

KISA FİLMDE SES

Bilge Miraç Atıcı, Can Ataç, Osman Başaran

Söyleşi: Mine Tezgiden



Kaç Mark kısa film kamera arkası
Foto: Umut Nazlıođlu

Mine Tezgiden: *Kısa film üretimi esnasında sanırım en sık tekrarlanan hatalardan biri, görsel detaylara odaklanıp, ses kuşağı ile ilgili ayrıntılar üzerine çok fazla düşünmemek. Bu durumda sonuç genellikle ya sesle ilgili teknik sorunların post prodüksiyonda giderilmeye çalışıldığı, kabusa dönüşmüş bir süreç ya da problemler aşılsa dahi sinematografik olarak bir tarafı eksik filmler oluyor... Konuşmaya çekim hazırlıkları kısmından başlayacak olursak, kısa film üretenlere, ses konusunda ön çalışma olarak neler yapmalarını tavsiye edersiniz?*

Can Ataç: Evet; özellikle amatör kısa film çeken gruplar arasında sıkça olur bu. Ses sanki “bir şekilde” halledilir düşüncesi hakim. Oysa ki çekim esnasında ses de en az görüntü kadar önemli. Filmin yarısıdır ses. Nasıl ki sahneler

çekilirken görselde bir aksilik olursa anında “Kes! Tekrar alıyoruz.” komutunu duyuyorsak sette, ses için de aynı disiplin söz konusu olmalı. Evet, post prodüksiyonda tıpkı görüntü gibi ses de bir nebze “kurtarılabilir” ancak post prodüksiyon aşaması seslerin veya görüntülerin kurtarıldığı aşama değil, düzgün ve kaliteli elde edilmiş ham seslerin ve görüntülerin bir araya getirilip filme dönüştüğü yer olarak görülmeli. Ön çalışma olarak sesçiler ile hem post, hem prodüksiyon hem de tasarım aşamasındakiler, filmi planlama aşamasında bir araya gelip nasıl bir yol izleyeceklerine karar vermeliler.

Bilge Miraç Atıcı: Öncelikle görüntü ekibi ile birlikte çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Karakterler, diyaloglar, planlar, devamlılık... Aslında bunca şey bizim için de önem arz ediyor ve ona göre şekillenmemiz gerekiyor. Sonuçta görüntü için ses başlığı altında hizmet veriyorsanız, ona uygun hareket etmelisiniz. Aynı görüntü ekibi gibi, sahnelere göre ayrı hazırlık yapılmalı. Planı bir focus puller (odak takibi yapan kişi) kadar iyi bilmek gerekli ki, detaylar kaybolup gitmesin.

Osman Başaran: Aslında ses konusu basit gibi görünen ama bir o kadar karmaşık ve en az görsel kadar etkisi güçlü olan bir konu. Maalesef ülkemizde bunun değeri yeni yeni anlaşılmaya başladı. Bana göre sesin önemsiz görünmesinin sebebi, dublajlı filmlerle büyümemiz ve bu durumu yadırgamıyor olmamız. Hatta günümüzde hala sessiz çekilen ve daha sonra stüdyo ortamında seslendirilen, izlenme oranı çok yüksek diziler var; **Kurtlar Vadisi** gibi... Herhangi bir video kaydederken sesli çekmek biraz zahmetli ama stüdyo ortamında yeniden seslendirmekten daha fazla masraflı değil kesinlikle. Öncelikle önem verilmesi gereken konu, mikrofonlama ve kayıt etme olmalı bence. Hiçbir zaman sadece bir mikrofonla güvenilmemeli ve mikrofonu düzgün bir AD yani analogdan dijitalle dönüştürücü aracılığı ile kayıt edilmelidir. Ses kameradan ayrı bir kaynağa kaydedilmeli ve farklı mikrofonların farklı kanallara kaydedilebildiği bir sistem kullanılmalıdır. Kamera üzeri mikrofonlar genelde alınan diğer sesleri eşlemek için referans olarak kullanılır. Düzgün kaydedilmiş sesler prodüksiyonu birçok külfetten kurtaracağı gibi çektiğiniz görüntünün etkisini kat kat artıracaktır. Genelde stüdyolarda sesin düzeltilebileceğine inandıkları için, sahne sırasında arkadan

