



İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI

MÜZİKLİ HİKAYELERDE FOLEY SANATININ KULLANIMINA
İLİŞKİN SANATÇI GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ceren YILMAZOĞLU

Malatya-2024



İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI

MÜZİKLİ HİKAYELERDE FOLEY SANATININ KULLANIMINA
İLİŞKİN SANATÇI GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ceren YILMAZOĞLU

Danışman: Doç. Dr. Kübra Dilek TANKIZ

Malatya-2024

 İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ	KABUL ONAY FORMU	Doküman No	İNÜ-KYS- FRM-142
		Yayın Tarihi	19.08.2019
		Revizyon No	
		Revizyon Tarihi	
		Sayfa No	3 / 115

**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ**

Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanımına İlişkin Sanatçı Görüşleri

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Doç. Dr. Kübra Dilek TANKIZ

HAZIRLAYAN

Ceren YILMAZOĞLU

Jürimiz tarafından 07/08/2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda bu tez **oybirliği /oyçokluğu** ile başarılı bulunarak Güzel Sanatlar Eğitimi **Anabilim** Dalı ..(Programın Adı Yazılacak).. **Yüksek Lisans** Tezi olarak kabul etmiştir.

Jüri Üyelerinin: Unvanı Adı SOYADI

İmza

1. Doç. Dr. Kübra Dilek Tankız

.....

2. Prof. Dr. Ali Ayhan

.....

3. Prof. Dr. Ali Korkut Uludağ

.....

O N A Y

Bu tez, İnönü Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş ve Enstitü Yönetim Kurulu'nun .../.../2022 tarih ve 2022/..... sayılı Kararıyla da uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Eyüp İzci

ONUR SÖZÜ

Doç. Dr. Kübra Dilek TANKIZ danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanımına İlişkin Sanatçı Görüşleri** başlıklı çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Ceren YILMAZOĞLU

ÖNSÖZ

Araştırma sürecinde bilgi birikimi ve deneyimi ile yoluma ışık tutarak farklı açılardan bakmamı sağlayan, beni her zaman olumlu ve nazik bir dille karşılayan, elini hep omzumda hissedeceğim desteği veren ve birlikte çalışmaktan büyük onur duyduğum kıymetli danışmanım *Doç. Dr. Kübra Dilek TANKIZ'a*,

Akademik sürecimde daima desteğini hissettiğim, yetiştirdiği bir öğrenci olmaktan daima onur ve gurur duyduğum, üzerimdeki emeğini hep hatırlayacağım kıymetli hocam *Prof. Dr. Engin GÜRPINAR'a*,

Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi birikimi ve deneyimleri ile bana yol gösteren ve müzik eğitimcisi olmamda emeği geçen kıymetli hocalarım *Prof. Cemal YURGA'ya, Prof. Dr. Ersan ÇİFTÇİ'ye, Prof. Dr. Onur ZAHAL'a, Prof. Dr. Ali AYHAN'a, Doç. Dr. Güneş AÇIKGÖZ'e, Doç. Dr. Ozan EROY'a*,

Radyo tiyatrosu, ses efektleri ve foley sanatı üzerine kıymetli bilgi birikimlerini ve deneyimlerini paylaşmak adına vakit ayıran ve araştırmama desteğini büyük bir onurla hatırlayacağım Türkiye'nin değerli efektörü, radyo tiyatrosu sanatçısı ve foley sanatçısı *Korkmaz ÇAKAR'a*,

Foley sanatına ve efektörlüğe yönelik tüm incelikleri, bilgi birikimlerini ve kıymetli deneyimlerini paylaşmak adına vakit ayıran, aynı dili konuşmaktan büyük keyif aldığım ve araştırmama büyük katkı sağlayan Türkiye'nin kıymetli foley sanatçıları ve efektörleri *Teoman TOKTAŞ'a, Ümit ÖZBEK'e, Zeynep ÇELEN'e, Deniz ERDOĞAN'a, Ali ÖREN'e, Bilge SÖNMEZ'e, Emir Buğra KAZAK'a, Ülkü Nur NAR'a, İlker SEVÜKER'e, Taylan GEÇİT'e, Ersin TEMELLİ'ye, Utku GÜRLER'e, Nurgül SÜLEYMANOĞLU'na ve Sevil DOĞAN'a*,

Bu süreç boyunca ve her anımda yanımda olarak bana destek olan, zorlu tüm koşullarda beni cesaretlendiren ve sevgisiyle yumuşatan kıymetli yol arkadaşım *Deniz CANBAY'a*, bu süreçte manevi olarak bana destek olan dostlarıma ve tüm yaşantım boyunca isteklerime saygıyla yaklaşan, hayallerime ulaşmamda en büyük destekçim olan, beni büyüten, yetiştiren ve bugünlerimde emeği olan kıymetli aileme teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

MÜZİKLİ HİKAYELERDE FOLEY SANATININ KULLANIMINA İLİŞKİN SANATÇI GÖRÜŞLERİ

YILMAZOĞLU, Ceren
Yüksek lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Müzik Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Kübra Dilek TANKIZ
Ağustos-2024, XV+ 111

Müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımını, foley sanatçılarının görüşleri doğrultusunda ortaya çıkarılması amacını taşıyan bu araştırmada, nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması yöntemi uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul ilinde görev yapan 15 gönüllü foley sanatçısı oluşturmaktadır. Çalışmanın verileri araştırmacı tarafından hazırlanmış ve uzman görüşleri alınarak geliştirilmiş kişisel bilgi formu ve 10 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşmeler yüz yüze, online (Google Meet) ve telefon görüşmesi yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, araştırmanın güvenilirliği, doğruluğu ve veri analizinin kolaylığı açısından kayıt altına alınmış ve daha sonra araştırmacı tarafından kayıtlar dinlenerek yazılı hale getirilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler, nitel veri analizi tekniklerinden içerik analizi tekniği ile çözümlenerek tematik kodlamalar yapılmış ve elde edilen bulgular tablolastırılarak yorumlanmıştır.

Araştırmanın bulguları ışığında ve sanatçı görüşleri doğrultusunda ulaşılan sonuçlara göre foley sanatçıları tarafından foley sanatının çoğunlukla sinema, tiyatro ve radyo alanlarında kullanıldığı ve çeşitli kullanım alanlarının olduğu; hikaye (kurgu) anlatımında foley sesleri oluşturulurken kurgu ile sesin uyumunun, ses ve karakter eşleşmesinin, gerçek sese yakın bir duyuşun, materyal tercihi ve mikrofonlamanın dikkat edilen kriterler olarak ifade edildiği; hikaye (kurgu) anlatımını güçlendirmek amacıyla kullanılan ses efekti türünün akustik foley efektler olduğu; hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin çoğunlukla kurgu betimlemesini güçlendirme, kurgu evrenini betimleme, karakter ve mekan özellikleri hakkında bilgilendirme, kurgu evrenini tanımlama ve sesleri karakterize etme işlevlerinde kullanıldığı; hikaye (kurgu) anlatımında, foley sesleri oluştururken kullanılan farklı materyallerin işitsel yaratıcılık üzerinde etkili olduğu ve bu etkilerin daha çok ses-kurgu ilişkilendirme, ses

arařtırma, iřitsel farkındalık, ses tanıma, ses ayırt etme, iřitilen sesleri farklı ses efektleri ile iliřkilendirme ve ses karakterlerini analiz edebilme becerilerinin geliřimini saęladığı; hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan iřitsel imgelerin oluřumunda ve geliřiminde foley sanatının, ses - mekan tanımlama ve somutlařtırma iřlevlerinin olduęu; hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin kurgudaki olay örgüsünün ifadesini kolaylařtırdığı, kurgu geçiřlerini destekledięi, kurgudaki karakterleri betimledięi, kurguyu tekdüzelikten kurtardığı ve kurgunun iyileřtirilmesinde etkili olduęu; hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley ses efekti materyallerinin seęiminde birçok özellięin rol oynadıęı çoęunlukla tekrar kullanılabilirlik, amaca hizmet etme ve iřlevsellik özelliklerine göre tercih edildięi ortaya çıkmıřtır. Foley sanatçıları tarafından ifade edilen foley seslerinin kullanımındaki sorunların bařında stüdyo sınırlılıęı ve zaman kaynaklı sorunlar gelmektedir.

Foley sanatçılarının müzikli hikayelerde foley sanatının daha etkili ve verimli kullanılmasına iliřkin önerilerinde; müzikli ve foley içerikli hikayelerin çeřitlenebilecek formatlarda ve etkileřimli bir ortamda yapılması, çocukların nesnelere dokunarak ve birebir deneyimler kazandıęı çalışmalarla çeřitlendirilerek ses-nesne iliřkisini daha rahat kurabilecekleri atölye çalışmalarının yapılması, foley sanatının çocukların karřılařabilecekleri uygulamalarda ve platformlarda kullanımının yaygınlařtırılması, foley sanatının ve iřitsel öğelerin eęitim-öęretim materyallerine dahil edilmesi ve foley sanatının disiplinlerarası kullanımının yaygınlařtırılması gereklilięini savunmuřlardır.

Anahtar Sözcükler: Müzik eęitimi, erken yař müzik eęitimi, müzikli hikaye, foley sanatı, ses

ABSTRACT

ARTIST OPINIONS ON THE USE OF FOLEY ART IN MUSICAL STORIES

YILMAZOĞLU, Ceren
İnönü University, Institute of Educational Sciences
Fine Arts Education Department
Music Education Department

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Kübra Dilek TANKIZ
Haziran-2024, XV+ 111

In this research, which aims to reveal the use of foley art in musical stories according to the opinions of foley artists, the case study method, one of the qualitative research approaches, was used. The study group of the research consists of 15 volunteer foley artists working in Istanbul. The data of the study were collected through a personal information form prepared by the researcher and developed by taking expert opinions, and a semi-structured interview form consisting of 10 open-ended questions. The interviews were conducted face to face, online (Google Meet) and by telephone. The interviews were recorded to ensure the reliability and accuracy of the research and ease of data analysis, and the recordings were then listened to and transcribed by the researcher. The data obtained from the interviews were analysed using content analysis, one of the qualitative data analysis techniques, and thematic coding was carried out, and the findings obtained were tabulated and interpreted.

According to the results obtained from the research findings and the opinions of foley artists, foley art is mainly used in the fields of cinema, theatre and radio and has various fields of application; when creating foley sounds in story (fiction) narration, the harmony of fiction and sound, sound and character matching, hearing close to real sound, material preference and microphoning are expressed as criteria to be considered; the type of sound effect used to enhance story (fiction) narration is acoustic foley effects; foley sounds used in story (fiction) narration are mostly used to enhance fictional description, describe the fictional universe, inform about character and space features, define the fictional universe and characterise voices; in storytelling (fiction), the various materials used to create foley sounds have an effect on auditory creativity and these effects enable the development of skills such as sound-fiction association, sound research, auditory awareness, sound recognition, sound discrimination, associating heard sounds with different sound effects and analysing sound characters; in the

creation and development of auditory images used in storytelling (fiction), foley art has the functions of sound-space identification and concretisation; foley sounds used in story (fiction) narration facilitate the expression of the plot in fiction, support fictional transitions, describe the characters in fiction, save fiction from monotony and are effective in improving fiction; many characteristics play a role in the selection of foley sound effect materials used in story (fiction) narration, and they are usually preferred according to reusability, purpose and functionality has emerged. The main problems with the use of foley sounds, as expressed by the foley artists, are studio limitations and time issues.

Suggestions from foley artists for more effective and efficient use of foley art in musical stories include: creating stories with music and foley content in formats that can be diversified and in an interactive environment; holding workshops where children can more easily establish the sound-object relationship by diversifying with studies where children touch objects and have one-to-one experiences; expanding the use of foley art in applications and platforms that children may encounter; including foley art and audio elements in educational materials; and expanding the use of foley art in different fields.

Keywords: Music education, early childhood music education, musical story, foley art, sound

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	İV
ÖNSÖZ.....	V
ÖZET	Vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER	X
KISALTMALAR.....	xiii
FOTOĞRAFLAR DİZİNİ	xiv
TABLolar DİZİNİ.....	xv

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1.Problem Cümlesi.....	4
1.2.Alt Problemler.....	5
1.3.Araştırmanın Amacı.....	5
1.4.Araştırmanın Önemi	6
1.5.Sınırlılıklar	6
1.6.Sayıtlılar.....	6
1.7.Tanımlar.....	6

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1.Müzik Eğitimi	8
2.1.1.Erken Yaş Müzik Eğitimi	9
2.1.2.Erken Yaş Müzik Eğitiminde İşitsel Algı Çalışmaları	10
2.1.2.1.İşitsel Algı Gelişim Dönemleri	12
2.1.3.Müzik Eğitimi ve Oyun İlişkisi	13
2.1.4.Çocuk Edebiyatı.....	16
2.1.5.Müzikli Hikaye	18
2.1.6.Müzikli Hikayelerde Çalgı Kullanımı	21
2.1.7.Müzikli Hikayelerde Foley Sanatı Kullanımı	22
2.1.8.Müzikli Hikayelerde Kullanılabilecek Foley Efekt Örnekleri.....	24
2.1.9.Ses ve Sesin Özellikleri	31

2.1.10.Ses Efektleri	33
2.1.11.Jack Donovan Foley.....	34
2.1.12.Foley Sanatı	35
2.1.13.Akustik Foley Efekt ve Yapay Ses Efektleri	41
2.2.İlgili Araştırmalar	42

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Modeli.....	45
3.2.Evren ve Örneklem	45
3.3.Verİ Toplama Teknikleri	47
3.4.Verilerin Analizi	48

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

4.1.Foley Sanatçıların, Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar	49
4.2.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerini Oluştururken Dikkat Ettikleri Kriterlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar	50
4.3.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullandıkları Ses Efektİ Türlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	55
4.4.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin İşlevlerine İlişkin Bulgu Ve Yorumlar	57
4.5.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullandıkları Farklı Materyallerin İşİtsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	61
4.6.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları İşİtsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşİlevlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	65
4.7.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine Yönelik Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	67
4.8.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Ses Efektİ Materyallerini Tercih Etme Kriterlerine İlişkin Bulgular Ve Yorumlar	70
4.9.Foley Sanatçıların Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Yaşadıkları Sorunlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar	73

4.10.Foley Sanatçılarının Foley Sanatının Müzikli Hikayelerde Daha Etkili Ve Verimli Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine Ve Önerilerine İlişkin Bulgular Ve Yorumlar	75
---	----

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1.Sonuç	82
5.1.1.Foley Sanatçılarının, Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Sonuçlar ..	82
5.1.2.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerini Oluştururken Dikkat Ettikleri Kriterlere İlişkin Sonuçlar	82
5.1.3.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullandıkları Ses Efektleri Türlerine İlişkin Sonuçlar	83
5.1.4.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin İşlevlerine İlişkin Sonuçlar.....	83
5.1.5.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullandıkları Farklı Materyallerin İşitsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar.....	84
5.1.6.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevlerine İlişkin Sonuçlar	84
5.1.7.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine Yönelik Görüşlerine İlişkin Sonuçlar.....	85
5.1.8.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Ses Efektleri Materyallerini Tercih Etme Kriterlerine İlişkin Sonuçlar	85
5.1.9.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Yaşadıkları Sorunlara İlişkin Sonuçlar.....	86
5.1.10.Foley Sanatçılarının Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Daha Etkili ve Verimli Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine ve Önerilerine İlişkin Sonuçlar.....	86
5.2.Tartışma	87
5.3.Öneriler	89
6.KAYNAKÇA	92
7.EKLER	97
EK-1. Görüşme Formu	98
EK-2. Etik Kurul Onayı	100

KISALTMALAR

Foley	: Ses efekti sanatı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
Vb	: Ve benzeri



FOTOĞRAFLAR DİZİNİ

Fotoğraf 2.1.Kanat Çırpma Sesine Ait Malzemeler- Pantolon Askısı	24
Fotoğraf 2.2.Köpek Yürüme Sesine ait malzemeler – iki adet iğnelik, toplu iğneler	25
Fotoğraf 2.3.Yağmur Sesine Ait Malzemeler – Süzgeç, Pirinç, Kağıt, Kap.....	25
Fotoğraf 2.4.Yaprak Hıştırtısına Ait Malzemeler - Soğan Kabukları	26
Fotoğraf 2.5.Kurbağa Sesine Ait Malzemeler – Kolonya, Bardak	26
Fotoğraf 2.6.Helikopter Sesine Ait Malzemeler - Ritim Çubukları, Yastık	27
Fotoğraf 2.7.Kuru Boya ile Boyama Sesine Ait Malzemeler – Tahta Çubuk, Farklı Kalınlıklara Sahip Kağıtlar	27
Fotoğraf 2.8.At'ın Koşma Sesine Ait Malzemeler - Kalın Karton Kapaklı Kutu ve Sünger...	28
Fotoğraf 2.9.Yarisına Kadar Yoğun Sıvı Doldurulmuş Kalın Plastik Şişe	28
Fotoğraf 2.10.Poşet İçine Konulmuş Patlayan Mısır ve Kozalaklar	29
Fotoğraf 2.11.Köpek Silkelene Sesine Ait Malzemeler - Bulaşık Eldiveni.....	29
Fotoğraf 2.12.Tren Düdüğü Sesine Ait Malzemeler - Mızıka	30
Fotoğraf 2.13.Gürültü Davulu.....	30
Fotoğraf 2.14. Okyanus Dalgası Seti	31
Fotoğraf 2.15.Foley Stüdyosu - Çeşitli Zemin Örnekleri ve Mikrofonlama (Ören Film Foley Stüdyosu)	37
Fotoğraf 2.16.Foley Stüdyosu - Farklı Ses Karakterinde Ayakkabılar (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)	38
Fotoğraf 2.17.Foley Stüdyosu – Zemin Örnekleri & Stüdyoya Genel Bakış	39
Fotoğraf 2.18.Foley Stüdyosu - Foley Zemin Örnekleri (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)	39
Fotoğraf 2.19.Foley Stüdyosu - Foley Efekt Malzemeleri (Foley İstanbul Foley Stüdyosu) ..	40
Fotoğraf 2.20.Farklı Ses Karakterinde Ayakkabılar & Farklı Dokuda Kağıtlar (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)	40
Fotoğraf 2.21.Foley Stüdyosu – Foley Efekt Malzemeleri	41

