğinde halk danslarının gösteri danslarına dönüştürülmesinde sahne etmenlerinden yararlanma biçimleri. Yüksek lisans tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. İzmir.
- Elyağutu, D.C. (2016). *Performans sanatları evreninde Türk halk dansları sahneleme uygulamaları ve video tekniğinin koreografi içerisinde kullanılması*. II. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi Bildiriler Kitabı. s:107-115.
- Gibbs, T. (2007). *The fundamentals of sonic art & sound design*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gillette, J. M. (2013). Theatrical design and production. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kurtişoğlu, B. (1998). *Türk halk oyunlarında sahneleme aşamaları*. Sanatta yeterlik tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Schulze, H. (2019). Sound works: A cultural theory of sound design. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sergi, G. (2006). In defence of vulgarity: the place of sound effects in the cinema. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, 5, 1-13.
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal bir öge olarak sinemada ses efektleri: Tanımlamalar, filmler, çözümlenmeler. *Akademik Bakış Dergisi*, 61, 477-503.
- Ümit, N.M. (2014). Çadırlardan saraylara Türk tiyatrosunun sahneleri. *Art-Sanat Dergisi*, 1, 47-72.
- Vilmar, W. (2020). Call for abstracts: Sound and listening spaces. Retrieved from <https://www.soundeffects.dk/announcement/view/786>

### EXTENDED ABSTRACT

Performing arts, which is known to develop creativity, critical thinking, problem solving, communication skills and skills in many other fields, is constantly in search of innovations to produce new works and to train new artists. The production also includes the process of creating a new artistic work.

When looking at the titles of art in general, there are multiple types such as Performing Arts, Phonetic Arts, Plastic Arts and Visual Arts (Ümit, 2014). Although art is divided into various branches and formal classes, the tight bond between them is too strong to be broken. Performing arts include some art disciplines that involve creating and performing artistic works in front of a live audience. The art areas in the performing arts are various branches of art such as Theater, Opera, Ballet, Music, Folk Dances.

“Performing arts are arts that derive directly from human. Examples of these are Dance, Music and Poetry. In this field of art, man himself is both the subject and the means of his artistic pursuit. This feature puts it in a very special category ”.

In parallel with the development of technology, the perception of art in the society has changed, the expectation of the audience has increased, and art products have started to emerge from being purely art objects. While the works that were strong in terms of art value were at the focus of the audience, now the visual value of the scene and the advanced stage technologies used are remarkable (Elyağutu, 2009).

From the selection of an artistic work to its staging, there are a number of planning and organizing processes for that work. It also often relies on practical processes, such as rehearsals and technical analysis, in terms of techniques and equipment used. Some techniques are learned through practical processes in a classroom or studio and are reinforced by experience. The process of getting an artistic work ready for performance generally includes the following processes;

- (a) developing or adapting works by choreographers, conductors or directors,
- (b) learning and memorizing choreography, music or text by dancers, musicians or actors,
- (c) the creation of stage design elements such as decor, costumes, makeup, lighting and audio devices,
- (d) coordinating artists, designers and technicians according to the requirements and conceptualization of the artistic work to be staged.

Performing arts are also included in various branches of art such as Theater, Opera, Ballet, Music, Folk Dances as well as at the beginning of the study. When the literature of all these branches is examined, it is mentioned that there are many elements that drag the stage from lighting to creative arrangement to performances, entertain and move the audience. However, when we look at the examined literature, the subjects that are emphasized are costume, makeup, light, acting, etc. This study was designed to provide literature support to future researchers due to the limited number of studies on music and sound in the performing arts. It is emphasized that sound, sound designer and sound effects are as important as other elements during staging. The role of sound in stage techniques focuses on Sound Design, Sound Designer, first sound designers from past to present, Making sound choices, Sound Effect, subtypes and MIDI-Show control. Few studies have been reached on the field of performing arts related to music and sound, in which it was conducted on factors. The small number of studies on music and sound is considered to be an indication that, as a result of the study, these areas are not given importance. In parallel, this study was designed to emphasize the importance of music and sound studies in the field of performing arts, and was designed to provide literature support for academicians in further studies. In this related study, it is emphasized that sound, sound designer and sound effects are as important as other elements during staging. An element that is often overlooked in the performing arts is sound and music. Sound is important because it affects viewers: it helps to convey information, increases production value, stimulates emotional reactions, emphasizes what's on the screen and is used to express mood. When used well, language, sound effects, music and even silence can greatly increase the importance of the scene. On the contrary, bad sound can also negatively affect the staged. As a result of this work, when it comes to creating a complete mass

experience, sound has been accepted as an important element in the performing arts and its importance has been tried to be conveyed through descriptive method and the study has been completed in this way.