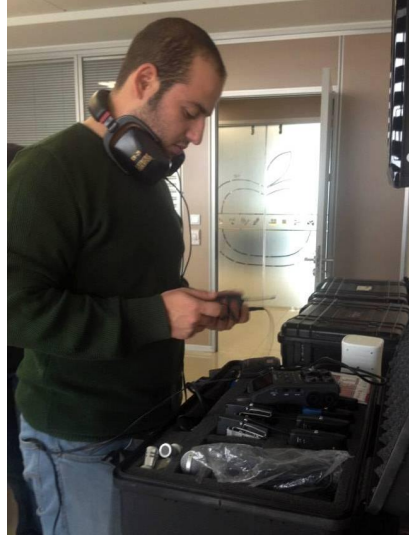
otomobil gese dahi sahne kesilmez devam eder ve bu durum ektiđiniz gzelim sahnenin gerekiliđine glge dřrr. Oysaki set ekibindeki ses teknisyeni en az ynetmen kadar kestik deme hakkına sahiptir bence. Fakat lkemizde bu durum ses teknisyeninin mikrofon tutan ya da kayıt cihazını alıřtıran bir eleman olmasına dnřmřtr. Sesle alakalı sorunlar genelde dıř mekan ekimleri sırasında yařanır nk btelerin dřk olması yeni bir sokak kurmanıza izin vermez ve siz de hali hazırda var olan bir sokakta sahneyi ekersiniz fakat bu sokak sizin istediđiniz řekilde hareket etmeyebilir. Oysaki yksek bteli filmler veya dizilerde bu durum farklıdır yani her řey yeniden inřa edilir ve istenmediđi srece hibir yerden araba gemez, cam aılmaz, insan yrmez veya konuřmaz nk o sokađı siz yapmıřsınızdır ve siz ynetirsiniz. ABD filmleri ve dizilerinin ses konusundaki bařarısının altın kuralı budur.

MT: *Btelerin kısıtlılıđını da gz nnde bulundurarak, kk, orta ve daha byk lekli bteler iin ses ekipmanlarının seimi ve temini konusunda neler nerirsiniz?*

OB: Gerek hayata yani Trkiye'ye, yařadıđımız kořullara dnecek olursak, kendi film platomuzu kuramayacađımız ok aık fakat yine de ses kaydederken dikkat edebileceđimiz hususlar var. rneđin dřk bteli bir kısa film ekiyorsanız en azından bir bilgisayar ve 500-600 TL'ye alabileceđiniz 4 mikrofon giriřli bir ses kartıyla birok sorunu ařabilirsiniz. Diyelim ki aynı sahne iinde 3 kiřinin diyalođunu kaydetmek istiyorsunuz, bunun iin 3 yaka mikrofonu ve bir boom mikrofon kullanarak, ses kartının 4 farklı kanalından giriř yapıp Logic, Garage Band, Cubase veya Ableton Live gibi herhangi bir yazılım yardımıyla 4 farklı kanala kaydedebilirsiniz. 3 yaka mikrofonu, kaydetmek istediđiniz kiřilerin ene kısmının yaklaşık 20 cm altına yerleřtirilmeli ve boom mikrofon ise yakalardaki herhangi bir aksaklık ya da srtnmeden dođan hıřırtıların olabilme olasılıđına karřı her zaman hazır bulunmalıdır. Yaka mikrofonlarının sayısı kiřiye gre deđiřir fakat boom her sahnede sabittir, hatta isterseniz birden fazla boom da kullanabilirsiniz. Burada nemli olan, her kiři veya sesini kaydetmek istediđiniz nesnenin birbirinden bađımsız kanallara kaydedilmesidir. Aksi halde bir mikrofondaki

aksaklık diđer sesleri de etkileyecek ve post prodüksiyonda kurtarılamaz hale gelecektir. Bunun sonucunda sahne tamamen dublaj olacak ve emekleriniz ziyan olduđu gibi filminiz de gerçeklikten uzaklaşacaktır.