TABLÖLER DİZİNİ

Tablo 3.1. Katılımcıların Betimleyici Özelliklerine İlişkin Tablo.....	45
Tablo 4.1.Foley Sanatçılarının Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Sanatçı Görüşleri.....	49
Tablo 4.2.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluşturulurken Dikkat Edilen Kriterlere İlişkin Sanatçı Görüşleri	51
Tablo 4.3.Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullanılan Ses Efektleri Türlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri.....	55
Tablo 4.4.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan Foley Seslerinin İşlevlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri.....	57
Tablo 4.5.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullanılan Farklı Materyallerin İşitsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine ilişkin Sanatçı Görüşleri ...	61
Tablo 4.6.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri	65
Tablo 4.7.Hikaye (Kurgu) İçerisinde Kullanılan Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine İlişkin Sanatçı Görüşleri.....	68
Tablo 4.8.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan Foley Ses Efektleri Materyallerini Tercih Etme Durumlarına İlişkin Sanatçı Görüşleri.....	71
Tablo 4.9.Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Sorunlara İlişkin Sanatçı Görüşleri	73
Tablo 4.10.Müzikli hikayelerde foley sanatının kullanılmasına yönelik Sanatçı Görüşleri ve Önerileri	76

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1 Problem Durumu

Okul öncesi ve okul çağı çocuklarının zihinsel, duygusal ve dil gelişimlerini sağlamalarındaki en büyük faktör kitaplardır. Çocuk edebiyatı çocukların hayal dünyalarını harekete geçiren, ihtiyaçlarını karşılayabilmelerini ve gündelik olayları kendi gelişim düzeyleri içinde söz ve yazı biçimi ile anlamlandırabilmelerini sağlayan edebiyat türüdür. Hikaye ve masallar çocuklara problem çözme becerisi kazandırırken sorunların üstesinden gelme yollarını da beraberinde sunar. Sever'e (2003) göre; çocuk edebiyatı, erken çocukluk dönemi ile başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimi ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle zenginleştiren, beğeni düzeyini yükselten ürünlerin adıdır (s.9). Sözel öğelerin kalıcılığını ve etkisini arttırabilmek için ifadeleri somutlaştırmak ve işitsel algıyı boyutlandırmak oldukça önemlidir. İşitsel duyu, kalıcılığı sağlayan en önemli öğelerden biridir. Hikayeler ise kurguların zihinde canlandırılması yolu ile anlam kazanır. Bireyin kendisini hikayeye dahil edebilmesi için duyuların çeşitliliğine ihtiyacı vardır. Çocuk edebiyatında kullanılan hikayeler ne kadar fazla duyuya hitap ederse çocuğun kurguyu boyutlandırması ve somutlaştırması kolaylaşmaktadır. Hikayenin sözsel boyutunun işitsel öğelerle desteklenerek hikayenin mekan ve karakterleri hakkında bilgi sağlaması, hikayenin tanımlanmasını kolaylaştırması, hikayeyi betimlemesi, duyguları yansıtmaları ve hikayeleri somutlaştırması açısından önem taşımaktadır.

Çocukların dil becerisini kazanmasında ve kullanmasında işitsel uyarımların önemli derecede etkisi vardır. Bu nedenle bireylerin işitsel eğitiminde sesleri dinleme ve ayırt etme etkinliklerine yer verilmeli ayrıca taklit etme yeteneğinin gelişimi desteklenmelidir (Bal ve Artan, 1995). Duke (1999) ise müzik etkinliklerinde yer alan dikkatini seslere odaklama, dinleme çalışmaları, çocukların öğrenmenin temeli olan dinleme becerisini kazanmalarında ve dikkat sürelerinin uzamasında önemli bir yer tuttuğunu belirtmektedir. Senemoğlu (2005) erken yaş döneminde müzik eğitiminde müzik etkinliklerine yer verilmesi, çocuğun başka bir yolla kazanamayacağı duygusal yaşantılar kazanmasına ve bu etkinliklerle birlikte planlanan hareket

etkinliklerinin ise bedenin tümünü aktif olarak kullanmasına olanak sağlayacağını ifade etmiştir.

Çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyici bir niteliğe sahip olan müzik eğitiminin oyunla eğitim niteliğinde olmasına dikkat edilmeli, çocukların istekli ve keyifle öğrenmelerine imkan tanınarak müzikli oyun çalışmalarına katılımları sağlanmalıdır (Dikici, 2002). Çocuklar kendilerini rahat hissettikleri ve müziksel ihtiyaçlarını karşılayacak çalgıların bulunduğu ortamlarda, oyun ve müzik yolu ile duygularını ifade edebilirler. Bu nedenle oyun ve müzik doğaçlamalarına yardımcı olabilecek özgür bir ortam sunulmalı ve bu ortamda birçok müzik aletine yer verilerek farklı sesler ile duygularını ve hayal dünyalarını tanımlamalarına imkan sağlanmalıdır. Müzik eğitiminde kullanılan müzikli hikaye ve müzikli oyun çalışmaları, performans sergileme ve dinleme becerilerinin gelişimini sağlamakla birlikte, öğrenmeyi oyun ve müzik eşliğinde aktifleştirerek kolaylaştırmayı ve kalıcılığı sağlamayı hedefler.

Bir müzik dersine edebiyat eklemek, müziğin çocuklara daha az soyut ve daha fazla somut görünmesine yardımcı olur. Müzik kavramlarını netleştirir ve farklı ifade biçimlerinin (kelimeler, sanat, müzik) aynı fikirleri farklı ortamlar aracılığıyla temsil edebileceğini gösterir (Calogero, 2002). Fallin (1995) müzik eğitiminde çocuk edebiyatı kullanıldığında, bireyi yaratıcılığa teşvik edebileceğini, müzik bilgisini ve becerilerini güçlendirebileceğini, dinlemeyi geliştirebileceğini ve çok kültürlü yapıyı genişletebileceğini belirtmektedir.

Müzikli hikayeler, okul öncesi müzik eğitiminde kullanılan bir yöntem olarak bilinmektedir. Bal & Artan'a (1995) göre müzikli hikayeler, seslerin kullanımına uygun olarak hazırlanmış öykülerdir. Bazı müzik aletlerinin veya nesnelerin sesleri doğada var olan seslere benzetilir. Örneğin, hikayede geçen saatin tik-takları ritim sopaları, ksilofon gibi aletlerle veya el ile dizlere vurularak çıkarılabilir. Sığırtmaç (2002) müzikli hikayelerde kullanılan nesnelerin ve müzik aletlerinin sesleri, ayırt etme ve sınıflandırma becerilerinin geliştirilmesine fayda sağlamaktadır.

Müzikli öykülerde seslerin karakteristik özelliklerinin benzetme yoluyla müziksel ifade üzerinden verilmesi sağlanmaktadır. Müzikli hikayeler dinleyiciye, müzikte; hız, gürlük, ritim öğeleri olarak bilinen kavramları, günlük yaşantı sırasında deneyimlediği ve karşılaşılabileceği durumları öyküleme örnekleri ile birlikte vererek müziksel algısının ve müziksel yaratıcılığının geliştirilebilmesi için alanlar açmaktadır. Müzikli hikayeler içinde kurgunun anlamlandırılabilmesi için işitsel öğelerin işlevlerinin ve etkilerinin ses efektleri ve foley sanatı kullanımı ile arttırılabileceği düşünülmektedir. Walczak & Fryer'e (2017) göre; ses ögesi görüntüyü destekleyen, tamamlayan, yer yer de görüntü yerine anlamı oluşturan öğe durumundadır. Bu da sesin eklendiği tüm kurguları deneyimlemeyi kolaylaştırmaktadır.

Kurguda görülmeyen, gösterilemeyen öge ve olayları ses aracılığıyla aktarmak mümkündür. Sesin görüntü gibi sınırı olmayan uzamsal kullanımı, kurgunun hikâyesinin anlaşılabilirliğini dinleyici veya izleyici lehinde arttırmaktadır.

İngilizcesi “foley” olan efekt kavramı, Jack Foley’in bulduğu bir yöntemdir. Bu tanımlama film sahnelerindeki arka planda kalan ses efektlerinin, stüdyoda görüntü ile senkron bir biçimde kaydedilmesi anlamında kullanılmaktadır. Foley stüdyosunda ses yaratmak için birçok nesne ve zemin bulunur. Foley stage ise çeşitli zeminlerden ve materyallerden oluşan bir alandır. Foley sanatçısı tarafından kum, tahta, taş, çakıl, toprak, saman ya da yapraklarla kaplı bir platformun olduğu kayıt stüdyolarında filmin efekt niteliğindeki bütün sesleri film ekranda akarken çeşitli araç gereçler kullanılarak yapılmaktadır (Canıklıgil, 2007, s. 217). Yapılan çeşitli araştırmalar sonucunda, ses efektlerinin görsel imgelerin yaratılmasına teşvik etme gücünü, dinleyicinin tutumunu, dikkatini ve hafızasını diğer kaynaklardan daha fazla etkilediği kanıtlanmıştır (Atwood, 1989; Babin & Burns, 2004). Muharremli (2020) ses efektlerinin; kurgunun içeriğini keşfetmede, olayların gerçekleşmesinde ve gelişmesinde, karakterlerin ve mekan şartlarının algılanmasında, kurgunun hayal gücü ile bütünleşmesinin sağlanmasında, kurgudaki evrenin tanımlanmasında önemli rol oynadığından bahsetmiştir.

Bu doğrultuda, müzikli hikayelerde kullanılan foley sesleri, hikaye (kurgu) evreninin tanımlanmasında, betimlenmesinde, güçlendirilmesinde ve somutlaştırılmasında görevlidir. Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımı ile birlikte foley seslerinin hikaye ve kurgulardaki görünmez imgeyi canlandırarak hikayeyi (kurguyu) somutlaştırma işlevi sunacağı, bireylerin işitsel imgelerinin doğru kodlanmasına, ses tanıma, ses ayırt etme ve işitsel yaratıcılık becerilerinin gelişimine önemli ölçüde katkı sağlayacağı, ses oluşturma aşaması ritmik öğelerle sınırlandırılmadığı için bireye kendi yaratıcılığını sınırlamadan daha geniş betimlemelerle çalışma ve dinleme fırsatı sunacağı, ses efektlerini doğal ve gerçeğe yakın bir duyumla işitilmesini sağlayarak işitsel imge oluşumunu destekleyeceği düşünülmektedir.

İlgili alan yazın incelendiğinde müzikli hikaye ve öyküler ile ilgili sınırlı sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Erken yaş müzik eğitiminde kullanılan müzikli hikaye yöntemiyle ilgili araştırmalar; (Bal & Artan, 1995; Sun & Seyrek, 1991; Sığırtmaç, 2017; Modiri, 2012; Linde, 1999; Uçan, 2018; Tarnowski, 1999; Öztürk, 2003; Littleton, 1991; Duke, 1999; Wolf, 1994; Brewer, 2001; Uçal, 2003), Müzikli öykü ve hikayelerle yaratıcılık ve müzikal beğeni geliştirme açısından incelenen çalışmalar (Metin, 2019; Tekin, 2001), Müzikli hikaye, öykü ve masallarda ses ögesi kullanımı ile ilgili araştırmalar (Char, 1985; Atwood, 1989) olduğu görülmüştür. Oyun ve müzik ile ilgili araştırmalar (Littleton, 1998, Morin, 2001), Çocuk

edebiyatı ve müzik ile ilgili olan araştırmalar (Calogero, 2002; Force; 1957; Fallin, 1995; Ringgenberg, 2003) olduğu görülmüştür. Sinema ve ses alanında kullanılan foley sanatı ile ilgili araştırmalar (Sözen, 2017; Ergül, 2006; Kabaş, 2023; Öngören, 1982; Ament, 2009; Özkoçak, 2014; James, 2018; Kılıç, 2003; Bordwell & Thompson, 2009) literatürde yerini almaktadır. Literatürde yer alan çalışmalara genel olarak bakıldığında müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımına ilişkin foley sanatçılarının görüşlerin alındığı bir çalışmanın olmadığı gözlemlenmiştir. Bu anlamda yapılan araştırma, müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımına ilişkin, müzik alanında yapılan ilk çalışma olup kaynak araştırma niteliği taşımaktadır.

Müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımı erken yaş müzik eğitiminde son derece önemli bir yer tutmaktadır. Bu araştırma, disiplinler arası bir çalışma olması, müzikli hikayeler içinde kullanılan doğala ve gerçeğe en yakın sesleri veren foley sanatının hikayelerin tanımlanabilmesine, anlamlandırılabilmesine, betimlenebilmesine olanak sağlaması, işitsel imge oluşumuna ve gelişimine katkı sağlaması, ses ayırt etme, ses tanıma becerilerinin ve işitsel yaratıcılığın gelişimine nasıl ve ne şekilde etki ettiğini foley sanatçılarının görüşleri ile ortaya koyan bir araştırma olması bakımından önem taşımaktadır.

Bu araştırmada, müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımına ilişkin Türkiye’de görev yapan az sayıdaki foley sanatçısının görüşlerinin yer alması, foley sanatının hikaye (kurgu) içerisindeki işlevlerinin ve foley sanatında kullanılan materyal özelliklerinin, müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının sınırlılıklarının ve yaşanan sorunların ele alınması, müzikli hikayelerde foley sanatının etkili ve verimli kullanılmasına yönelik görüş ve önerilerinin geniş bir sanatçı perspektifinden ortaya konulması amaçlanmıştır.

1.2 Problem Cümlesi

Araştırmanın problem cümlesi; “Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımına ilişkin sanatçı görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir.

1.3 Alt Problemler

Araştırmanın alt problemleri şu şekilde oluşturulmuştur.

Foley sanatçılarının;

1. Foley sanatını kullanım alanları nelerdir?
2. Hikaye (kurgu) anlatımında foley seslerini oluştururken dikkat ettikleri kriterler nelerdir?
3. Hikaye (kurgu) anlatımını güçlendirmek amacıyla kullandıkları ses efekti türleri nelerdir?
4. Hikaye (kurgu) anlatımında kullandıkları foley seslerinin işlevleri nelerdir?
5. Hikaye (kurgu) anlatımında, foley seslerini oluştururken kullandıkları farklı materyallerin işitsel yaratıcılıkları üzerine etkileri nedir?
6. Hikaye (kurgu) anlatımında kullandıkları işitsel imgelerin oluşumunda ve gelişiminde foley sanatının işlevlerine yönelik görüşleri nelerdir?
7. Hikaye (kurgu) içerisinde kullandıkları foley seslerinin kurguya olan etkisine yönelik görüşleri nedir?
8. Hikaye (kurgu) anlatımında kullandıkları ses efekti materyallerini tercih etme kriterleri nelerdir?
9. Hikaye (kurgu) anlatımında foley seslerinin kullanımına yönelik yaşadıkları sınırlılıklar ve sorunlar nelerdir?
10. Foley sanatının müzikli hikayelerde daha etkili ve verimli kullanılmasına yönelik görüşleri ve önerileri nelerdir?

1.4 Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımına ilişkin Türkiye’de görev yapan az sayıdaki foley sanatçısının görüşlerinin yer alması, foley sanatının hikaye (kurgu) içerisindeki işlevlerinin ve foley sanatında kullanılan materyal özelliklerinin, müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının sınırlılıklarının ve yaşanan sorunların ele alınması, müzikli hikayelerde foley sanatının etkili ve verimli kullanılmasına yönelik görüş ve önerilerinin geniş bir sanatçı perspektifinden ortaya konulması amaçlanmıştır. Buna bağlı olarak yapılan araştırma, gelecekteki çalışmalara ışık tutmak amacı taşımaktadır.

1.5 Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, disiplinlerarası bir çalışma olması, müzikli hikayeler içinde kullanılan doğala ve gerçeğe en yakın sesleri veren foley sanatının hikayelerin tanımlanabilmesine, anlamlandırılabilmesine, betimlenebilmesine olanak sağlaması, işitsel imge oluşumuna ve gelişimine katkı sağlaması, ses ayırt etme, ses tanıma becerilerinin ve işitsel yaratıcılığın gelişimine nasıl ve ne şekilde etki ettiğini foley sanatçılarının görüşleri ile ortaya koyan bir araştırma olması bakımından önem taşımaktadır.

Araştırma, müzik eğitimi alanında “foley” konulu ilk çalışma olup kaynak araştırma niteliğindedir. Müzik eğitimi alanındaki çalışmalara ışık tutabilmesi ve kaynak olabilmesi açısından ayrıca önem taşımaktadır.

1.6 Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- ☐ İstanbul ilinde görev yapan foley sanatçıları ile,
- ☐ Araştırmada kullanılan veri toplama araçları, ulaşılabilen kaynaklar ve İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tarafından belirlenen çalışma süresi ile sınırlandırılmıştır.

1.7 Sayıtlılar

Bu araştırmada;

- ☐ Görüşmecilerin foley sanatı konusunda yetkin ve bilgi sahibi olduğu,
- ☐ Araştırmanın yönteminin, amacına hizmet ettiği,
- ☐ Veri toplama araçlarından edinilen bilgilerin araştırmanın verilerini sağladığı varsayılmakta, geçerli ve güvenilir olduğu kabul edilmektedir.

1.8 Tanımlar

Müzik Eğitimi: Bireyin kişisel gelişimini, hazırbulunuşluk düzeyini ve içinde bulunduğu kültürel etkileşimi de dikkate alarak çeşitli yöntem ve tekniklerle bilişsel, duyuşsal, devinişsel,

sosyal, psikomotor ve dil gelişim alanlarının desteklenmesini sağlayan, müziksel yaşantılar yoluyla müziksel davranışlar kazandırma ve oluşturma sürecidir.

Erken Yaş Müzik Eğitimi: Müzik eğitiminin kazanımlarının çocukların duyularının ve izlenimlerinin en yoğun olduğu okul öncesi dönemde duysal ve ritmik sezgilerin uyandırılması olduğu vurgulanmaktadır. Müzik, çocuğa aktif bir şekilde dinlemeyi ve duymayı öğretmekte, günlük yaşamdan uzaklaşarak, çok daha geniş olan hayal dünyasını yansıtmaya fırsatı vermektedir. Diğer taraftan müzik, çocuğun hayal gücünü harekete geçirerek beslemekte ve yaratma yeteneği için elverişli bir zemin hazırlamaktadır (Yavuzer, 1993).