BMA: Kesin olan bir şey var ki o da teknik detaylara hakim olmak. Tüm ekiplerin aynı şartlara, aynı ekipmanlara sahip olması gibi bir imkan yok. Ama çıkartılabilecek en iyi iş için en iyi ekipmanlara da sahip olmanız gerekmez. Çok çok temelden başlayacak olursak, iki ana gruba toplayabiliriz. Elbette mikrofonlar ve kayıt cihazları. Ön hazırlık burada önem kazanıyor. Sabit planlardan oluşan bir çekim planı ya da örneğin bol aksiyonlu araba içi planlar birbirinden çok farklı ihtiyaçlara sahip. Ekipman çeşitliliği elbette -fikren- en kolayı. Her duruma uygun ekipman alma gücü oluşmadığında, birçok senaryoda iş görebilecek, çoğunlukla taşınabilir odaklı sistemler kurmak akıllıca.



Bilge Miraç Atıcı, Ekipman seçimi

İşte burada, az önce bahsettiğim teknik detaylara hakim olmak önemli. Elinizdeki ekipmanın sınırlarını zorlayarak iş çıkartmak, o an çözüm üretmek zorundasınız. Çok basit bir sistem kurarsak, 1 shotgun mikrofon, 2 yaka mikrofonu, 4 kanallı bir taşınabilir ses kayıt cihazı ve temel aksesuarları hayati öneme sahip. Bu noktadan sonrası sizin ekipmanlarınızın doğal sınırlarını bilmeniz ve yetmediğini düşündüğünüzde bir üst klasmana yükselmeniz. Ekipman parkurunun genişliği, farklı yelpazedeki ürünleri barındırıyor olması

ses ekibinin elini güçlendirecektir. O nedenle, zamanla, hem temel bileşenlerin bireysel kalitelerini arttırmak hem doğal sınırlarını keşfederek daha uyumlu çalışan sistemler kurmak hem de çeşitliliği arttırarak ihtiyaca en uygun ekipmanı seçebilmek temel hedefimiz olmalı.

CA: Piyasada zaten herkesin dilinde olan belli başlı markalar mevcut. Ancak bazı durumlarda, adını bilmediğimiz ve fiyat olarak çok ucuz gelen bazı cihazların da en az pahalı olanlar kadar kaliteli çalıştığını gördüm. Ancak yine de profesyonel ve kendini kanıtlamış olan markalardan olabildiğince şaşmamak gerekli, eğer kaliteli bir iş çıksın istiyorsak. Ancak deneme-yanılma ile ekipman belirlemek de bence kabul edilebilir, özellikle düşük bütçeli filmler için. En nihayetinde ortada bir gerçek var: Bir ekipman, sizi yarı yolda bırakmıyorsa ve iyi çalışıyorsa, o iyi bir ekipmandır. Diğer insanların ne dediği önemli değil.

MT: *Başarılı bir ses tasarımı için nasıl bir ekip oluşturulmalı ve görev paylaşımı nasıl olmalı?*

BMA: Öncelikle tüm ekip hedefe hakim olmalı. Filmin alt metinleri, kurgusu, ritmi herkes tarafından biliniyor olmalı. Sonrasında yönlendirmeler çok önemli. Ayrıca teknik anlamda da ses ekibi içindeki elemanların görev tanımları kesinleştirilmeli. Dağıtılan görevler bir araya getirilirken de aynı hassasiyet gösterilmeli ve beğenilmeyen, uygun bulunmayan, hatalı olan ne varsa ilk fark edildiği anda çözülmeli, sonrasına bırakılmamalı. Ekipte kaç kişinin çalışacağı, kimin hangi görevi yapacağı tamamen projeye bağlı. Ne kadar kalabalık o kadar iyi diye bir önerme elbette yok. Bence ilk hareket noktası uyum ve motivasyon. Kalabalık ama birbirinden habersiz, birbiriyle uyumsuz çalışan büyük bir ekip istenilen işi çıkartma konusunda oldukça sorun olacaktır. İş yapmak için yeterli motivasyona sahip herkes dahil olmalı ekibe. Farklı fikirler üretilmesi ve atlanması muhtemel ayrıntıları yakalamak için ekibiniz olması şart.

OB: Başarılı bir ses post prodüksiyonu için görev dağılımı ve zamanlama çok önemlidir çünkü ses post prodüksiyonu tek bir kişinin altından kalkabileceği ya da zaman ayırıp yapsa bile her noktasına konsantre olabileceği bir iş değildir

yani bir ekip işidir. Öncelikle kaydedilmiş sesler görüntüden bağımsız olarak stüdyoya gelir ve stüdyoda görüntü ile eşlenir, daha sonra işi yapacak ekip ve yönetmen, yapımcı da dahil olmak üzere görüntüyü izler ve neler yapılması gerektiğine karar verir. Görüntünün diyalog editlerini, ses tasarımını ve miksajını yapan kişiler birbirinden ayrıdır ama birbirleriyle organize bir şekilde çalışırlar. Öncelikle diyaloglar editlenir ve ses tasarımı yapılır, son olarak temizlenen sesler ve eklenen sesler bir araya getirilerek miksajı yapılır. Bunun dışında, surround gösterimler için ayrı bir 5.1 tasarım ve yetkili kurumlar tarafından Dolby Digital miksajı yapılabilir.

CA: İş bir bilene teslim etmek önemli. Burada bahsettiğim “bilen”, işte x adlı programı yıllarca kullanan çevremizdeki tanıdıklar değil, o işi profesyonelce, güncel bilgiye dayalı olarak yapan kişilerdir. Zaten ses konusunda iyi eğitilmiş birisi, her türlü ses işleme programını veya her türlü kayıt cihazını kullanabilir. Eğer özellikle bir programı tercih etmişse o yılların getirdiği el alışkanlığını kaybetmemek içindir. Sette ise, çekimler sırasında ek seslerin, çevre seslerinin, yedek seslerin ve oyuncuların seslerinin düzgün şekilde kaydedilmesi ve sınıflandırılması hayati önem taşır. Profesyonel uzun metraj filmlerde bile sınıflandırma olmadan kayıt alındığı için “Yahu şu ses nerdeydi, almıştık eminim!” diye başlayan ızdırap dolu günlere şahit oldum. Ses ekibi, post prodüksiyon dahil, çekimlerden önce bir araya gelip toplantı yapmalı ve izleyecekleri yolu belirlemelidir mutlaka. Her birey en yetkin olduğu veya kendini en yetkin hissettiği görevde yer almalıdır.

MT: *Çekimler sırasında en çok karşılaşılan problemler ve en sık yapıldığını düşündüğünüz hatalar neler?*

CA: Eğer ses üzerine konuşuyorsak en önemli problem, ses ekibine yeteri kadar önem verilmemesidir. Birçok amatör yönetmen bunu yapıyor. Sesçi eğer o anda seste sıkıntı olduğuna dair bir işaret veriyorsa yönetmen gerekli dikkati, tıpkı görüntüde olduğu gibi, göstermelidir. Bir diğer sık yapılan hata, ekipmanların çekim günü öncesi hazırlanmaması. Mikrofonun pili bitir mesela sette ve öylece kalırsınız. Birisi market aramak için arabaya koşar. Teknik problemler de sık sık olur amatör ekiplerde. Bir örnek vereyim,