Müzikli Hikaye: Müzikli hikayeler, okul öncesi müzik eğitiminde kullanılan bir yöntemdir. Şarkıların, seslerin ve ritmik öğelerin kullanımına uygun olarak hazırlanmış öyküler olarak bilinmektedir. Birçok müzik aleti ve ritim çalgısı kullanılarak dönüştürülen hikayelerin olay örgüsü, "şarkı-ritim-oyun-hareket" dörtlüsü ile birlikte, hikayeye eş zamanlı olacak şekilde müzikle betimlenerek anlatılır. Bazense müzik, bu anlatıma yalnızca eşlik eder.

Foley Sanatı: İngilizcesi “foley” olan efekt, Jack Foley’in bulduğu bir yöntemdir. Bu tanımlama film sahnelerindeki arka planda kalan ses efektlerini stüdyoda gerçekleştirilmesi anlamında kullanılmaktadır. Bu seslerin kullanılması için tercih edilen “foley stage” ise çeşitli zeminlerden ve materyallerden oluşan bir alandır. Foley sanatçısı tarafından kum, tahta, taş, çakıl, toprak, saman yada yapraklarla kaplı bir platformun olduğu kayıt stüdyolarında filmin efekt niteliğindeki bütün sesleri film ekranda akarken çeşitli araç gereçler kullanılarak yapılmaktadır (Canikligil, 2007:217).

Ses: Ses ögesi görüntüyü destekleyen, tamamlayan, yer yer de görüntü yerine anlamı oluşturan öge durumundadır. Bu da sesin eklendiği tüm kurguları deneyimlemeyi kolaylaştırmaktadır. Kurguda görülmeyen, gösterilemeyen öge ve olayları ses aracılığıyla aktarmak mümkündür. Sesin görüntü gibi sınırı olmayan uzamsal kullanımı, kurgunun hikâyesinin anlaşılabilirliğini dinleyici lehinde arttırmaktadır (Walczak ve Fryer, 2017).

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1.Müzik Eğitimi

Uçan (2018) tarafından müzik, duyguları ve düşünceleri ses ve ritimler yolu ile anlatma sanatı olarak tanımlanmıştır. Eğitim ise en sade tanımıyla bireyde yaşantılar yolu ile kalıcı izli davranış değişiklikleri oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır.

Eğitim ve müziğin ortaklaşa oluşturduğu Müzik eğitimi ise, Sığırtmaç (2017) tarafından bireye yaşantılar yoluyla müziksel davranış kazandırma ve bireyde müziksel davranış değişikliği oluşturma süreci olarak tanımlanmıştır.

Artan & Uyanık (2001) tarafından müzik eğitimine dair bazı görüşler ve sonuçlar şöyle dile getirilmiştir; Araştırmacılar tarafından, okulöncesi dönemde müziğin, normal veya özel eğitim gereksinimi olan tüm çocukların eğitiminde kullanılması, bilişsel ve dil, zihinsel gelişim ve yaratıcılık, duygusal ve sosyal gelişim, bedensel ve psiko-motor gelişim gibi tüm gelişim alanlarını destekleyen ve olumlu etki ettiği vurgulanan önemli araçlardan biri olduğu ifade edilir. Ayrıca küçük yaşlardan itibaren müziksel aktivite içinde bulunarak müzikle beslenen ve desteklenen çocukların ruhsal ve bedensel yönden daha sağlıklı bir gelişim sergiledikleri dile getirilmektedir. (s.356)

Yapılan araştırmalar, müzik eğitiminin farklı alanlarda başarıyı arttırdığını ve soyut akıl yürütme becerilerini kazanmada etkili olduğunu göstermiştir (Shaw, 2003).

Tüm bu tanımlardan ve sonuçlardan yola çıkarak genel bir tanım oluşturmak gerekirse; Müzik eğitimi, bireyin kişisel gelişimini, hazırbulunuşluk düzeyini ve içinde bulunduğu kültürel etkileşimini de dikkate alarak çeşitli yöntem ve tekniklerle bilişsel, duyuşsal, devinişsel, sosyal, psikomotor ve dil gelişim alanlarının desteklenmesini sağlayan, müziksel yaşantılar yoluyla müziksel davranışlar kazandırma ve oluşturma süreci olarak tanımlayabiliriz.

2.1.1. Erken Yaş Müzik Eğitimi

Yaşamın ilk altı yılını kapsayan dönem çocuğun yaşamındaki en önemli yıllar olarak bilinmektedir. Bunun nedeni ise çocukların gelişimlerinin hızlı olduğu, karakter ve kişilik yapısının şekillenmeye başladığı, temel alışkanlıkların kolayca kazandırılabilirdiği dönem olmasından kaynaklanmaktadır. Bu dönemde çocuğa kazandırılacak alışkanlıklar, zamana, yönlendirilmeye ve tekrara bağlı olarak geliştirilmekte ve kazanılmış davranışlara dönüşmektedir. Bireyin yaşadığı doğal ve toplumsal çevreyle uyumunu sağlayan bu davranışlar bir kez kazandırıldıktan sonra tekrarlanarak yaşam boyu varlıklarını sürdürürler (Oktay, 1999).

Erken yaş döneminde müzik etkinliklerine yer verilmesi, çocuğun başka bir yolla kazanamayacağı duygusal yaşantılar kazanmasına ve bu etkinliklerle birlikte planlanan hareket etkinlikleri ise bedenin tümünü aktif olarak kullanmasına olanak sağlamaktadır. (Senemoğlu, 2005).

Müzik eğitiminin kazanımlarının çocukların duyularının ve izlenimlerinin en yoğun olduğu okul öncesi dönemde duygusal ve ritmik sezgilerin uyandırılması olduğu vurgulanmaktadır. Müzik, çocuğa aktif bir şekilde dinlemeyi ve duymayı öğretmekte, günlük yaşamdan uzaklaşarak, çok daha geniş olan hayal dünyasını yansıtmaya fırsatı vermektedir. Diğer taraftan müzik, çocuğun hayal gücünü harekete geçirerek beslemekte ve yaratma yeteneği için elverişli bir zemin hazırlamaktadır (Yavuzer, 1993).

Çocukların ses ve ritim ile ilk tanışma anları doğum öncesi döneme aittir. Çocukların doğar doğmaz temel bir ritim duygusuna sahip olmasının nedeninin ise bebeğin anne karnındayken annenin kalp atışlarını hissediyor olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. İnsan doğasında ritmik bir yaşayış vardır. Nefes almak, emeklemek, yürümek vb. işleyişler örnek olarak gösterilebilir. Var olan bu ritmik yaşayışı çocuğun fark edebilmesi için çeşitli ritim çalışmaları ile ritmik algılama becerisi geliştirilmelidir. Erken yaş müzik eğitiminde ritim çalışmaları önemli bir yer tutmaktadır. Bu dönemde çocukla birlikte doğaçlama bir hikaye üzerinden yapılan ritim çalışmaları, şarkıların içine yerleştirilen ritim bulmacaları, hareket eşliğinde düzenlenmiş ritimli oyunlar ve çeşitlendirilerek yapılan etkinlikler müzikal yaratıcılığın gelişmesine fırsat verirken aynı zamanda çocuğun mutlu öğrenmeler gerçekleştirmesine, müziği ve ritmi günlük hayatta kullanabilmesine olanak sağlar.

Erken çocukluk dönemindeki ritim ve diğer yeteneklerin gelişimi, temel merkezi sinir sistemi fonksiyonlarının uygulama yoluyla uyarılmasına dayanır (Zachopoulou, Tsapakidou & Derri, 2004).

Yapılan bazı çalışmalar da göstermiştir ki, tüm çocuklar müzik yeteneğiyle doğarlar. Örneğin iki aylık bir bebek, ses perdesi, şiddeti ve annelerinin söylediği şarkıların melodilerini, dört aylık olan bir bebek ise bunlara ek olarak ritmik bazı alıştırmalar yapılarak tanıyabilir. Fakat böyle deneyimlerden uzak olarak büyüyen çocuklar, ileri yaşlarda müziksel yatkınlıklarını giderek kaybedecekler ve asla yeniden kazanamayacaklardır. Sebep nörolojiktir. Ortalama 11 yaşında, (ses perdesi gibi) algısal ve duyuşal özellikleri ayırt etmeyi sağlayan nöron devreleri kapanır (Value Music, n.d. akt. Göğüş, G.).

Okul öncesi dönemdeki müzik eğitiminde çevredeki seslerle ilgili işitsel algı çalışmaları, ritim çalışmaları, şarkı söyleme, müzikli hikaye, yaratıcı hareket ve dans çalışmaları yapılmaktadır. Çocuklar müzik ile ilgili deneyim kazanmak için yaratıcı ve destekleyici bir ortama ihtiyaç duyarlar (Brewer, 2001).

Erken yaş müzik eğitimi sırasında çocukların yaratıcılıklarını geliştirebilmek ve kendilik bilincini desteklemek adına kendi bestelerini yapabilmeleri, ritimsel ve müziksel doğaçlamalar yapabilmeleri ve kendilerini müzikle ifade edebilmeleri için uygun ortamlar oluşturulmalı ve fırsatlar verilmelidir.

Müzik, bireyin kendini ifade edebilme becerisini geliştirmesinde önemli rolü olan deneyimler sunar. Bu deneyimlerin çeşitlenebilmesi ve çocukların müziği günlük hayatına dahil edebilmesi için müziğe değer verilen ve maruz kalınan ortamlara ihtiyacı vardır. Çocukların müzikle birlikte gelişen tüm becerileri müziğin var olduğu alanlarda yeşerir.

2.1.2. Erken Yaş Müzik Eğitiminde İşitsel Algı Çalışmaları

Okul öncesi dönemde işitsel algı gelişimi; çocukların ritim tutabilme, sesleri tanıma-ayrıt edebilme, ses ile kaynağını eşleştirebilme, benzer ve farklı sesleri fark edebilme, sesin yönünü-yakınlığını ve uzaklığını ayırt edebilme, şarkı dinleyebilme ve söyleyebilme, sesin ritmine uygun olarak hareket edebilme, kavramları müzik aracılığı ile kazanabilme gibi amaçlara ulaşabilmeleri farklı yöntem ve tekniklerle çeşitlendirilmiş çalışmalarla desteklenerek sağlanabilir (Bal&Artan, 1995).

Okul öncesi dönemdeki çocukların okuma-yazma bilmedikleri için en değerli bilgi edinme araçları kulaklarıdır. Ses dinleme ve ses üretme çalışmaları müziğin temelini oluşturmaktadır. Duymak, dinlemek, dikkati seslere yoğunlaştırmak ve uygun tepkiyi verebilmek okul öncesi müzik eğitiminde önemli noktalardır (Gültek, 2002).

İşitsel algı çalışmaları, çocukların çevreyi daha bilinçli dinlemelerine, işittikleri sesleri anlamlandırmalarına ve dikkatlerini yoğunlaştırmalarına, sesleri ayırt etmelerine bu sesleri tekrarlamalarına yardımcı olmaktadır (Sığırtmaç, 2017).

Normal ve özel eğitim gereksinimi olan çocuğun dili kazanmasında ve kullanmasında işitsel uyarımların önemli derecede etkisi vardır. Bu nedenle özel eğitim ihtiyacı olan bireylerin işitsel eğitiminde sesleri dinleme ve ayırt etme etkinliklerine yer verilmeli ayrıca taklit etme yeteneğinin gelişimi desteklenmelidir (Bal & Artan, 1995).

Erken çocukluk döneminde farklı ses betimlemelerini içinde barındıran çalışmalar büyük önem taşımaktadır. Okul öncesi müzik eğitiminde kullanılan bir yöntem olan ses, müzik ve ritim kullanımlarına uygun olan müzikli hikaye çalışmaları ile çocukların işitsel algı gelişimleri desteklenmelidir. Müzikli hikayeler ses kurgularının kullanımı açısından oldukça geniş bir çalışma ortamı sunar. Müzikli hikayeler, hikaye içerisinde bahsi geçen ortam seslerinin betimlenebilmesine olanak sağlar böylelikle çocuğun daha önce zihninde bulunmayan ses imgelerinin oluşmasına alan açar. Hikayenin içinde yer alan görseller, işitsel uyarılar, hayvan, nesne ve ortam sesi betimlemeleri, karakter seslendirmeleri, müzik aleti kullanımı ile birlikte çocuğun çok boyutlu düşünebilme becerisinin ve ses kaynağı ile sesleri eşleştirebilme becerisinin gelişimini destekler. Çocuğun sesleri ayırt edebilmesi, çevresinde bulunan sesleri tanıyabilmesi ve taklit edebilmesi, müzik aleti ve ses çıkaran nesneleri kullanabilmesi ve yeni ses imgeleri oluşturabilmesi açısından erken yaş müzik eğitiminde müzikli hikaye çalışmaları büyük önem taşımaktadır.

Duke (1999) müzik etkinliklerinde yer alan dikkatini seslere odaklama, dinleme çalışmaları, çocukların öğrenmenin temeli olan dinleme becerisini kazanmalarında ve dikkat sürelerinin uzamasında önemli bir yer tuttuğunu belirtmektedir.

Dinlemeye odaklanma ve dikkati bir noktaya yoğunlaştırma, konsantrasyonu geliştirerek belirli sesleri ve yönergeleri anlamalarında etkilidir. Şarkılı oyunlar, müzik eşliğinde bağımsız hareket etme yürüme, koşma, zıplama gibi çocuğun doğalında olan hareketler için ortam sağlayan ve şarkıdaki aralıklarda durma noktalarını fark etmeyi, dinlemeye odaklanmayı geliştiren çalışmalardır. Dinleme, müziksel öğrenmenin temelidir. Yapılan işitsel algı çalışmaları bu amaçların gerçekleşmesine yardımcı olur (Wolf, 1994).

2.1.2.1.İşitsel Algı Gelişim Dönemleri

Bal & Artan (1995) tarafından tanımlanan Erken Çocuklukta İşitsel Algı Gelişim Dönemleri ve özellikleri aşağıda verilmiştir;

- (0-6) Ay İşitsel Algı Gelişimi: Bebekler ilk aylarında seslere gülümseyerek, gülümserken ses çıkararak ya da kol ve bacak hareketleri ile tepki verir. Bebeğin seslere verdiği tepkiler refleks tepkilerdir. İkinci aydan itibaren çevredeki kişilere özellikle sık olarak gördüğü aile bireylerine ve yumuşak seslere gülümseyerek ve ses çıkararak tepki verir. Üçüncü ve dördüncü aylarda sesleri dinlemeye, ayırt etmeye ve ses kaynağını araştırmaya başlar. Başını sesin geldiği ve ilgisini çeken seslere çevirir. Kendisi ile konuşulduğunu fark eder ve ses çıkararak karşılık vermeye çalışır. Beşinci ayda kendi kendine ve oyuncaklarına karşı sesler çıkarmaya başlar. Yüksek ve alçak sesleri ayırt eder ve sesin şiddetindeki değişiklikleri taklit eder. İsmi ile seslenildiğinde bakar ve konuşan kişiyi ve sesin kaynağını bilinçli şekilde aramaya başlar. Altıncı ayda babıldama evresine gelen çocuklar sesli ve sessiz harfleri bir araya getirerek çeşitli sesler çıkarırlar. Konuşma seslerini tekrar etmeye başlarlar ve hece tekrarları (ba-ba, ma-ma) gözlemlenir. Müzik sesi duyunca çeşitli seslerle tepkiler verirler. Duygularını seslerle belirtmeye başlarlar.
- 7-12 Ay İşitsel Algı Gelişimi: Yedinci-on ikinci aylar arasında özellikle işitme duyusunun görme-dokunma ve kinestetik duyular ile desteklenmesi ile birlikte duyular koordineli bir şekilde fonksiyon görür. Bunun sonucunda ise bebeğin işitsel algısı gelişerek tüm gelişim alanları desteklenmiş olur. Yedinci ayda bebekler kendini ve diğer kişilerin yaptığı seslendirmeleri dinler. Hece tekrarları gelişme gösterir. Sakin ve gergin konuşmaları ayırt edebilir. Sekizinci ayda çıkardığı sesleri yükseltip alçaltarak ilgi çekmek için kullanır. Nesne seslerini taklit etmek için sesler çıkarır. Yedinci ve sekizinci aylarda tekrarlı sesler çıkarmak ve aynı sesi yeniden duymak için davranışlar sergiler. (Örn: elindeki nesneleri birbirine vurarak çıkardığı sesi tekrar duymak için nesneleri tekrar birbirine vurur) Dokuzuncu aydan itibaren konuşmaları dinler ve yeni sözcükleri tanımaya başlar. Duygularını seslerle ifade etmeye çalışır. Anne ve baba sözcüklerini anlamlı olarak kullanmaya başlar. Müzik sesinin geldiği yöne doğru hareket eder ve ses kaynağına ulaşmaya çalışır. Onuncu ayda tanıdığı sözcükleri

dinler, komutları anlar ve uygun tepkiler verir. Nesne seslerini farkederek ve bu dönemde işitsel imgeleri keşfederek öğrenmeye çalışır. On birinci ve on ikinci aylarda sözcük kullanım sayısı artar. Kedi ve kuş görünce seslerini çıkarabilir. Tek sözcük ile düşüncelerini ifade eder. On ikinci ayda ise dilin ifade işlemini farkına vararak konuşmak için çaba sarfeder.

- 13-18 Ay İşitsel Algı Gelişimi: On üç ve on sekiz aylar arasında kelime dağarcığı genişleyen bebeğin tek sözcük ifadelerinde artış gözlenir. Kısa hikayeleri ilgi ile dinler ve tekrarını ister. Sözel oyunlarda artış gözlenir. El kuklası ve oyuncaklar ile konuşarak oynayabilir. Sesleri anlayabilir ve anlamları ile birleştirebilir.
- 19-36 Ay İşitsel Algı Gelişimi: On dokuz ve otuz altı aylar arasında çocuk duyduğu sesleri tanımlamaya başlar ve müzikle birlikte hareket etmekten keyif alır. Bir dakika ve daha uzun süreli şarkıları dinleyebilir. Şarkılara eşlik etmekten, günlük yaşantısındaki ihtiyaçlarını şarkı söyleyerek ifade etmekten ve şarkıya hareketlerle eşlik etmekten hoşlanır. Öğretici eşliğinde nesne (kağıt hışırtısı, zil, kesme sesi vb. sesler) hareket (ve müzik aleti seslerini tanıyabilir ve sesi özellikleri ile (kuvvetli, alçak, yüksek, yumuşak) kullanmayı öğrenir.

Sığırtmaç (2017) işitsel algı çalışmalarının, çocukların çevreyi daha bilinçli dinlemelerine, işittikleri sesler üzerine dikkatlerini yoğunlaştırmalarına, sesleri ayırt ederek tekrar etmelerine ve tanımlamalarına destek olarak işitsel becerilerinin gelişimine yardımcı olabileceğine dikkat çekmiştir.

2.1.3.Müzik Eğitimi ve Oyun İlişkisi

Çocukların müzik eğitimi sürecinde aktif bir katılım sağlayabilmeleri için oyun temel bir ihtiyaç ve etkili bir araç rolündedir. Çocuklar oyun ile kendilerini ifade etmeyi doğal bir yol olarak görürler. Oyun ile yapılan çalışmaların çocuk ile iletişimi güçlendireceği gibi kendilerini ifade edebilme konusunda yardımcı bir araç olduğu bilinmektedir.

Oyun, okul öncesi yaş grubundaki çocukların günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun, çocuğun işidir. Bundan hareketle müzik dersi öğretim programındaki amaç ve kazanımlar ele alınırken oyunun temel etkinlik olarak kullanılması önerilmektedir. Bu durum problem çözebilme becerisinin kazandırılması açısından da gereklidir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2011).

Oyun ile gerçekleştirilen müzik etkinliklerinde çocuklar doğaçlama yapabilme, özgün düşünebilme, kendi sesini, çalgı seslerini veya çeşitli materyaller ile çıkarılabilen farklı sesleri keşfetme olanağı bulur (Littleton, 1991).

Oyun ve müzik birbiriyle ilişkili etkinliklerdir ve çocuğun çok yönlü bir yetişkin olarak gelişimi için önemlidir. Oyun ve müzik, çocukların zihinsel kapasitesinin ve zeka gelişimi için önemli araçlardır ve dil inşasının temelini oluşturur. Oyun ve müzik yolu ile çocuklar, başka türlü imkansız olan becerilerde ustalaşabilecekleri hayali bir dünya yaratabilirler (Linde, 1999).

Müzik eğitimi ve oyun, çocuğun doğasındaki doğallıkla var olduğu sürece onu kendi parçası olarak görmeye devam ederek yeni bilgiler öğrenecek ve müzikle ifade etme becerisini bu bilgiler eşliğinde genişletecektir.

Oyun, çocukların sağlıklı ve güçlü bireyler olarak yetiştirilmelerine; kişiliklerinin, bağımsızlıklarının ve yaratıcılıklarının, kavrama, bellek, dikkat ve problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağlayan başlıca etkidir (Seyrek & Sun, Baykoç).

Littleton (1998) müzik oyunlarını aşağıda açıklamaları ile verilmiş olan altı başlığa ayırmıştır;

- İşbirlikçi Müzik Oyunu: Çocukların sosyal ve etkileşimli müzikal keşiflere katılımını sağlayan müzik oyunu.
- İşlevsel Müzik Oyunu: Çocukların çeşitli materyallerin ses çıkarma potansiyellerini keşfettikleri ve çeşitli teknikleri deneme alanı sağlayan müzik oyunu.
- Yapıcı Müzik Oyunu: İşlevsel keşiflerin yaratıcı doğaçlama ve kompozisyonlarla genişlediği müzik oyunu.
- Dramatik Müzik Oyunu: Çocukların drama ve taklit oyunlarla, hikayelerin ve doğaçlama kurgularla müziği deneyimledikleri müzik oyunu.
- Kinestetik Müzik Oyunu: Çocukların müziğe eğlenceli bir tepki olarak harekete odaklandıkları müzik oyunu.
- Kurallı Müzik Oyunları: Çocukların şarkı söyleme, el çırpma, ritmik hareket üretme gibi grup odaklı yapılandırılmış müzik oyunları.

Çocuklara özgürce müzikli oyunlar oynama fırsatı verildiğinde yaratıcı ve etkileyici müzikal fikirler üretme yeteneğine sahip oldukları görülmüştür (Littleton, Smithrim).

Bu bağlamda oyun ve müzik, çocukların hayal dünyasına açılan ve yaratıcılıklarının gelişimini destekleyen bir kapı aralar. Bu kapıdan içeri girdiklerinde hayal dünyalarına eşlik eden şarkılarla, ifade becerilerini geliştirebilecekleri özgün bir oyun kurarlar. Çocuklar kendilerini rahat hissettikleri ve müziksel ihtiyaçlarını karşılayacak çalgıların bulunduğu ortamlarda, oyun ve müzik yolu ile duygularını ifade edebilirler. Bu nedenle oyun ve müzik doğaçlamalarına yardımcı olabilecek özgür bir ortam sunulmalı ve bu ortamda birçok müzik aletine yer verilerek farklı sesler ile duygularını ve hayal dünyalarını tanımlamalarına imkan sağlanmalıdır. Müzik eğitiminde kullanılan müzikli hikaye ve müzikli oyun çalışmaları, performans sergileme ve dinleme becerilerinin gelişimini sağlamakla birlikte, öğrenmeyi oyun ve müzik eşliğinde aktifleştirerek kolaylaştırmayı ve kalıcılığı sağlamayı hedefler.

Dikici (2002) çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyici bir niteliğe sahip olan müzik eğitiminin oyunla eğitim niteliğinde olmasına dikkat edilmesine, çocukların istekli ve keyifle öğrenmelerine imkan tanınarak müzikli oyun çalışmalarına katılımlarının sağlanmasının gerekliliğine dikkat çekmiştir.

Oyun eşliğinde yapılan müzik etkinliklerinde sonuç ve ürün odaklı olmak yerine süreç değerlendirmesi yapılması önemli bir noktadır (Tarnowski, Smithrim).

Oyun eşliğinde sürdürülen müzikal çalışmalar çocuğa kendini ifade etme becerisini geliştirebileceği, hayal gücü ve yaratıcılığın aktif kullanımının müzikle harmanlandığı deneyimler sunar. Bu deneyim anları içinde çocuk kendini bulur, ait hissettiği ve kendini ifade etmek istediği şekilde müziği kullanmaya başlar. Oyun sırasında öğretmen çocuğu sınırlandırıcı kılacak ifadelerden uzaklaşmalı ve müzikli oyunu olabildiğince çocuk doğalında yürütmeyi tercih etmelidir. Sınırlandırıcı ifadeler çocuğun kendini müzikle ifade etme ve müzikal yaratıcılığını yansıtması üzerine engelleyici bir etki oluşturur.

Müzikli oyunlar içinde müzik aletleri çeşitli müzik aletleri ile doğaçlamalar yapması için alanlar açılabilir ve eğitmenin tema olarak çaldığı melodilere doğaçlama eşlikler yapması istenebilir.

Oyun ve müzik bir araya geldiğinde hayal gücünün kullanımı ile birlikte yaratıcılığın ortaya çıkmasına yardımcı olarak müzikle ifade etme, problem çözme becerilerinin gelişimine katkıda bulunur. Sıklıkla bahsedildiği gibi oyunları tekrarlayarak oynamak da oyunun bir parçası haline gelmektedir. Tekrarlanarak oynanan müzikli oyunlarda çocuklar, daha önce bildiği bir oyunu yeniden oynadığı için daha akıcı davranışlar sergileyebilir. Önceden duyduğu

tekrarlı ve döngüsel şarkıların, melodilerin ve seslerin gidişatı akılda kalıcı bir hale geldiği için aktif bir şekilde eşlik edebilirler.

Müzikli oyunların bireysel ve gruba göre değiştirilebilir, dönüştürülebilir ve sürdürülebilir bir yapıda olması gerekmektedir. Materyal kullanılması gereken oyunlarda materyallerin malzemeleri uzun süre kullanıma uygun, doğal, sağlıklı ve sürdürülebilir ürünlerden seçilmelidir.

Müzikli oyunlarda kullanılan müzik aletlerinin, oyunun uygulandığı yaş grubunun kullanımına uygun olabilmesi için yaş grubunun fiziksel özelliklerine uygun nitelikte olmasına önem verilmelidir. Erken yaş müzik eğitimindeki oyun uygulamalarında kullanılacak olan müzik aletlerinin, çocukların işitme seviyelerine uygun şiddette sesler çıkarıyor olmasına, yüksek derece el ve parmak koordinasyonu gerektirmemesine, akort gerektiren bir yapıda olmamasına, kolay müzik yapılabilir ve doğaçlanabilir formda olmasına, ezgili vurmali çalgıların (ksilofon, metalofon, glockenspiel, zil) doğru akortlanmış olmasına ve bozuk sesler çıkarmıyor olmasına; ağaç, metal veya sağlığa zararlı olmayan malzemelerden üretilmiş olmasına dikkat edilmelidir.

2.1.4.Çocuk Edebiyatı

Edebiyat, Türk Dil Kurumu tarafından; olay, düşünce, duygu ve hayallerin dil aracılığıyla sözlü veya yazılı olarak biçimlendirilmesi sanatı olarak tanımlanmıştır.

Şirin (1994) ise çocuk edebiyatını, “Çocukların büyüme ve gelişmelerine, hayal, duygu, düşünce ve duyarlılıklarına, zevklerine eğilirken eğlenmelerine katkıda bulunmak amacıyla gerçekleştirilen çocuksu bir edebiyat.” (s.9). olarak tanımlamıştır.

Sever’e (2003) göre çocuk edebiyatı, erken çocukluk dönemi ile başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimi ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle zenginleştiren, beğeni düzeyini yükselten ürünlerin adıdır (s.9).

Okul öncesi ve okul çağı çocuklarının zihinsel, duygusal ve dil gelişimlerini sağlamadaki en büyük faktör kitaplardır. Çocuk edebiyatı çocukların hayal dünyalarını harekete geçiren, ihtiyaçlarını karşılayabilmelerini ve gündelik olayları kendi gelişim düzeyleri içinde söz ve yazı biçimi ile anlamlandırabilmelerini sağlayan edebiyat türüdür. Hikaye ve masallar çocuklara problem çözme becerisi kazandırırken sorunların üstesinden gelme yollarını da beraberinde sunar.

Çocuklar doğası gereği oynamak, eğlenmek ve yeni şeyler öğrenmek ister. Çocuk edebiyatında yer alan kitaplar biçimsel özellikleriyle, okul öncesi dönemdeki çocukların öncelikle eğlenme-oynama ve keşfederek öğrenme gereksinimini karşılamalı, onların algısal gelişimine katkı sağlamalıdır (Sever, 2003).

Çocuk edebiyatı ürünlerinde çocuğun gelişim özelliklerine dikkat edilmeli, “çocuk için” değil, “çocuğa göre” bir anlayış benimsenerek çocuk edebiyatı ürünleri hazırlanmalıdır. Çocuğun; biyolojik ve fizyolojik özelliklerine, psikolojik ve kavrama yetisine ait özelliklerine, dil ve anlam özelliklerine uygun olması çocuk edebiyatının niteliğini belirleyici özelliklerdir.

Çocuğun hikaye içine girebilmesi ve kendini hikayeye dahil edebilmesi için duyuların çeşitliliğine ihtiyacı vardır. Çocuk edebiyatında kullanılan hikayeler ne kadar fazla duyuya hitap ederse çocuğun kurguyu boyutlandırması ve somutlaştırması kolaylaşmaktadır. Görsel ve işitsel uyaranlar, çocuğun hayal dünyasını geliştirecek ve hikayeyi anlamlandırmasını kolaylaştıracak şekilde hikayeye eklenmelidir.

Güleryüz (2002, s.294–296) tarafından, çocuk hikayelerinde aranması gereken nitelikler aşağıdaki gibi sıralanmıştır;

1. Çocuklara verilecek hikâyelerde konular, çocukların ilgi alanlarına uygun olmalı, yaş grubuna uygun olmayan politik ve cinsel konular işlenmemeli,
2. Öğrenciyi güdüleyici, ilgi uyandırıcı, sürükleyici ve okumaya kışkırtıcı olmalıdır. Bu durumun gerçekleşebilmesi için de yazının iç planlamasında gerilimi oluşturan öğeler ve olaylar iyi planlanmış olmalı,
3. Olay örgüsü çocuğun düşünsel dünyasına uygun olacak şekilde planlanmalı, karmaşık ilişkiler, uzun bıktırıcı tanımlar ve betimlemelerden oluşmamalı,
4. Cümlelerdeki sözcük sayıları çocuğun yaşına uygun olmalı,
4. Hikâyeler aşırı öğretici, öğüt verici olmamalı, olayların içinde insanlar olayları yaşayarak bu deneyimi kendileri çıkarmalı,
5. Resimler, konulara uygun olmalı, hikâyeler çok uzun olmamalı, kitabın iç dizaynı ve resimler çocuğu yormamalıdır.

2.1.5.Müzikli Hikaye

Müzikli hikayeler, okul öncesi müzik eğitiminde kullanılan bir yöntem olarak bilinmektedir.

Müzikli hikayeler, seslerin kullanımına uygun olarak hazırlanmış öykülerdir. Bazı müzik aletlerinin veya nesnelerin sesleri doğada var olan seslere benzetilir. Örneğin, hikayede geçen saatin tik-takları ritim sopaları, ksilofon gibi aletlerle veya el ile dizlere vurularak çıkarılabilir (Bal ve Artan, 1995).

Müzikli Hikayeler, bireylerin yaratıcı düşünme, ses ayırt etme, dili tanıma ve kullanma becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Müziğin, oyunun, hareketin ve hikayenin ortak dili olan müzikli hikayeler, farklı çalgıların eklenmesi ve farklı uygulama tekniklerinin kullanılması ile birlikte çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor gelişimlerinin desteklenmesinin yanısıra, müziksel yaratıcılıklarının ve müzikle kendini ifade etme becerilerinin gelişimini sağlayan müziksel bir deneyim olarak görülmelidir.

Bir müzik dersine edebiyat eklemek, müziğin çocuklara daha az soyut ve daha fazla somut görünmesine yardımcı olur. Müzik kavramlarını netleştirir ve farklı ifade biçimlerinin (kelimeler, sanat, müzik) aynı fikirleri farklı ortamlar aracılığıyla temsil edebileceğini gösterir (Calogero, 2002).

Müzikli hikayelerde çocukların aktif dinleme becerilerini arttırmak ve birlikte uyumlanmalarını sağlamak amacıyla bireysel ve grupla olacak şekilde planlanan interaktif çalışmalara ve doğaçlamalara yer verilmelidir.

Fallin (1995) çocuk edebiyatı müzik eğitiminde kullanıldığında, bireyi yaratıcılığa teşvik edebileceğini, müzik bilgisini ve becerilerini güçlendirebileceğini, dinlemeyi geliştirebileceğini ve çok kültürlü yapıyı genişletebileceğini belirtmektedir.

Müzikli hikayeler; şarkıların, seslerin ve ritmik öğelerin kullanımına uygun olarak hazırlanmış öyküler olarak bilinmektedir. Birçok müzik aleti ve ritim çalgısı kullanılarak dönüştürülen hikayelerin olay örgüsü, "şarkı-ritim-oyun-hareket" dörtlüsü ile birlikte, hikayeyle eş zamanlı olacak şekilde müzikle betimlenerek anlatılır. Bazense müzik, bu anlatıma yalnızca eşlik eder. Fakat müziğin yalnızca fon olarak kullanılması tercih edilmemektedir. Müziğin yalnızca fon olarak kullanıldığı, çocuğun aktif olmadığı ve interaktif olarak planlanmamış müzikli hikaye çalışmaları çocuğun müziksel potansiyelini ortaya çıkarabilmesi

açısından yetersiz kalabilir. Bu nedenle anlatım ve içerik, çocuğun olabildiğince aktif katılımının sağlanacağı çalışmalarla çeşitlendirilmelidir.

Bu anlatıma grup içinde eşli oyunlar, hareketin sesi & sesin hareketi, çalgı paylaşımları yaparak kurguyu şarkı eşliğinde uygun ses ve hareketlerle betimleme, metaforik betimlemeler (bir grup bulut, bir grup yağmur olur, bulut için ve yağmur yağışı için belirlenen ses ve hareket örüntüleri, şarkı içinde geçen bulut ve yağmur betimlemelerini duyan grup üyeleri tarafından uygulanır), müzikli bulmaca, ritim & ses bulmacaları ve hikaye karakterlerinin özelliklerine uygun olacak şekilde müzik aletlerini kullanma çalışmaları eşlik eder. Tüm bu çalışmalar bireylere interaktif bir müzikli oyun ortamı sunmaktadır.

Müzikli hikayelerde kullanılan nesnelerin ve müzik aletlerinin sesleri, ayırt etme ve sınıflandırma becerilerinin geliştirilmesine fayda sağlamaktadır (Sığırtmaç, 2002).

Lamme (1990) müzik ve hikaye kitaplarını birleştirmek kitaplara hayat verir, çocukların sanattan ve okumadan aldıkları zevki artırır. Çocukların okumaktan hoşlanması daha çok okuması için iyi bir sebeptir ve daha fazla okuyan çocuklar daha yetkin okuyucular haline gelirler. Müzik içerikli hikaye kitapları çocukların okumayı öğrenebileceği ve okumaktan keyif alacakları mükemmel kaynaklar olduğunu belirtmiştir.

Müzikli Hikayelerin ana teması, kurguya eklenen betimsel, benzetimsel ve ritmik duyularına bağlı kalınan seslerin sınırlı kullanımı ile oluşturulan, bu kullanım sırasında benzetme yapabilmek için çalgıların ve ritim aletlerinin kullanıldığı ve içeriğine şarkıların da eklenebildiği bir kurgudur. Bu kurguda amaç müziksel yaratıcılığı geliştirmektir. Kurguya eklenen sesler, yazılım kaynaklı yapay sesler, benzetme amacı güden yansıma sesler ve ritmik seslerin yardımı ile oluşturulur.

Müzikli hikayelerin işitsel özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz;

- ☐ Müzikli hikayeler, efekt ekleme ve oluşturma amacı gütmaz.
- ☐ Sesler benzetme yoluyla verilebilir.
- ☐ Yansıma ses veya yapay ses kullanımı aktiftir. (hav hav, yapay kurbağa sesi)
- ☐ Hareketli öğelerin ritmik boyut ile verilmesi ritimsel algının geliştirilmesi ile ilişkilidir. Örn: Dalga (Fıst fıst – Shaker), Yürüme (bam bam - davul)
- ☐ Kullanılan sesler hikayeyi destekleyicidir.
- ☐ Hikaye ile eş zamanlı söylenen ve çalınan şarkılı ifadeler içerir.
- ☐ Müzikli oyun ve hareket çalışmaları ritim temelinde kurgulanıp doğaçlanabilir.