İstanbul'da bir çekim sırasında, sete bir sesçi geldi. Sözüm ona profesyonel olduğunu iddia etti. Biz ona seslerin 48000 Hz sampling rate ile alınmasını söyledik. Bir süre bize baktı ve tamam dedi. Sonra postta korktuğumuz başımıza geldi ve seslerin 44100 Hz ile kaydedildiğini gördük. Ses ve görüntü kayacak yani. Telefon açıp durumu belirttiğimizde kendisi bize “Bilgisayarda çevirirsiniz abi ya bişey olmaz.” dedi. Biz de biliyoruz çevrildiğini ancak sen neden işini doğru yapmadın, mesele bu. Kayıt cihazı veya kameranın üzerindeki göstergeleri yorumlama, ses seviyesine bakma, kaç kanaldan kayıt yaptığını bilme gibi temel ve hayati görevleri bile çoğu kişi ya bilmediğinden ya da önemsemediğinden yerine getirmiyor.



Bilge Miraç Atıcı, Kayıt

BMA: Çok klişe olacaktır ama “Postta toplarız abi” gerçekten can düşmanımız bana kalırsa. Sorunu kaynağında çözmek en doğru olanı. O çözümü üretme sırasında, daha önce sayılan ekipman ve ekip detayları önem kazanıyor. Belki de en sık yaptığımız bir diğer hata, sıradaki plan için doğru ekipman tercihleri yapamamaktır. Ayrıca görüntüde olan mesafe ilişkisini seste de kurmalıyız. İzleyenleri yabancılaştırıp dışarda tutmak -özellikle istenmiyorsa- sonucu kötü yönde etkileyen bir faktör.

MT: *Dublajın kaçınılmaz olması durumunda, stüdyo ortamının da mümkün olmadığı koşullarda, iyi bir uygulama için neler yapılmasını tavsiye edersiniz?*

BMA: Kontrollü bir ortam şart, ancak bu ortam illa kayıt stüdyosu olmak zorunda değil. Görüntünün çekildiği yerde ya da çok benzeri bir ortamda da kayıt alınabilir. Ama dış etmenleri kontrol edebiliyor olmak önemli. Kayda yansıyan en ufak problem post aşamasında dağ gibi önümüze çıkıyor. Odağımızda görüntü olduğu için, görüntüyle uyumlu olan her yol mubahtır.

OB: Dublaj almanız gerekiyor ve sestem yalıtılmış bir stüdyonuz yoksa, sessiz bir ev bulmanızı ve *reverbü* yani geri sekmesi az olan bir odada, en azından düzgün bir mikrofon ve varsa ses kartı, yoksa sadece bilgisayar yardımıyla kayıt almanızı öneririm. Eğer odada ses sekiyorsa, dublaj yapacak kişinin etrafını başka kişiler yorgan veya benzeri bir emici madde ile çevreleyebilirler. İşe yarıyor...



Osman Başaran, Dublaj

CA: Dublaj başlı başına bir alan. Eğer evde amatör olarak yapılacaksa bir ön hazırlık şart. Mesela yankıyı en aza indirgemeniz lazım. **Hayko Cepkin**'in ilk albümünde bazı şarkılarını masanın altına girip, üzerine bir çarşaf alıp seslendirdiğini okumuştum bir yerlerde. Komik gelebilir ama amatör şartlarda yankıyı en aza indirmenin iyi bir yolu. Seçeceğiniz mikrofon da önemli. Diyelim ki sahne içerisinde iki kişi konuşarak kalabalık bir caddede yürüyor. Buraya dublaj yapmanız lazım. Stüdyo, profesyonel miksaj gibi olanaklarınız da yok. Amatör ruhunuza kulak verin ve çıkın sokağa, sahnedekine yakın uygun bir yer bulun ve sesinizi orada kaydedin. Ambiyans da son derece önemli çünkü seste. Bunlar haricinde pratik yapmak, senkronu oturtmak zaten olmazsa olmazı bu işin.