Müzikli hikayeyi oluşturmak için, seslerin farklı kullanımlarına (benzetme yapabilme, sese karakter ekleyebilme, gürlük özelliklerini ve ritimsel özelliklerini yansıtabilme vb.) uygun olan öyküler ile çalışılmalı ve bu özelliklere uygun olan hikayelerden yararlanılmalıdır.

Müzik aletlerinin sesleri öyküdeki bazı doğal seslere benzetilerek kullanılır. Örneğin çocuklara ksilofon sesini daha çok damlayan su sesine, ritim çubuklarının sesini ise saatin tik tak seslerine benzetmektedirler. Müzikli öyküde önemli olan, uygulama sırasında doğal seslere benzetilen müzik aleti sesinin, benzetildiği sesin özelliğine uygun olarak çıkarılmasıdır. Örneğin, öfkeli bir insanın kapıya vurması sırasında kullanılan davulun sesi ile uyuyan bebeğin bulunduğu evin kapısının vurulması sırasında kullanılan davulun sesi farklı çıkarılmadır. (Aral, Kandır, Yaşar., 2000, s:69)

Hikayedeki karakterlerden her birinin yerine ses kaynakları kullanılabilir. Eylemler seslerle gerçekçi bir şekilde tasvir edilebilir. Yürüyüş, doğası gereği ritmik olabilir; gürültülü olan anlar yüksek sesli enstrümanların çoğunu içerebilir ve kullanma süreleri duruma göre arttırılabilir (Kersten, 1996).

Müzikli hikayelerde seslerin karakteristik özelliklerinin benzetme yoluyla müziksel ifade üzerinden verilmesi sağlanmaktadır. Müzikli hikayeler dinleyiciye, müzikte; hız, gürlük, ritim öğeleri olarak bilinen kavramları, günlük yaşantı sırasında deneyimlediği ve karşılaşılabileceği durumları, hikaye eşliğinde vererek müziksel algısının ve müziksel yaratıcılığının geliştirilebilmesi için alanlar açar.

Hikaye Şarkılarında Dikkat Edilmesi Gereken Özellikler:

- ☐ Söz üzerine beste yapılırken prozodiye önem vermek.
- ☐ Bestenin armonik akışını basit ve akılda kalıcı melodilerle oluşturmak.
- ☐ Yapılacak bestelerin duygu durumlarına ve temalara uygun nitelikte olmasına dikkat etmek.
- ☐ Şarkıların akışında çocuklara interaktif olacakları ve doğaçlama yapabilecekleri alanlar açmak.
- ☐ Çocukların kolaylıkla söyleyebileceği ve eşlik edebileceği tonları seçmek.
- ☐ Çocukların hikaye şarkılarına katılımını aktifleştirmek adına şarkıları döngüsel ve tekrarlı motiflerle bestelemek.

Hikaye Şarkısı Yaratma Aşamaları:

- ☐ Hitap edilen yaş grubunun dil ve gelişimsel özelliklerine uygun içerikte bir hikaye seçmek.
- ☐ Hikayeyi bölümlere ayırmak.
- ☐ Hikayedeki her bölümün akışını ve özelliklerini tanımlamaya yardımcı olan sözler belirlemek. Ve söz üzerine prozodi açısından uygun olacak besteler yapmak.
- ☐ Şarkı döngülerinin yerlerini belirlemek. Ve hikaye içinde benzerlik gösteren anlarda aynı temaya geri dönmek.
- ☐ Hikaye bitiminde, hikayenin tüm bölümlerini kapsayan şarkı ile hikayeyi sonlandırmak.

2.1.6.Müzikli Hikayelerde Çalgı Kullanımı

Müzikli hikayelerde öğretmenin kullandığı akortlu çalgılar piyano, ukulele, kalimba, flüt ve ihtiyaç dahilinde telli, yaylı, vurmali, tuşlu müzik aletleri tercih edilebilir. Çocukların çalgı seslerini tanıyabilmeleri açısından farklı müzik aleti kullanımları önemlidir.

Müzikli Hikayelerde ritim çalgıları, rahat kullanılabilirliği açısından ilk sırada düşünülmelidir. Farklı etkiler oluşturmak için kitap çarpması, boş bir kutudaki raptiye sesleri, ve el yapımı kalimba da dahil olmak üzere geleneksel olmayan ses kaynakları da kullanılabilir. Aşağıdaki müzik aletlerinin hikayelerin zenginleştirilmesinde değerli ve etkili olduğu kanıtlanmıştır.

- ☐ Marakas
- ☐ Bongo ve Davullar
- ☐ Tef
- ☐ Ahşap Bloklar,
- ☐ Bilek Zilleri
- ☐ Üçgen Zil
- ☐ Ritim Çubukları (Kresten, 1996).

Müzikli hikaye içerisinde kullanımı yaygın olan çalgıları genel olarak isimlendirmek gerekirse, “Orff Çalgıları” adı altında toplamak uygun olacaktır. Orff çalgılarının, her yaş için kolay kullanım, akort gerektirmeme ve sağlıklı ahşap materyallerden üretilme özelliklerine

sahip olması sıkça tercih edilme nedenleri olarak görülebilir. Orff Çalgıları ezgili ve ezgisiz çalgılar olarak ikiye ayrılmaktadır.

- Ezgili Vurmalı Çalgılar; Metalofon, Ksilofon ve Glockenspiel olmak üzere üç grupta toplanmıştır. Metalafonun ses çubukları özel alaşımlı bir metalden, ksilofonun ses çubukları fırınlanmış özel ağaçtan, glockenspielin ses çubukları ise metalden yapılmıştır. Ezgili çalgıların ses çubukları çıkarılıp takılabilir. Kullanım anında çalınması gereken ses çubuklarının (tuşların) üzerinde bırakılması veya sağ ve solundaki notaların çıkartılması çocukların çalmasını daha da kolaylaştırmaktadır.
- Ezgisiz Vurmalı Çalgılar; Davul, çelik üçgen, tef ve zilli tef, marakas, zillerden (jingle bells) oluşmaktadır. Bunlar dışında ritim çubukları, kastanyet, tırtır, agogo gibi ezgisiz çalgılar da Orff Çalgıları içinde yer almaktadır. Ayrıca Orff öğretisinde yer alan vücut, en önemli enstrümandır (Sığırtmaç,2017: 51).

Müzik çalışmalarında materyal kullanımının soyut kavramları somutlaştıracağı, öğrenmeyi kolaylaştırarak bilgileri kalıcı hale getireceği düşünülmektedir. Öğretimde kullanılan materyallerin, karmaşık öğrenmeleri sadeleştirme, öğrenimde gerçek yaşantılar oluşturma, alıştırmaya ve tekrarlara olanak sağlama, öğrenimde kalıcılığı artırma, farklı öğrenme alanlarını destekleme, öğrenme zamanını kısaltma ve verimliliği artırma gibi yararları da bulunmaktadır (Mentiş Köksoy, 2017).

2.1.7.Müzikli Hikayelerde Foley Sanatı Kullanımı

Foley sesleri, müzikli hikayenin kullanıldığı kurgu evreninin betimlenmesinde ve tanımlanmasında görevlidir ve bu ses efektleri dinleyici de ses imgelerinin oluşması ve gelişmesi açısından önemlidir. İşitsel imge olan foley efektleri, hikaye kitaplarındaki görünmez imgeyi canlandırarak kurguyu boyutlandırma işlevi sunar.

(Muharremli, 2020) ses efektlerinin, kurgunun içeriğini keşfetmede, olayların gerçekleşmesinde ve gelişmesinde, karakterlerin ve mekan şartlarının algılanmasında, kurgunun hayal gücü ile bütünleşmesinin sağlanmasında, kurgudaki evrenin tanımlanmasında önemli rol oynadığından bahsetmiştir.

Müzikli hikayede foley sanatının kullanımında, ses oluşturma işlemi doğal bir kayıt ortamı gerektirir ve materyalden çıkacak olan sesin kaydedilmesi ile gerçekleştirilir. Ses

oluşturma işlemi, ses kaynağı dışındaki materyallere de ait olabilir ve ritmik boyutla sınırlı kalmadan hikayeye eş zamanlı veya sonradan olmak üzere eklenir. Bu bağlamda hikayede geçen ortam, doğa olayları, durum hareketleri, nesne ve hayvan sesleri ve işitsel duyunun algıladığı her kavram foley sanatı yoluyla betimlenebilmektedir.

Foley sanatı yardımı ile işitsel öğelerle desteklenen müzikli hikayeler, dinleyicinin hikayeleri anlamlandırması ve zihninde canlandırabilmesi açısından önemlidir. Olay örgüsü belli seslerle sürdürülür ve hikaye akışındaki işitsel detaylar foley sanatı ile gerçekçi bir şekilde ifade edilir. Bu anlamda hikayelerde kullanılan foley sanatı, kişide işitsel bir kurgu evreni yaratılmasına katkı sağlar.

Ses oluşturma aşaması ritmik öğelerle sınırlandırılmadığı için bireye, kendi yaratıcılığını sınırlamadan daha geniş betimlemelerle çalışma ve dinleme fırsatı sunar.

Hikayeye eklenmesi planlanan seslerin kullanımında dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri de gerçekliği, duygu ve ortam yaratımını betimleyip hissettirebilmek amacıyla eklenecek sesleri doğru karakterize ederek stüdyo ortamında kayıt alınmasıdır. Hikaye içerisinde topraklı bir yolda koşmakta olan at'ın nal seslerinin betimlenmesine ihtiyaç var ise uygun koşullar ve materyaller sağlanarak at'ın toprakta koştuğu hissettirilmeli, tiz karakterli bir ses oluşturmak yerine daha tok ve vurgulu bir ses oluşturulmasına dikkat edilmelidir. Aksini düşünelim, toprak yolda koşan bir attan bahsedildiği sırada, ince bir tahta üzerine metal bir materyal vurularak çıkarılan sesin eklenmesi, asfalt bir yolda koşan atın sesine benzeyeceği için uyumsuz bir betimleme algısı yaratacaktır. Bu nedenle müzikli hikaye içerisinde kullanılacak ve betimleme sağlayacak olan seslerin karakteri ile ses oluşturmak için kullanılan materyaller, kayıt alınacak ortamın akustik özellikleri ve zemin özellikleri ile uyumlu olmalıdır. Kullanılacak olan ses efektlerinin karakterleri ile efekt seslerinin oluşturulduğu nesnelerin özelliklerinin uyumlu olması bireylerin işitsel imgelerinin doğru kodlanmasına, ses ayırt edebilme ve ses tanıma özelliklerinin gelişmesine önemli ölçüde katkı sağlayacaktır.

Hikaye içerisine yerleştirilmesi planlanan seslerin kurgunun etkili anları üzerinden oluşturulması ise bir diğer önemli noktalardan biridir. Hikaye içerisine yerleştirilmesi planlanan ses efektleri, vurgu yapılacak doğru kelimelerin ve bölümlerin seçilmesiyle dinleyiciye hikayenin kurgu planlamasına uygun bir işitsel evren yaratır.

□ **Müzikli Hikayelere Foley Ekleme Aşamaları:**

1. Betimleyici ses öğeleri açısından zengin olan bir hikaye seçilir.
2. Seçilen hikaye içerisinde seslerin ekleneceği kısımlar belirlenir.
(Bu aşamada vurgu etkisini arttıracak ve vurgu planlamasına uygun olacak anları seçmek önemlidir.)
3. Eklenecek sesler karakterize edilir ve uygun ses karakterinde materyaller bulunur.
4. Materyaller yardımı ile ihtiyaç duyulan ses, seçilen nesnenin, ortamın, canlının vb. karakter ögesini betimleyecek gerçeklikte, doğala ve gerçek sese en yakın olacak şekilde oluşturulur.
5. Sesler, hikaye içerisine eş zamanlı olarak veya hikayeden ayrı olacak şekilde stüdyoda kaydedilerek eklenebilir.

2.1.8.Müzikli Hikayelerde Kullanılabilecek Foley Efekt Örnekleri

□ **Kanat Çırpma Sesi**



Fotoğraf 2.1.Kanat Çırpma Sesine Ait Malzemeler- Pantolon Askısı

Kullanılan Malzemeler: Pantolon Askısı

Efekt Oluşturma: Askının orta kısmı hafif sarkık olarak duracak şekilde askının tekli askı ucu bir elle, ikili askı uçları diğer elle olacak şekilde tutulur ve hava ile birbirine temas etmesi sağlanarak elde tutulan ve iki el boşluğu arasında kalan kısımlar sesin karakteri ve hızı ile uyumlu olacak şekilde birbirine çarpılarak efekt oluşturulur.

□ Köpek Yürüme Sesi



Fotoğraf 2.2. Köpek Yürüme Sesine Ait Malzemeler – İki adet iğnelik, Toplu iğneler

Kullanılan Malzemeler: Kumaş parçası, toplu iğne

Efekt Oluşturma: Kumaşın toplu iğneli yüzeyi dışa gelecek şekilde iki ayrı elde tutulur ve sert bir zemin üzerine sesin karakteri ve hızıyla uyumlu olacak şekilde temas ettirilerek efekt oluşturulur. Bu işlemi yaparken iki elin birbiri ile uyumlu hareketler yapması ve kumaş üzerindeki toplu iğnelerin farklı kalınlıklarda ve büyüklüklerde düzensiz sabitlenmiş olması köpeğin adım atma anında duyulan tırnak seslerine benzetebilmek açısından önemlidir.

□ Yağmur Sesi



Fotoğraf 2.3. Yağmur Sesine Ait Malzemeler – Süzgeç, Pirinç, Kağıt, Kap

Kullanılan Malzemeler: Pirinç, Süzgeç, Kağıt, Derin bir kap

Efekt Oluşturma: Derin bir kabın üst kısmı kağıt ile kaplanır, süzgeç ise kağıt ile kaplanmış kabın üstünde duracak şekilde konumlandırılır. Süzgecin içerisine pirinçler konur, sesin karakteri ve hızı ile uyumlu olacak şekilde süzgeç hafifçe sallanır ve pirinçlerin kağıt kaplı kabın üzerine düşmesi sağlanarak efekt oluşturulur.

□ Yaprak Hışırtısı Sesi



Fotoğraf 2.4. Yaprak Hışırtısına Ait Malzemeler - Soğan Kabukları

Kullanılan Malzemeler: Soğan Kabukları

Efekt Oluşturma: Soğan kabukları toplu olacak şekilde çukur bir kap veya kutu içine konur, bir el kabukların içinde gezdirilirken diğer el yardımı ile soğan kabukları avuç içlerine alınır ve sesin karakterine uygun olacak şekilde hafif hareketlerle sıkıştırılarak efekt oluşturulur.

□ Kurbağa Sesi



Fotoğraf 2.5. Kurbağa Sesine Ait Malzemeler – Kolonya, Bardak

Kullanılan Malzemeler: Kolonya, Bardak

Efekt Oluşturma: Bardak içine kolonya dökülür ve 4-5 saniye hafif kuruması için beklendikten sonra bardak bir elle tutulur diğer el ise bardağın içine yerleştirilir. Parmaklar yardımı ile bardağın iç alt kısmından ağız kısmına doğru yukarı yönlü bir hareketle iç yüzeyden parmaklar baskı yapılarak kaydırılarak efekt oluşturulur.

□ **Helikopter Sesi**



Fotoğraf 2.6.Helikopter Sesine Ait Malzemeler - Ritim Çubukları, Yastık

Kullanılan Malzemeler: Ritim Çubukları, kalın ve yumuşak bir yüzey(yastık, minder vb.)

Efekt Oluşturma: Ritim çubukları iki elde ayrı ayrı tutularak, yumuşak yüzey üzerine düzenli ritmik hareketler ile hava ile temasının fark edileceği mekanik bir duyuş elde edilecek şekilde vurularak efekt oluşturulur.

□ **Kuru Boya ile Boyama Sesi**



Fotoğraf 2.7.Kuru Boya ile Boyama Sesine Ait Malzemeler – Tahta Çubuk, Farklı Kalınlıklara Sahip Kağıtlar

Kullanılan Malzemeler: Farklı yüzey ve kalınlıklara sahip kağıtlar, Uç kısmı yatay olarak kesilmiş tahta çubuk

Efekt Oluřturma: Tahta ubuęun kesik ucu ve sesin karakterine gre tahta ubuęun sivri kısımları, farklı yzey ve kalınlıklardaki kaęıtların yzeyine boyama karakterine uygun olacak řekilde temas ettirilerek efekt oluřturulur.

□ At'ın Kořma Sesi



Fotoęraf 2.8. At'ın Kořma Sesine Ait Malzemeler - Kalın Karton Kapaklı Kutu ve Snger

Kullanılan Malzemeler: Snger, Kalın karton kapaklı kk boy kutu

Efekt Oluřturma: Kutu bir elde avu iinde, kutunun kapaęı ste gelecek řekilde tutulur. Dięer elin parmak uları ve tırnaęın sıralı řekilde sesin karakterine ve ritmik duruma uygun řekilde kutuya deędirilmesi ile efekt oluřturulur.

□ Suyu Dalıř Sesi



Fotoęraf 2.9. Yarisına Kadar Yoęun Sıvı Doldurulmuř Kalın Plastik řiře

Kullanılan Malzemeler: Yoğun bir sıvı, Kalın plastik bir kavanoz veya şişe

Efekt Oluşturma: Efekt, şişenin içindeki sıvının, şişenin içinde dönerek hareket edeceği şekilde planlanmalıdır. Sesi oluşturan kişinin şişeyi önce dikey şekilde tutarak aşağı ve eş zamanlı olacak şekilde dışa doğru sonra aniden içe doğru (kendine doğru) çevirmesi ile oluşturulur.

□ Sincabın Ormanda Yürüme Sesi



Fotoğraf 2.10. Poşet İçine Konulmuş Patlayan Mısır ve Kozalaklar

Kullanılan Malzemeler: Patlayan mısır, Poşet, Kozalak

Efekt Oluşturma: Kozalaklar sivri uç kısımlar kullanılacak şekilde iki elde ayrı ayrı tutulur, içine patlayan mısır konulmuş olan poşetin üzerinde, iki el koordineli ve adımlama hareketine uygun olacak vurgulu dokunuşlar yapılarak efekt oluşturulur.

□ Köpeğin Silkelenme Sesi



Fotoğraf 2.11. Köpek Silkelenme Sesine Ait Malzemeler - Bulaşık Eldiveni

Kullanılan Malzemeler: Bulaşık Eldiveni

Efekt Oluşturma: Eldivenler sesin karakterine ve hareketine uyumlu olacak şekilde, ellere takılmadan, iki elde ayrı ayrı tutulup birbirine çarpılarak efekt oluşturulur.

□ Tren D d    Sesi



Foto raf 2.12.Tren D d    Sesine Ait Malzemeler - Mızık 

Kullanılan Malzemeler: Mızık 

Efekt Olu turma: Mızık , tren d d    sesine benzeyecek notaların bulundu u deliklerden tren d d    ritmine uygun olacak bir ritimle  flenerek  alınır.

□ G k G r lt s  Sesi &   p Tenekesi Sesi



Foto raf 2.13.G r lt  Davulu

Kullanılan Malzemeler: G r lt  Davulu

Efekt Olu turma: G r lt  davulu, ses karakterine uyumlu olacak  ekilde g vdesinden tutularak i indeki yayın g vdenin i  kısmına  arpması sa lanır ve sesin karakterine uygun olacak  ekilde sallanarak efekt olu turulur.

□ Okyanus Dalgası Sesi



Fotoğraf 2.14. Okyanus Dalgası Seti

Kullanılan Malzemeler: Kum, Sert Yüzey, Hindistan Cevizi Kabukları (Boks Eldiveni)

Efekt Oluşturma: Kumlar sert yüzeye dökülür ve tüm yüzeye yayılır. Ardından ikiye ayrılmış ve içi boşaltılmış hindistan cevizi kabukları iki elin avuç içinde olacak şekilde tutulur. Kumlu zemin üzerinde iki el yanyana olacak şekilde konumlanır. Koordine bir biçimde iki el aynı anda sağa ve sola hareketlerle hindistan cevizi kabuklarının zemin üzerindeki hareketini sağlar. Kabuklar kumlu zemine sürtündükçe oluşmaya başlar. Sesin karakterine uygun olacak şekilde harekete devam edilerek efekt oluşturulur.

2.1.9.Ses ve Sesin Özellikleri

Katı, sıvı ve gaz gibi farklı ortamlarda kulak ve beyin sistemimizin algılayabildiği basınç dalgaları ve değişimleri ses olarak tanımlanmaktadır. (Tdk, 2011)

Ses dalgalar halinde iletilen bir enerji biçimidir. Sesi algılayabilmemiz için üç ögenin bulunması gerekmektedir. Bu ögeler;

Kaynak (ses kaynağı) → Ortam (katı,sıvı,gaz) → Alıcı (kulak,beyin)

Doğada bulunan her nesnenin bir frekansı vardır. Frekanslar beyin yoluyla algılanabildiği takdirde ses olarak nitelendirilmektedir. Fakat insan kulağı, doğadaki her frekansı işitme yolu ile algılayamamaktadır.

İşitilebilir frekanslar genelde üç bölümde toplanabilir:

- 16 Hz ile 256 Hz arasındaki bas (düşük) frekanslar

- 256 Hz ile 4.096 Hz arasındaki orta frekanslar
- 4.096 Hz ile 16.384 Hz arasındaki tiz (yüksek) frekanslardır (Ergül, 1998, s. 25-27).

Sesin özellikleri, sesin dokusunun ve karakterinin tanımlanmasında işbirliği içinde çalışırlar. Duyulan sesin bütünsel olarak algılanmasını ve anlamlandırılmasını sağlarlar. Bu özelliklere sesin karakter özellikleri de denmektedir. Bunlar;

Ses Yüksekliği (pitch of sound): Duyduğumuz ses titreşimler sonucu oluşur. Sesin yüksekliğini ise saniyedeki titreşim sayısı olan frekans belirler. Frekans arttıkça genlik de artar böylelikle sesin yüksekliği oluşur.

Ses titreşimleri hareket eden moleküllerin oranını etkilemekle kalmayıp, aynı zamanda da hareket tarafından belirlenen moleküllerin sayısını belirler. Bu sayı bir titreşimin yoğunluğuna bağlıdır ve yoğunluk arttıkça, molekül sayısı da artar. Bu nedenle, hareket eden molekül sayısı, bir ses dalgasının büyüklüğünü belirler ve genlik olarak tanımlanır. Genliğin sübjektif etkisi de ses yoğunluğunu yani yüksekliğini belirler (Ergül 1998: 28).

Ses yüksekliği, algılanan uzaklıkla ilgilidir. Görüntüyle bağlantılı olarak, yüksek ses, gösterilenin yakın bir konumda olduğu izlenimi verirken, düşük şiddet düzeyinde duyulan sesler, uzak mesafeli bir konum duygusu yaratmaktadır (Sexton, 2007).

Ses Rengi: Seslere ayırıcı özelliklerini veren harmonik bileşenler olarak tanımlayabiliriz.

Ses Tınısı: Ses dalgası tarafından üretilen işitsel ve tonsal özellikler olarak tanımlanmaktadır. Tını, aynı yükseklikteki ve şiddetteki bir sesi başka seslerden ayıran özelliklerin bütünüdür. Frekansın yoğunluğu, dalga büyüklüğü ve harmonikleri sesin tınısını oluşturan öğelerdir (Yaygıngöl, 2019).

Bordwell & Thompson (2009) tınıya ait özellikleri ise şöyle tanımlar: Sese ait armonik bileşenler, ses'e tını özelliğini kazandırmaktadır. Tını, sesin dokusunu ve duygusunu tanımlamada önemli bir unsurdur.

Ses Perdesi: Ses perdesi, sesin algılanan düşüklük veya yüksekliği olarak tanımlanmaktadır. Ses titreşimlerinin sıklığı ve frekansı, sesin algılanan yükseklik ve alçaklığını veya ses perdesini etkilemektedir (Bordwell & Thompson, 2009).

Ses Derinliği (Perspektifi): Sesin yönü ve uzaklığı olarak tanımlanmaktadır. Sesin, görsel perspektifle hissedilen derinlik ve hacmine benzer şekilde, uzamda mesafe duygusu yaratılmasına yönelik olarak tasarlanması anlamına gelir. Mesafeye bağlı olarak ses

duyumunun farklılaşmasıdır. Yakın çekim ve genel çekimlerde ses duyumu aynı değildir. Yakın çekimlerde ses dolu ve içten duyulurken genel çekimlerde duyulan ses uzaktan yansarak gelen bir işitme tanımlaması oluşturur (Bordwell & Thompson, 2008, Kılıç, 2003).

2.1.10.Ses Efektleri

İnsan kulağı duyduğu sesleri birçok açıdan anlamlandırabilen ve kaydeden bir özelliğe sahiptir. Ses efektleri ise bu noktada duyulan sesin ses imgesinin tüm incelikleriyle zihnimize ulaşabilmesini sağlar. Ses efektleri genel işlevi ile bir konu, durum, ortam, hareket, nesne ve karakterleri betimlemek için kullanılan işitsel imgelerdir. İşitsel imgeler, seslerin zihinde resmedilmesi olarak tanımlanabilir.

Ses ögesi görüntüyü destekleyen, tamamlayan, yer yer de görüntü yerine anlamı oluşturan öge durumundadır. Bu da sinema filmleri gibi sesin eklendiği tüm kurguları deneyimlemeyi kolaylaştırmaktadır. Kurguda görülmeyen, gösterilemeyen öge ve olayları ses aracılığıyla aktarmak mümkündür. Sesin görüntü gibi sınırı olmayan uzamsal kullanımı, kurgunun hikâyesinin anlaşılabilirliğini izleyici lehinde arttırmaktadır (Walczak ve Fryer, 2017).

İfade aracı olarak kullanılan ses çeşitli alt başlıklar altında incelenmiş ve alt başlıklara ayrılmıştır. Bunlar;

- Gerçek Ses: Kurguda görülen ve olgunun belli bir kısmını oluşturan eşya ve kişilerin çıkardığı tüm seslerdir.
- Sübjektif Ses: Kurgudaki karakterlerden birinin işittiği sestir. Bu ses karakterin işittiği şiddette duyulur.
- Anlatımsal Ses: Tanımlanan, anlatılan öğeler tarafından ortaya konan ses ve müziklerdir. Anlatımsal ses efektleri kurguyu tanımlamada bilgi vericidir. Örn: Vapurda geçen bir an'ı anlatmak için yalnızca vapur düdüğü sesi vermek yerine ortam tasvirini derinleştirmek için martı sesleri, dalga sesleri ve çevre seslerinin de kurguya eklenmesidir.
- Simgesel Ses: Simgesel olarak bir olayı, ortamı ve nesneyi açıklayan seslerdir. Örn: Dalga sesi ve martı sesleri deniz kenarını betimleyici özelliktedir, Gün doğumunu bir horoz sesi betimler vb.
- Birleştirici Ses: Olaylar ve sahneler arasındaki ilişkiyi sesle kurmaktır.
- Sıralayıcı ses: Dramatik ve komik etkiler düzenlemek için sesleri birbiri arkasına eklemektir (Özkoçak, 2014).

Ses efekti türlerini tanımak bize kullanım alanlarının değişkenliğine göre efektleri çeşitli şekillerde kullanabilme fırsatı sunar. Özkoçak (2014) tarafından ses efektleri doğal ve nokta efekt olarak ikiye ayrılmaktadır:

1. Doğal Efekt: Mekansal veya duyulduğunda tanımlanabilen sesleri ifade etmektedir. (Zincir sesi, kuş sesi, araç sesi, ortam tanımlayan sesler)
2. Nokta Efekt: Hareketle birlikte oluşan ve tanımlanması gereken sesleri ifade eder. (yürüme sesi, kapı kapatma, yemek yerken çıkan çatal-bıçak sesi, kitap sayfalarını çevirme sesi)

Öngören (1982) tarafından doğal ses efektleri iki alt başlığa ayrılmış ve tanımlanmıştır;

- 1) Kendi kendilerini tanımlayan ses efektleri: Bir görüntüye bağlı olmaksızın ve ses kaynağı gösterilmeksizin duyulduğunda kaynağının anlaşılabilirdiği ve tanınabilirdiği efektlerdir. Günlük hayatta maruz kaldığımız, kaynağını bildiğimiz ve duyunca tanımlayabildiğimiz sesler kendi kendilerini tanımlayan sesler sınıfına girer. Örn; Nal sesi, tren düdüğü sesi, birbirine çarpan bardak ve çanak sesleri, kapı gıcirtısı sesi, rüzgar sesi vb.
- 2) Tanımlanması gereken ses efektleri: Kaynağı gösterilmediğinde, görüntüyle birlikte verilmediğinde veya sesler tanımlanmadan duyulduğunda anlaşılması güçleşen, farklı yorumlanabilmeye açık olan, ve tanınamayan efektlerdir. Mutlaka tanınmasını kolaylaştırıcı ek bir öğeye ihtiyaç duyarlar. Bu bir görsel, öncesinde veya sonrasında gelen tanımlayıcı bir cümle olabilir. (Örn: “Bir gök gürültüsü duyuldu!” cümlesinden sonra gelen bir gürültü efekti)

Yapılan çeşitli araştırmalar sonucunda, ses efektlerinin görsel imgelerin yaratılmasına teşvik etme gücünü, dinleyicinin tutumunu, dikkatini ve hafızasını diğer kaynaklardan daha fazla etkilediği kanıtlanmıştır (Atwood, 1989; Babin & Burns, 2004).

2.1.11. Jack Donovan Foley

Foley adı, bu sanata adını vermiş olan Jack Foley'den gelmektedir. Jack Foley, 1891'de Yorkville, NY'de doğmuştur. Etrafındaki insanlar tarafından çok yönlü olması ile ve elini attığı her işi ustaca yapması ile bilinmektedir. 1940'lı yıllarda önce tiyatrolarda sahnedeki kurguya eş zamanlı olarak sonrasında ise filmi seyrettiği sırada oyuncuların hareketlerini taklit ederek çeşitli materyaller yardımıyla filme eş zamanlı olarak ses efektleri kaydetmeye başlamıştır. Bu

teknikğin popüler hale gelmesini sağlayan ve bu işi kendi döneminde başarılı bir şekilde sürdüren kişi Jack Foley olduğu için günümüzde bu sanatın ismi Foley Sanatı olarak bilinmektedir.

Ses efektörlüğüne tiyatro alanında ayak sesleri ve doğal ortam seslerini oluşturarak girmiştir. Kendi döneminde filmlerde hazır ses kütüphaneleri kullanılırken doğala ve gerçeğe en yakın olacak şekilde ayak seslerini kaydetmesiyle birlikte fark yaratarak dikkatleri üzerine çekmiştir. Günümüzde Foley adı ile anılan ses efektörlüğü sanatının ilk adımlarını Jack Foley atmıştır.

2.1.12.Foley Sanatı

Foley sanatı, sinema sektöründe kullanılan bir sanattır. Film ve dizilerde, doğala ve gerçeğe en yakın sese duyulan ihtiyaçla birlikte ortaya çıkmıştır. Bu süreç, ihtiyaç duyulan sesin, gerekli malzemeler yardımı ile doğal bir kayıt ortamında kaydedilmesiyle ve kaydedilen seslerin kurguya eklenmesiyle gerçekleşir. Foley sanatının doğduğu ilk yıllarda kayıtlar dublajlar ile eş zamanlı olarak yapılırken günümüz şartlarının kolaylığı ve teknolojinin gelişmesi ile birlikte kayıtlar, çekimler bittikten sonra stüdyo ortamlarında kurgu izlenerek ayrı olarak alınmış, kurguya ise kayıtlar tamamlandıktan sonra eklenmeye başlanmıştır. Birçok sesin yapay modelinin yapılamamasıyla birlikte Foley sanatına ihtiyaç artmış, günümüzde ise bu ihtiyaca bağlı olarak foley sanatçıları tarafından oluşturulup sinema sektöründe varlığını sürdürmeye devam etmektedir (Ament, 2009).

İngilizcesi “foley” olan efekt, Jack Foley’in bulduğu bir yöntemdir. Bu tanımlama film sahnelerindeki arka planda kalan ses efektlerini stüdyoda gerçekleştirilmesi anlamında kullanılmaktadır. Bu seslerin kullanılması için tercih edilen “foley stage” ise çeşitli zeminlerden ve materyallerden oluşan bir alandır. Foley sanatçısı tarafından kum, tahta, taş, çakıl, toprak, saman yada yapraklarla kaplı bir platformun olduğu kayıt stüdyolarında filmin efekt niteliğindeki bütün seslerini film ekranda akarken çeşitli araç gereçler kullanılarak yapılmaktadır (Canikligil, 2007, s.217).

Filmlerin ana teması aslında bir kurgudur. Bu kurguda Foley sanatı yardımı ile gerçeğe en yakın sesler, ses kaynağı dışındaki materyaller de kullanılarak oluşturulur. Oluşturulan bu sesler, kurgu içerisinde ihtiyaç duyulan seslerin vurgusunu, canlılığını, belirginliğini arttırmak ve bu hareketleri anlamlı kılabilmek amacıyla kurguya eş zamanlı olarak eklenir. Oluşturulan seslerin kurguda kullanılabilmesi, görsel ve işitsel imgelerin doğru algılanabilmesi açısından

gerçek sese en yakın özellikte olması büyük önem taşımaktadır. Foley sanatı, dinleyicide kurgusal bir ses evreni yaratır.

Foley, sadece kurgusal filmlerde değil, sözelimi bir radyo programında, belgesel filmlerde, tiyatro ve spor etkinliklerinde, sesli kitaplarda da kullanılan bir tekniktir. Örneğin kürek müsabakalarında veya spor at yarışlarında önceden kaydedilmiş sesler kullanılır, çünkü bu etkinliklerde tüm sesleri almak için her tarafa mikrofon yerleştirmek pek de mümkün olmayan bir uygulamadır (Park, 2015 Akt. Sözen, 2017).

Foley sanatının en önemli özelliği, oluşturulması hedeflenen sesin gerçeğe ve doğala en yakın özellikte olmasıdır. Doğala ve gerçeğe en yakın ses vurgusunun verilebilmesi için sesi oluşturan asıl madde yerine farklı materyaller kullanılarak da hedeflenen ses oluşturulabilmektedir.

Foley sanatçısı nesneleri, nesnenin gerçek işlevine göre değil, kulağa ‘‘o nesneymiş’’ gibi gelmesi gerektiğine göre arar. Çoğu zaman eşleşen ses, kurgunun dışındaki nesneler aracılığıyla elde edilir. Foley sanatçılarının ses oyunculuğu fikri, belirli bir nesnenin başka bir nesneye/eyleme uyacak şekilde ses çıkarmaya çalışması ile başlar.

Bir kişinin aldığı darbe sonucunda kırılan kemiklerinin sesini oluşturmak için, büyük bir kereviz sapı alınıp, etrafına bir güderi sarılarak ortadan ikiye bölünmekte ve böylece deri altındaki kemiğin kırılma sesine eş bir ses elde edilmektedir (Green,2015 Akt. Sözen, 2017).

Foley sanatçılarının oluşturduğu üç ana ses efekti türü vardır. Bunlar;

- 1) Giysi izleri: Filmde bir kişinin giysilerinin çıkardığı seslerdir. Bu, birinin çantasının vücuduna sürtünen sesi veya bir kayakçı yokuş aşağı koşarken kayak pantolonunun birbirine sürtünen sesi olabilir.
- 2) Ayak Sesleri: İkinci tür ses efektidir. Bir insan veya hayvanın yürürken veya koşarken çıkardığı sesleri tanımlar.
- 3) Pop Track: Üçüncü tür ses efektidir. Kurgudaki çeşitli nesnelerin çıkarabileceği sesler olarak tanımlanır (Leavitt, 2016).