MT: *Foley için neler önerebilirsiniz? Profesyonel olmayanlar tarafından başarılı foley çalışması yapılmasının güçlüklerini de düşünecek olursak, çekim mekanlarında çekim öncesi ve sonrası sese dair ne tür çalışmalar yapılabilir? İhtiyaç duyulan sesler başka hangi yollarla sağlanabilir?*

BMA: Görüntü için ses alanında oldukça başarılı, yakın bir arkadaşımın güzel bir cümlesi var “Foley artist işidir” diye. Gerçekten de öyle. Profesyonel olmak ya da olmamak değil mesele. Hayal gücünüzü kullanarak, ekranda var olan görüntüye en uygun sesi yapmak zorundasınız. İnsan algısı görselle çok kolay yönlendirilebilen bir hamur. Birebir aynı materyale sahip olamayabilirsiniz, ama elinizde var olanları nasıl kullandığınız önemli ve postta yapılabilecek bir kaç dokunuşla işinizi layıkıyla tamamlayabilirsiniz. Çekim sırasında ses için kontrollü bir ortam yaratmak en gerekli ancak gerçekten zor olabiliyor. Set ekibinin kalabalıklığı, yönetmen direktifleri, kamera, ışık ya da diğer tüm ekipmanların doğası gereği çıkarttığı sesler bir anda kabusa dönüşebilir. Bu nedenle çekim sırasında iyi not tutup, gerekli sesleri çekim sonrasında kaydetmek en mantıklı çözüm. Aslına sadık bir şekilde alınan kayıtlar her zaman hayat kurtarıyor. Bu imkan sağlanamadığı durumlarda, görüntüye uygun ortam seçilerek (stüdyo ya da açık hava) kayıtlar yinelenabilir. Her işin ters gitmesi durumunda da, profesyonelce hazırlanmış ses bankalarından seçim yapmak gerekecektir.

OB: Aslında en önemli hususlardan biri de, çekim sırasında mekanla alakalı ayrıntılı ses kaydedebilmek yani mekanda bulunan ve ses üreten kapı, saat, otomobil, musluk gibi mekanizmaları yakın mikrofonlayarak düzgün bir şekilde kaydetmek stüdyo aşamasında sizi foleyin bir çok kısmından kurtaracaktır ayrıca elinizde sahnenin orijinaline ait ses bankası da mevcut olacaktır. Bunun dışında, hazır ses bankalarından da yararlanılabilir. Günümüz teknolojisinde bilgisayar klavyelerinin tuşlarına atanan seslerle foley yapılabilen ya da ses bankasından örneğin bir ayak sesi bulunup kullanılabilen...

CA: Foley için çok güzel ses kütüphaneleri mevcut internetten satın alabileceğiniz. Ya da web siteleri mevcut, hem ücretli hem ücretsiz. Amatör

çalıřmalarda foley sesleri genelde ekip kendi üretmez. Bu tarz ses kütüphaneleri çok işe yarar. Foley yapacağınız bir olayın gerçekte olsa nasıl ses çıkaracağını önceden arařtırmak gerekir. Örneğın gerçek bir tabanca ateřlendiğı zaman nasıl ses çıkarır? Eski Türk filmlerindeki tabanca sesleri ile günümüz filmlerindeki tabanca seslerini hayalinizde canlandırın ve bir karşılařtırma yapın lütfen. Bu arada, bazı istisna durumlar da olabilir. Absürd komedi bir film çektiniz ve bir sahnede kafası kırılan bir adam var diyelim. Oradaki kırılma sesi, seyirciyi güldürmek adına, bir tahtanın kırılma sesi olabilir mesela.