Sesin yaratımında kullanılan nesnelerin, ana ses kaynağı maddesi dışında farklı materyaller kullanılarak oluşturulabiliyor oluşu geniş bir nesne yelpazesi içinde çalışmaya olanak sağlamaktadır. Efektörler, günlük hayatta kullanılan nesnelerin seslerini, görsel imgelerle eşleştirme özelliğine ve ses oluşturma yaratıcılığına sahiptir. Buna bağlı olarak ses kaynağına benzemeyen nesneleri farklı şekillerde kullanarak istedikleri sesleri elde edebilirler. Bir nesneden bir ses çıkarabilmek ve bu sesin işitsel imgesini doğru tanımlayabilmek için

birçok ince detay (hareketin yönü, sıklığı, hızı, yakınlık ve uzaklığı) büyük önem taşımakta ve sesin karakterini önemli ölçüde etkilemektedir. Tanımlanmak istenen ses için planlanan foley sesleri stüdyo ortamında, profesyonel ekipman ve profesyonel foley sanatçıları tarafından tüm inceliklere uygun olarak kaydedilir.

Bir foley sanatçısı, bir performans için ayakkabı seçerken yüzey seçimini göz önünde bulundurur. Bu durum ayakkabılardan çıkacak olan sesi etkiler. Kayıt esnasında kullanılan mikrofon, mikrofona olan mesafe ve odanın ses karakteri de performansı etkileyen diğer önemli unsurlardır (Ament, 2009).



*Fotoğraf 2.15.*Foley Stüdyosu - Çeşitli Zemin Örnekleri ve Mikrofonlama (Ören Film Foley Stüdyosu)



*Fotoğraf 2.16.*Foley Stüdyosu - Farklı Ses Karakterinde Ayakkabılar (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)

Efekt kareografisi, bir efekti istenilen aşamaya getirebilmek için farklı materyallerin sıralı, düzenli ve belli bir planı takip edecek bir biçimde kullanılmasıdır. Foley sanatçısı kurguya eklenmesi planlanan sesi belli kareografiler dahilinde oluşturur.

Bu oluşturma aşamasında söz gelimi farklı yürüme sesleri oluşturmak için farklı topuk tipinde ayakkabılara ve farklı zeminlere ihtiyaç duyar. Küt, sivri, kalın, ince topuklu ayakkabılar ve bu ayak seslerinin zeminini karakterize edebilmek için foley stage denilen toprak, taş, kum, tahta, halı, saman vb. farklı dokuda zeminler tercih edilir. Ayak sesine eşlik eden ve kareografinin parçası olan kişinin kıyafetini oluşturan kumaşın sürtünme sesini betimleyebilecek dokuda bir kumaş parçası, pantolonunda yer alan zincirin sesini oluşturmak için kullanacağı zinciri, yürürken elinde bir poşet varsa bu hışırtıyı betimleyebilecek materyali ve bedeninde ses çıkaran herhangi bir nesnenin sesini betimlemek için kullanacağı materyalleri ayak sesiyle eş zamanlı olacak şekilde karakterize ederek kaydeder. Bu kayıt esnasında dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri hareketi tanımlayan sesin doğala en yakın özellikte olmasıdır. Bu doğallığın içinde tanımlanacak olan sesin; maddesini, yüksekliğini, şiddetini,

tınısını, karakterini, frekans eğrisini doğru analiz etmek ve doğru materyaller ile kayıt almak son derece önemlidir.



Fotoğraf 2.17.Foley Stüdyosu – Zemin Örnekleri & Stüdyoya Genel Bakış

(<https://www.foleywalkers.com/our-studio/>)



Fotoğraf 2.18.Foley Stüdyosu - Foley Zemin Örnekleri (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)



*Fotoğraf 2.19.*Foley Stüdyosu - Foley Efekt Malzemeleri (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)



*Fotoğraf 2.20.*Farklı Ses Karakterinde Ayakkabılar & Farklı Dokuda Kağıtlar (Foley İstanbul Foley Stüdyosu)



Fotoğraf 2.21. Foley Stüdyosu – Foley Efekt Malzemeleri

(<https://www.foleywalkers.com/our-studio/>)

Foley sanatçıları, ses dünyasının performans sanatçıları olarak kabul etmek mümkündür. Onların görevi karakterlerin hareketlerinin her birini -hatta koreografisinin getirdiği- ayak sesleri, kumaş hışırtıları, yumruk sesleri vb. gibi, kişinin varlığını belirleyen ağırlık, çeviklik ve mizaç arasında ilişkileri sesler aracılığıyla karakterin doğal parçası haline dönüştürmektir. Burada önemli olan yaratılan sesin dokusunun hem sahnenin fiziksel niteliklerine hem de verilmek istenilen duyguya uygun olmasının gerekliliğidir (Sözen, 2017, s.8).

Foley, işitsel öğeler yardımı ile kurguyu sınırsız bir hayal dünyası içinde algılama fırsatı sunar.

2.1.13. Akustik Foley Efekt ve Ses Tasarım Efektleri

Ses tasarımı efektleri, genellikle doğal olmayan (yapay) ve özel efekt olarak sınıflandırılan seslerdir. Bu sesler, hayal edilen nesneleri ve mekanları canlandırmak için tasarlanır ve genellikle doğal, müzikal ve yapay seslerin bir kombinasyonunu içerebilirler. Örnek olarak, tek bir piyano notası rüzgar sesiyle birleştirildiğinde, sahneye ürkütücü bir atmosfer kazandırabilir. Bununla birlikte, ses efekti ve ses tasarımı efekti terimleri bazen örtüşebilir. Örneğin, bir lazer silahı efektini ele alalım. Bu, gerçekte var olmayan bir silahtır ve

dolayısıyla doğrudan kaydedilemez. Bu nedenle, gerçekçi bir lazer silahı sesi oluşturmak için gerçek silah sesleri, diğer seslerle birleştirilir ve sentezlenmiş veya işlenmiş seslerle tasarlanır. Sıkça karşılaşılan bir yanılgı, ses efektinin tek bir sesle sınırlı olduğu düşüncesidir. Bazen durum böyledir, ancak genellikle tek bir ses efekti olarak algılanan şey, birbirine karıştırılmış ve/veya düzenlenmiş bir dizi sestir. Ses efektleri, izleyiciye sahnede olanları daha canlı ve gerçek gibi hissettirme görevini üstlenirler (Scott-James, 2018, s.65-66).

Her ses efektinin belirli bir anlamsal ve bilgilendirici rolü vardır. Ses efektleri kurgu içerisindeki ihtiyaca göre planlanabilmektedir.

Foley efektleri ise insan hareketleri ve eylemleri ile ilişkilendirilen doğal ve detaylı seslerdir. Örnek olarak, kapının açılması, bardağın masaya konması, kağıdın katlanması, camın kırılması gibi sesleri sayabiliriz. Bu ses efektleri, sahnelerin fiziksel boyutlarını vurgulamada etkili bir araçtır. Foley efektler, izleyiciyi veya dinleyiciyi karakterlere daha yakın hissettirir ve hikayenin dünyasına daha fazla dahil olmalarını sağlar. Foley, izleyiciyi belirli bir ayrıntıya odaklamak ve bir karakteri tanımlamak amacıyla da kullanılabilir. Örneğin, bir sahnede karakter karanlık ve sessiz bir sokakta yürürken arkasından gelen ayak seslerini duyarsa, bu karakterin takip edildiği anlamına gelebilir. Eğer bu sesler topuklu bir ayakkabının sesini andırıyorsa izleyici, karakterin bir kadın tarafından takip edildiğini düşünebilir veya hissedebilir (Scott-James, 2018, s.66).

Yapay seslerde ve ses tasarım efektlerinde ses, elektronik ortamlarda programlar yardımı ile yapay bir şekilde üretilirken, foley efektlerde doğal bir kayıt ortamı vardır ve kullanılmak istenen ses direkt olarak foley stüdyolarında kaydedilerek oluşturulur. Mekanik sesler, doğal bir kayıt ortamında kaydedilmesi güç olan sesler veya çok daha güçlü bir etki ile kurgu içinde vurgulanması gereken sesler, teknolojik gelişmelerin etkisiyle birlikte yazılım ve programlar aracılığı ile istenilen özelliklerde tasarlanabilmektedir.

2.2.İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, araştırmanın konusu ile ilişki olan yurt içi ve yurt dışı çalışmalar taranmış doğrudan ve dolaylı olarak benzerlik taşıyan araştırmalar hakkında bilgiler verilmiştir. Araştırmalar en fazla ilgili olan araştırmadan en az ilgili olan araştırmaya göre sıralanmıştır.

Yurt içindeki araştırmalar içerisinde araştırma konusu ile en fazla ilişki düzeyine sahip olan araştırma; **Özge Metin'in** (2019) *‘‘Müzikli Hikaye Ve Masalların Okul Öncesi Eğitim Dönemindeki Çocukların Yaratıcılık Düzeylerine Etkisi’’* adlı Yüksek Lisans tezi niteliğindeki

çalışmadır. Araştırmada, Müzikli hikaye ve masalların okul öncesi erken yaş grubu çocukların yaratıcılık düzeyleri üzerindeki etkileri ve farklı değişkenler üzerinden ilişkileri incelenmiştir. İstanbul ili içindeki Erenköy DEHA Bilim Sanat Merkezi Ana Okulundaki 5-6 yaş aralığındaki öğrencilerden 18 öğrenci deney grubu, 18 öğrenci kontrol grubunu oluşturacak şekilde 36 öğrenci seçilerek araştırmanın çalışma grubu oluşturulmuştur. 10 hafta boyunca toplam 30 saatlik uygulama yapılmış 5 adet hikâye/masal anlatıldıktan sonra müzikli canlandırmalar yapılmıştır. Sonrasında öğrenciler hikayeleri anlatmış ve her öğrenci bildiği hikayeyi müzikle dinleyerek karakterleri canlandırmıştır. Araştırmada ön test-son test’e dayalı kontrol gruplu deneysel desen uygulanmıştır. Deney grubuna müzikli hikayeler ile bir eğitim anlayışı kontrol grubuna ise geleneksel eğitim yöntemleri ile planda yer alan etkinlikler uygulanmıştır.

- Bu araştırmada “Çocuk bir probleme birçok çözüm bulmakta” ifadesinde, kontrol grubunun son test puanının ön test puanından daha büyük olduğu ve bu farkın ise istatistiksel anlamlılık oluşturduğu tespit edilmiştir. “Çocuk risk almaya, farklı şeyler yapmaya, yeni şeyler denemeye hevesli. Zoru denemeye hevesli”, “Çocuk olağan durumlarda olağanüstü bir mizah anlayışına sahip”, “Çocuk esnek ve durumlarda beklenen değişikliklere uyum sağlayabilir”, “Çocuk kendi kendini idare ve motive eden bir çocuk”, “Çocuk planlı sistematik araştırma yapmakla ilgilenmekte hareket planı geliştirmekte”, ve “Çocuk bir probleme birçok çözüm bulmakta” ifadelerinde hem kızlarda hem de erkeklerde son test puanlarının ön test puanlarından daha yüksek olduğu ve aradaki farkın ise istatistiksel olarak anlamlılık gösterdiği tespit edilmiştir.
- “Çocuk risk almaya, farklı şeyler yapmaya, yeni şeyler denemeye hevesli. Zoru denemeye hevesli”, “Çocuk olağan durumlarda olağanüstü bir mizah anlayışına sahip”, “Çocuk esnek ve durumlarda beklenen değişikliklere uyum sağlayabilir”, “Çocuk kendi kendini idare ve motive eden bir çocuk”, “Çocuk planlı sistematik araştırma yapmakla ilgilenmekte hareket planını geliştirmekte”, “Çocuk bir probleme birçok çözüm bulmakta” ve “Çocuğun hayal gücü kuvvetli ve fanteziden hoşlanmakta” ifadelerinde anlamlı fark çıkması çocuğun çözüm bulma odaklı, özgüvenli, istekli, daha espirili, değişkenlere adapte olabilen, motive olabilen, ve dolayısıyla erken çocuklukta yaratıcılığın geliştirilmesinde deney grubuna verilen müzikli hikaye eğitimi ile bu katkının desteklenebileceği ve geliştirilebileceği söylenebilir.

Yurt dışı araştırmalar içerisinde araştırma konusu ile en fazla ilişki düzeyine sahip olan araştırma; **Char, Cynthia Anne** (1985) “*Stories Through Sound: Children's Comprehension Of Radio Stories And The Role Of Sound Effects And Music In Story Comprehension*

(Narratives, Media)’’ adlı tez çalışmasıdır. Araştırmada ses efektleri ve müziğin, çocukların radyo hikayelerini anlamlandırmadaki etkisi incelenmiştir. 30 üçüncü/dördüncü sınıf öğrencisi, 30 altıncı sınıf öğrencisi ile çalışma grubu oluşturulmuştur. Her çocuğa sesli efektli müzikli hikaye veya düz metin hikaye olarak radyo hikayesinin iki versiyonundan biri dinletilmiştir. Ayrıca hikaye uyarısında bulunup bulunmaması ile ve hikaye içerisindeki kullanımı ile ilişkili olan 20 adet ses efekti ve müzikal bölümlerin olduğu kaset dinletilmiştir. Hikaye içeriğinin ve hikaye seslerinin hatırlanmasının yanı sıra, karakterler, ortamlar ve hikayenin olay örgüsüne ait çıkarımlar incelenmiş ve tepki ölçümleri kaydedilmiştir.

- Araştırma sonuçları, çocukların tamamen işitsel bir ortamda sunulan anlatı ve hikayeleri anlama becerilerinde önemli yaş farklılıklarının yanı sıra önemli bireysel farklılıkları ortaya çıkardı. Her iki yaş grubu da hikayeyi yeniden anlatma sırasında eylem ifadelerini ve ses efektlerinin çoğunu tekrarladı. Çocuklar ayrıca metin gibi seslerin de hikaye karakterleri, hikayenin geçtiği yer ve hikayede geçen olaylar hakkında bilgi sağlayabileceğini belirttiler. Hikaye uyarısında daha önce sunulan sesleri tanıyabilmenin yanı sıra hikayeye uygun olacak sesleri belirleyebildiler. Ayrıca seslerin kullanımı çocukların seslerin mesafesini, uzaklığını ve hareketlerin hızını anlayabilmeleri açısından doğru bilgiler alabilmelerine yardımcı oldu. Çocuklar, müzikal bölümler sayesinde hikayedeki ruh halleri, hikayenin türü ve hikayenin geçtiği kültürel ortamlar ile ilgili önemli ipuçları aldıklarını belirttiler.
- Araştırma sonuçları, sesli ve müzikli olarak anlatılan hikayelerin anlatım gücünün düz metin olarak anlatılan hikayelere göre dinleyicilerin hikayeleri daha rahat anlamlandırabilmelerini sağladığını ortaya çıkarmıştır. Müziğin ve seslerin birlikte yer aldığı hikayeleri dinleyen çocukların, hikayeleri daha somut bir şekilde ifade edebildikleri ve hikayedeki ortamı, karakterleri, duygu durumlarını rahatça betimleyebildikleri gözlemlenmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli ve deseni, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin analizi, geçerlik ve güvenirlik hakkında bilgilere yer verilmiştir.

3.1.Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması yöntemi uygulanmıştır. Nitel araştırma; algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konulmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği; bir konuya yönelik durum, olgu, düşünce ve görüşlerinin gözlem, görüşme ve belge çözümleme aracılığıyla ortaya konulduğu araştırmadır (Creswell, 2020; Yıldırım & Şimşek, 2018; Fraenkel, Wallen & Hyun, 2012).

Yin (1984) durum çalışmasını, güncel bir olguyu bir çerçeve içinde çalışan, olgu ve olgunun içinde bulunan içerik arasındaki sınırların kesin ve net hatlarla belirginleşmediği ve birden fazla veri kaynağının yer aldığı durumlarda kullanılan yaşantı ve deneyim yolu ile (görgül) elde edilen araştırma yöntemi olarak tanımlamıştır. (Akt. Yıldırım ve Şimşek, 2016).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, Türkiye’de özel ve devlet stüdyolarında görev yapan ve hikaye (kurgu) anlatımında foley sanatını kullanan 15 gönüllü katılımcı foley sanatçısından oluşmaktadır.

Çalışma grubunda yer alan katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin betimsel istatistikler Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1.

Katılımcıların Betimleyici Özelliklerine İlişkin Tablo

<i>Değişkenler</i>		<i>f</i>
Yaş	26-35 yaş	7
	36-45 yaş	3
	46-55 yaş	4
	56 ve üstü yaş	1
Cinsiyet	Kadın	5
	Erkek	10

Çalışılan İl	İstanbul	15
Eğitim Düzeyi	İlkokul	1
	Lise	2
	Ön Lisans	1
	Lisans	7
	Yüksek Lisans	4
Mezun Olunan Fakülte/Program	Ses Mühendisliği	5
	Turizm ve Otelcilik	2
	Basın ve Yayın	1
	İşletme	1
	İç Mimarlık	1
	Elektronik Haberleşme	1
	Endüstriyel Elektronik	1
Çalışılan Kurum	Özel	12
	Devlet	3
Foley Sanatını İcra Etme Süresi	1-10 yıl	8
	11-20 yıl	5
	21-30 yıl	1
	31-40 yıl	1
Foley Sanatına Yönelik Mesleki Deneyim Süresi	1-10 yıl	10
	11-20 yıl	3
	21-30 yıl	1
	31-40 yıl	1
Sanatçısı Olunan Ortalama Proje Sayısı	1-50	9
	51-100	3
	201-300	1
	500 ve üstü	2
Foley Sanatına Yönelik Eğitim Alma Durumu	Kişisel Deneyim	5
	Usta-Çırak İlişkisi	9
	Atölye/Workshop	1
Foley Sanatının İcra Edildiği Ortam	Foley Stüdyosu	10
	Ses Kayıt Stüdyosu	1
	Drama Stüdyosu	2
	Home Stüdyo	2

Tablo 3.1’de görüldüğü üzere, çalışma grubunun 7’sini 26-35 yaş, 3’ünü 36-45 yaş, 4’ünü (26,66) 46-55 yaş, 1’ini (6,66) 56 ve üzeri yaş aralığı oluşturmaktadır. Çalışma grubu, 5’i kadın; 10’u erkek olmak üzere toplam 15 katılımcıdan oluşmaktadır.

Katılımcıların tamamı İstanbul’da çalışmaktadır.