MT: *Kurgu aşamasında en sık karşılaşılan sorunlar neler ve mevcut programlar profesyonel yardım olmaksızın ne tür ses hataların giderilebilmesine olanak veriyor?*

BMA: Galiba en büyük sorun, sahnede gördüğümüz mesafe, boyut, ağırlık gibi fiziksel ilişkileri, kaydedilen sesin yansıtmıyor oluşu. Çekim şartlarının zorluğu, teknik imkanlar buna neden olabiliyor. Bu tür algısal sorunları postta çözmek her zaman kolay olmayabiliyor. Dijital dünyanın getirdiğı avantajlar su götürmez. Ancak elbette bir sınırı var. Gürültü temizliğı, hasarlı kayıtların onarılması günümüzde en çok yapılan işlemlerden. Çok büyük yatırımlar ve profesyonel desteklerle inanılmaz işler yapılabiliyor. Tabi bu kaynaklara erişmek ayrı bir planlama...



Bilge Miraç Atıcı, Diyalog edit

CA: Sese dair en çok karşılaşılan iki problem, arka gürültü ve yankıdır. Amatör ekiplerde her zaman rast gelirsiniz şöyle bir diyaloga: “Abi mikrofon kablosu cızırtı yapmış, fonda gürültü var.” ya da “Buzdolabı çalışmış, farkına varmamışız.” gibi. Günümüzde artık herkesin erişebileceği yazılımlar, çok başarılı frekans analizi yapabiliyorlar. Belirli bir frekansta olan gürültüyü bilgisayara gösterip, bu gürültüyü tüm seslerden çıkart diyebiliyorsunuz. Ancak bu da tabii ki bir yere kadar. Yankı problemi de yani sesteki *reverb* efektini temizlemek, yakın zamana kadar mümkün değildi. Ancak son dönemde çıkan yazılımlar buna olanak veriyor. Güncel bilgileri sürekli takip etmek gerekli.

OB: Aslında kurgulanmış görüntünün sesleri demek daha doğru olur ve genelde diyalogların sıçraması dediğimiz sahneden sahneye geçerken mikrofonun açılışından kaynaklı ses değişimleri gerçekleşir. Bu durum devamlılık algısını bozar ve en sık karşılaşılan problemlerden biridir. Bunu çözmek, düzgün equalizer yazılımları yardımıyla ve biraz da emek vererek mümkün. Bunun dışında sesi kaydedilemeyen veya kötü kaydedilen mekanların atmosferlerini de ses bankasından ses bularak ve tasarlayarak çözebilirsiniz.

MT: *Sinematografik olarak filmin güçlendirilmesi için sesle ilgili olarak ne tip uygulamalar kullanılabilir? Başka bir ifadeyle, ne tür numaralar yapılabilir?*

BMA: Hep tekrar ediyordum ama vazgeçemiyorum, izleyene hissettirmek istenen duygu ne ise, görüntüye uygun olabilecek her durum, yol mubahtır. Artık dijital sistemlerin desteğiyle çok kanallı miksaj işlerimizi kolaylıkla halledebiliyoruz. Bankalardan ek sesler kullanılması, yeni sesler üretilmesi, seviye ve equalizer otomasyonlarıyla kurgu ritminin güçlendirilmesi sadece hayal gücümüzle sınırlı.

OB: Ülkemizdeki yapımları ölçüt alacak olursak, sadece müzikle işi götürürsünüz demem gerekir fakat tamamen boş bir sahnede yakılan bir sigaranın çıtırtısının gelmesi bile sahnenin gerçekliğini artırır, foley ya da ses tasarımı ile bir şekilde sahnelerdeki küçük objelere dokunmak -seslerle

canlandırmak- gerekir. Bunun dışında sahne geçişlerinde sahnenin sesini bir kaç saniye ya da daha kısa diğer sahneye aktarmak çok bilindik bir numaradır fakat hala işe yarar. Fakat sesin güçlendirilmesi denilince sesleri çok fazla duyurmaya çalışmak büyük bir hata olacaktır. Her şey belli bir denge için yani kendi içinde tutarlı olduğu sürece çok sorun yaşamazsınız. Aslında işin asıl kısmı nasıl düşündüğünüzle alakalı, çok saçma bir ses çok farklı bir işe yarayabilir. Bir gofretin kırılma sesinin çalı çırpı sesinden yapılabileceği gibi. Denemekten kaçınmayın ve sınırlı düşünmeyin derim.

CA: Sinematografi dediğimiz hadise, görsel bir hadisedir. Kamera, ışık ve sahnenin bir araya gelmesiyle oluşan bir çeşit sanat. Eğer ses gibi diğer tamamlayıcı öğeler de işin içine girerse buna mizansen diyoruz. Sinematografinin güzel bir mizansene dönüşmesi için o sırada görünen atmosferi destekleyen bir ses kurgusuna ihtiyacı var. Büyülü ve sisle kaplı bir ormandan geçiyorsanız, uzaklardan gelen yankılı bir kuş sesi duymak istersiniz. Ya da savaşmak üzere depodan silahlarını çıkartan bir adam şarjörünü doldururken o sesi iyice işitmek istersiniz. Bu şekilde, bir sesçi olarak filmin sinematografisine katkıda bulunmuş olursunuz.

MT: *Ses tasarımını beğendiğiniz filmler hangileri?*

BMA: *No Country for Old Men* (Coen Brothers, 2007) ve *Hugo* (Martin Scorsese, 2011) diyebilirim.

CA: Macar yönetmen György Pálfi'nin 2002 yılı yapımı *Huckle* filmi benim ses tasarımında favorimdir.

OB: *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008) bence oturup güzel bir surround sistemden izlerken sesler sayesinde nasıl görüntünün içine daldığının deneyimlenmesi açısından mükemmel bir film. Bunun dışında yapıldığı yıllar ve teknolojik olanaklar göz önünde bulundurulduğunda *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987) ses açısından bayağı iyi.

MT: *Söyleşimize katıldığınız ve deneyimlerinizi paylaştığınız için çok çok teşekkür ederiz...*

OB: Bu tür konuların konuşulması ve ilerlemesi için yapılan her şeyin yanındayım ve öğrenmekten de bıkmamak gerektiğini hatırlatmak isterim...

Bilge Miraç Atıcı (İzmir, 1990)

Ankara Üniversitesi'nde Elektrik-Elektronik Mühendisliği eğitimi almış olup, halen Bahçeşehir Üniversitesi'nde Ses Teknolojileri Yüksek Lisans Programı'na devam etmektedir. Müzik alanındaki çalışmalarının yanında, çok sayıda tanıtım filmi, kısa metraj film, belgesel ve çizgi dizinin kayıt, ses tasarım ve final miksini üstlenmiştir.

Can Ataç (Ankara, 1987)

Bilkent Üniversitesi, İletişim ve Tasarım bölümündeki eğitiminin ardından, ağırlıklı olarak post prodüksiyon ve 3D alanındaki çalışmalarının yanı sıra, Hacettepe Üniversitesi'nde Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri Yüksek Lisans Programı'na devam etmiştir. Çok sayıda kısa ve uzun metraj filmin post prodüksiyonu, birçok animasyon filminin 3D modelleme ve animasyonunda görev almıştır.

Osman Başaran (Samsun, 1982)

Ankara Üniversitesi ve Università di Teramo'da, Radyo Televizyon Sinema Bölümü lisans programını tamamlamış, Galatasaray İletişim Teknoloji Müzik Akademisi'nde kısa süre Ses Teknolojileri eğitimi almıştır. Müzik üzerine yaptığı çalışmalar ile birlikte, kısa ve uzun metraj filmler, reklam filmleri ve çok sayıda televizyon dizisinin dublaj kaydı, diyalog edit, ses tasarımı, müzik ve miksajını yapmıştır.