Katılımcıların 1’i İlkokul, 2’si Lise, 1’i Ön Lisans, 7’si Üniversite, 4’ü Yüksek Lisans düzeyinde eğitim görmüşlerdir. 12 katılımcıdan 5’i Ses Mühendisliği, 2’si Turizm ve Otelcilik, 1’i Basın ve Yayın, 1’i İşletme, 1’i İç Mimarlık, 1’i Elektronik Haberleşme, 1’i Endüstriyel Elektronik programlarında öğrenim görmüşlerdir. 3 katılımcının ise eğitim düzeylerinin lisans ve lisansüstü olmaması nedeniyle bu soruya cevap vermedikleri görülmüştür.

Katılımcıların 12'sinin Özel, 3'ünün Devlet kurumunda çalıştıkları görülmüştür.

Katılımcıların foley sanatını icra ettikleri süreler incelendiğinde; katılımcıların 8'inin 1-10 yıl, 5'inin 11-20 yıl, 1'inin 21-30 yıl, 1'inin 31-40 yıl aralığında foley sanatını icra ettikleri görülmüştür.

Katılımcıların, foley sanatına yönelik mesleki deneyim süreleri incelendiğinde; katılımcıların 10'unun 1-10 yıl, 3'ünün 11-20 yıl, 1'inin 21-30 yıl, 1'inin 31-40 yıl aralığında mesleki deneyimi olduğu görülmüştür.

Katılımcıların, sanatçısı olduğu ortalama proje sayıları incelendiğinde; katılımcıların 9'unun 1-50, 3'ünün 51-100, 1'inin 201-300, 2'sinin 500 ve üstü proje sayısı olduğu görülmüştür.

Katılımcıların foley sanatına yönelik eğitim alma durumları incelendiğinde; 5'nin foley sanatına ilişkin eğitim almayarak kişisel deneyimleri üzerinden öğrendiği, 9'unun Usta-Çırak ilişkisi ile öğrendiği, 1'inin Atölye/Workshop eğitimleri aldığı görülmüştür.

Katılımcıların foley sanatını icra ettikleri ortamları incelendiğinde, 10'unun Foley Stüdyosu, 1'inin Ses Kayıt Stüdyosu, 2'sinin Drama Stüdyosu, 2'sinin Home Stüdyo ortamında foley sanatını icra ettiği görülmüştür.

3.3.Veritoplama Teknikleri

Çalışmanın verileri araştırmacı ve danışman tarafından hazırlanmış ve uzman görüşleri alınarak geliştirilmiş kişisel bilgi formu ve açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile gerçekleştirilmiştir.

Görüşme tekniğinin amacı, katılımcının iç dünyasına girerek konu ya da durum hakkındaki bakış açısını anlamaktır (Patton, 1987).

Yarı yapılandırılmış görüşmeler, görüşme öncesinde belirlenmiş olan sorulardan hareketle, katılımcıların sorulara verdiği yanıtlar çerçevesinde soruları boyutlandırmak suretiyle, konunun farklı yönlerinin detaylı bir biçimde ortaya konmasına imkân sağlamaktadır (Büyüköztürk vd., 2019: 160; Coşkun, Altunışık & Yıldırım, 2017).

Araştırmacı tarafından danışman rehberliğinde geliştirilmiş olan ve toplam 10 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmanın gönüllü katılımcı grubunu oluşturan 15 foley sanatçısına yöneltilmiştir. Bu çalışmada, görüşmeler yüzyüze, online (Google Meet)

ve telefon görüşmesi yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, araştırmanın güvenilirliği, doğruluğu ve veri analizinin kolaylığı açısından kayıt altına alınmış ve daha sonra araştırmacı tarafından kayıtlar dinlenerek yazılı hale getirilmiştir.

3.4.Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen nitel verilerin analizinde, nitel veri analizi tekniklerinden içerik analizi tekniği kullanılmıştır.

Olgun (2008)'a göre, içerik analizi, sosyal bilimlerde gerek bir araştırma sonucu elde edilen transkript ya da kayıtların, gerek ise yazılı veya görsel medya mesajlarının üzerinden çıkarımlar yapılmasıyla kullanılan bir araştırma tekniğidir.

Araştırmaya katılan sanatçılar ile yapılan görüşmeler ortalama 45-50 dakika arasında yüzyüze, online ve telefon görüşmesi teknikleri ile gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerin verileri, bilgisayar ortamında yazılı hale getirilmiş ve araştırmacılar tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeler sonucunda verilere bağlı kalınarak bir kodlama anahtarı oluşturulmuştur. Araştırmada inandırıcılığı ve güvenilirliğini arttırmak amacıyla uzman incelemesi-denetimi yaklaşımı kullanılmıştır. Bu bağlamda, oluşturulan kodlama anahtarıyla ilgili olarak kodların güvenilirliğini değerlendirmek amacıyla yapılan kodlamalar araştırmacıdan ayrı üç alan uzmanına sunulmuştur. Elde edilen kodlamaların karşılaştırılması aşamasında her kod için görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları belirlenmiş ve araştırmanın güvenilirliği, Miles ve Huberman'ın (1994) formülü $Güvenirlik = (Görüş\ Birliği / [Görüş\ Birliği + Görüş\ Ayrılığı]) \times 100$ kullanılarak hesaplanmıştır. Hesaplama sonucunda elde edilen uyum katsayısı .92 olarak belirlenmiştir. Betimsel açıdan görüş farklılığı içeren kodlar araştırmacılar arasında tekrar değerlendirilerek uzlaşa sağlanmıştır. Son şekli verilen kodlamalar ilgili tema kapsamına dahil edilerek tablolastırılmıştır. Analiz sürecinde sanatçıların kimlik bilgilerinin gizliliği açısından her katılımcı için (S1,S2,S3,S4,....., S15) ayrı bir kod kullanılmıştır. Bu kodları oluşturan katılımcı görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak bulgular yorumlanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmanın bulguları ve bulgulara dayalı olarak yapılan yorumlar yer almaktadır. Araştırmada elde edilmiş olan bulgu ve yorumlar, araştırmanın alt problemlerinin doğrultusunda sırasıyla yer verilmiştir.

4.1.Foley Sanatçılarının, Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Birinci alt probleme ilişkin foley sanatının kullanıldığı alanlara yönelik sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4.1.

Foley Sanatçılarının Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Sanatının Kullanım Alanları	Sinema	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S8, S9, S11, S13, S14, S15	12
	Tiyatro	S1, S12, S9, S10	4
	Oyun	S7, S3, S4, S9	4
	Belgesel	S1, S3, S9, S15	4
	Radyo	S1, S9, S12	3
	Radyo Tiyatrosu	S1, S10, S12	3
	Sesli Kitap	S1, S8, S13	3

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.1’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğunun foley sanatını sinema alanında kullandıkları anlaşılmaktadır. Foley sanatını radyo alanında kullanan sanatçıların aynı zamanda tiyatro alanında da kullandıkları görülmektedir. Bazı sanatçıların foley sanatını nadir olarak radyo, radyo tiyatrosu ve sesli kitap alanlarında kullandıkları görülmektedir. Sanatçıların foley sanatını görsel medyaya sahip olan alanlarda daha fazla kullandığı anlaşılmaktadır. Tablo 4.1’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Radyo, Tiyatro, Radyo Tiyatrosu, Sinema alanları en çok kullandığım alanlar. Televizyon yayını olan bir belgeselin bir de uzun yıllar önce roman ve hikaye formatlı bir programın efektlerini yapmışım.”*
- S2: *“Sinema alanında. Sinema filmleri ve diziler üzerinde.”*
- S3: *“Benim genelde foley efektlerini üstlendiğim alan sinema alanı diyebiliriz. Dizi ve filmler oluyor genelde. Bir de bir belgesel çalışması ve oyun çalışması vardı.”*
- S4: *“Ben sadece sinema alanında film ve dizilerde kullanıyorum. Bir oyunun foley efektlerini de yapmışım.”*
- S5: *“Dizi ve filmlerde. Genellikle sinema alanında kullanıyorum.”*
- S6: *“Sinema alanında kullanıyorum.”*
- S7: *“Sadece oyun alanında kullanıyorum.”*
- S8: *“Sinemada, film ve dizilerde kullanıyorum. Dijital platformlar üzerinde sesli kitap deneyimim de olmuştu.”*
- S9: *“Şöyle başlayayım birçok alanda deneyimim oldu. Film ve dizi olarak sinema, tiyatro ve belgeseller diyebiliriz bir de bilgisayar oyunu.”*
- S10: *“Radyo tiyatrosu en çok kullandığım alan diyebilirim. Bununla birlikte her oyunda olmasa da bazı tiyatro oyunlarında da foley efektlerini kullanıyorum.”*
- S11: *“Genellikle sinema alanında kullanıyorum.”*
- S12: *“Radyo ve radyo tiyatrosunda kullanıyorum.”*
- S13: *“Sinema alanında dizi ve filmlerde kullanıyorum. Kısa zamanlı da olsa bir sesli kitap projesinde çocuk hikaye kitaplarının birkaç bölümünün foley efektlerini yapmışım.”*
- S14: *“Dizi ve film projelerinde kullandığım için sinema alanı diyebiliriz.”*
- S15: *“Genelde sinema işlerinde ama yalnızca bu alanda değil belgesel ve benzeri görsel bir medyaya sahip birçok alanda kullanıyorum.”*

4.2.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerini Oluştururken

Dikkat Ettikleri Kriterlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

İkinci alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında foley seslerini oluştururken dikkat ettikleri kriterlere yönelik sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluşturulurken Dikkat Edilen Kriterlere İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Sesleri Oluşturulurken Dikkat Edilen Kriterler	Kurgu ile sesin uyumu	S1, S2, S3, S4, S6, S7, S8, S10, S11, S12, S13, S14, S15	13
	Ses ve karakter eşleşmesi	S2, S3, S4, S5, S6, S9, S10, S12, S13	9
	Gerçek sese yakın bir duyuş	S1, S4, S6, S7, S10, S11, S12, S14	8
	Materyal tercihi	S2, S3, S5, S13, S14, S15	6
	Mikrofonlama	S1, S2, S3, S11, S14, S15	6
	Stüdyo yalıtımı	S1, S5, S8, S9	4
	Çalışma arkadaşları ile uyum	S1, S5, S9	3

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.2’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğu foley seslerini oluştururken kurgu ile sesin uyumlu olmasına, kurgu içerisindeki karakterlerin fiziksel özelliklerinin tanımlanmasında ses ve karakter eşleşmesinin etkili olduğuna ve gerçek sese yakın bir duyuşun kurgudaki etkiyi arttırdığına dikkat çekmektedirler. Sanatçılardan bazıları foley sanatını icra ederken tercih ettikleri materyallerin ve ses kaynağı ile mikrofon arasındaki mesafe olarak tanımladıkları mikrofonlamanın hikayeye uyumlu olması açısından önemli bir kriter olduğunu belirtmişlerdir. Foley sanatçılarından birkaçının ise stüdyo yalıtımını ve çalışma arkadaşları ile uyumlu çalışabilmeyi de dikkat ettikleri kriterler arasında belirttikleri görülmektedir. Tablo 4.2’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

S1: “..Önemli olan sesi en iyi ve en gerçekçi şekilde kaydetmek. İşleri birlikte yaptığın kişilerle uyumu yakalayabilmek. Bu iş yapılırken çalıştığın iş ve ekip arkadaşlarınla işbirliğinde olacağın için uyumu yakalamak, birbirini anlamak çok önemli. Kayıt sırasında çoğu zaman göz temasında oluruz mesela onlar devamlı bana bakar, mikrofon mesafesiyle alakalı bir sorun oluştuysa ve onu fark ettiysem bazen sadece

gözlerimde bazen de ikaz da bulunarak anlatırım. Ses efektleri yaparken dikkat edilen diğer şey, mikrofondan temiz kayıt almak. Tabii onun için kayıt aşamasına uygun şekilde yalıtımı sağlanmış bir kayıt ortamı olması gerekiyor. Radyoda efektörlük çıplak oyunu giydirme sanatı. Aynı zamanda siz bir çorba arzuluyorsunuz. İşte ses efektörlüğü ve foley sanatçılığı o çorbanın yağı, suyu, tuzu, baharatı, her şeyi. Bir hikaye düşünün, içinde kurt sesleri, fırtınalı ve rüzgarlı hava sesleri, çiftlikteki hayvanların sesleri gibi eş zamanlı birçok ses var. İşte burada her ses, bir malzemeden çıkıyor. Hikayede geçen sesleri doğru şekilde tanımlayıp ona uygun sesi çıkaracağın malzemeyi bulman gerekiyor.”

S2: “Mikrofonun açıları, tuşe, kayıtçının doğru seviyelerde kayıt alıyor olması. Aslında hepsi karakter analizi ile ilişkili yani betimleyeceğim karakter ile kullanacağım ses birbiri ile ne derecede örtüşüyor buna dikkat ediyorum. Mesela kadın karakterler için topuklu ayakkabı giyilir ama kullanacağın ayakkabının topuğu da karaktere göre seçilir ve karaktere uygun bir yürüyüş benimsenir. Şişman karakterler için daha ağır, zayıf karakterler daha hafif, çocuk karakterler daha da hafif olacak şekilde karakteri betimleyecek şekilde bir yürüyüş gerçekleşir.”

S3: “Kurgu sahnesini ses tanımlamalarını yapabilmek için iyice inceliyorum. Zemin nasıl, hangi dönemde geçiyor bunları anlamaya çalışıyorum. Eski dönemde geçen bir topuk sesi var mesela o dönem için stiletto topuğu ince kalıyor ve uyumsuz bir tını yaratıyor. Eski dönemde geçen bir topuklu ayakkabı sesi daha kalın topuk ve daha tok bir ses çıkarır. Yada kurgunun sürekliliğini sağlamak için kurguyu tanımlamak önemli oluyor mesela taşlı bir zeminden çıkıp ahşap bir zemine girdi gibi. Bazen bu tanımlamaların seslerini doğru zamana yerleştirmek için sahnelerin tanımlama işlemini sürekli baştan almamız gerektiği bile oluyor çünkü çok önemli. Mikrofonların konumlandırılması da bu noktada çok önemli oluyor. Diyelim ki uzaktan biri yürüyorsa mikrofon mesafesini ayak sesimizden daha uzakta konumlandırıyoruz, sanki sahnenin dışında yürüyormuş gibi. Ama ana karakterin ayak sesini yapıyorsak mikrofonu ayak sesine yakın mesafede kullanıyoruz. Bu da önemli bir kriter.”

S4: “Gerçeğe en yakın olan sesi yakalamayı çalışmak istiyorum hep. Yani ne kadar gerçeğe yaklaştıracıyorsa onun peşinden koşuyorum. Mesela bir metal kapı kapanma sesini yalnızca metal kapıyı kapatır gibi bir nesneyi kullanarak geçebilirsiniz de ama ben o sesi birkaç sesi üst üste kaydederek daha da canlandırmayı tercih ediyorum. Bu şekilde ses kurguyu daha çok ortaya çıkarıp

canlandırıyor. Mesela metal kapı kapanması sesine eş zamanlı olarak menteşe sallantısı sesini, zemine sürtünüyorsa uygun zeminde bir sürtünme sesini de eklediğimizde ses kurgu içinde canlanıyor ve yaşamaya başlıyor. Aradığım kriter aslında bu; sesi, kurgu ile etkili ve gerçekçi bir biçimde uyumlandırmak. Bununla birlikte tabii ki kurgudaki duyguyu ve karakteri anlamaya çalışıyorum. Kendinden emin bir karakterse onu daha hacimli ve vurgulu şekilde yürütürüz. Daha pasif ve zayıf bir karakterse onun kumaş seslerini bile daha cılız yapmaya çalışarak karakterle eşleştiriyorum.”

S5: “Birlikte çalıştığınız kişi ile aranızdaki uyum çok önemli. Birlikte çalışırken birbirimizi anlıyor olmamız, aynı sesi hayal edip onu bir arada birlikte üretebilmek bence en önemlisi. Onun dışında stüdyonun yalıtımını çok önemli. Eğer müstakil ve şehirden uzak bir stüdyonuz yoksa üst ve alt komşuların evlerinden gelen sesler, dışardan gelen tüm sesler foley kaydınızı büyük ölçüde etkiliyor. Tüm bunların yanında kullandığımız materyaller çok önemli, iki farklı masa var diyelim kullanacağın sesin karakterine uygun olanını seçmen gerekiyor.” *

S6: “Kullanılan ses kurguya hizmet ediyor mu, doğru bir eşleşme sağlıyor mu, orada gerçekçi duruyor mu benim için en önemli kriter bu. Birde mesela bir kadın ince topuklu ayakkabı ile yürüyor, foley yaparken kalın topuklu ayakkabı ile yürürsen orada çok daha tok bir ses duyulur ve anlatım gerçekleşmez. Sesin karakterini doğru şekilde anlatmak ve eşleştirmek gerekiyor.”

S7: “Ses efektlerinin hangi atmosferi anlatacağını ve nerelerde kullanılacağını analiz ederek kurguyu tanımaya çalışıyorum. Foley sesinin kullanıldığı yerde yapay durmaması için daha doğal ve gerçeğe yakın bir duyuş elde etmek benim için en önemli kriter diyebilirim.”

S8: “Dikkat ettiğim kriterlerin en başında, altın kural olarak gördüğüm, seslerin kurguyu ve hikayeyi karşılıyor olması gerektiği. Oluşturulan foley sesinin hizmet etmesi gereken şeye hizmet etmesi lazım. Ve stüdyonun mutlaka yalıtımı sağlanmış, dış etkenlerden mümkün olduğunca ayrıştırılmış izole bir ortam olması gerekiyor. Bunlar benim için önemli kriterler diyebilirim.”

S9: “Sessiz ve doğru yalıtım yapılmış bir yerde, doğru anda doğru sesi üretiyor olmak lazım. Birlikte çalıştığım kişinin de eş zamanlı olarak benimle senkron olabilmesi ve iş uyumumuzun olması bir ayrı önemli kriter benim için. Ben tek başıma iki kulak iki gözüm ama dört kulak ve dört göz daha fazla şeyi fark ediyor. Çünkü bazen ben yaptığım şeyi tam olarak duyamayabiliyorum. Ama çalışma arkadaşım beni dinleyici

bir kulak her zaman. Daha iyi bir dinleyici olduđu için daha fazla şeye dikkat edebiliyor.’’

S10: *‘‘İlk önce şu gerekiyor, yani bir hikayeyi okuduğumuz zaman hayalimizde canlandırmamız gerekiyor. Hayalimizde nasıl bir yer, nasıl bir ortam var?, Orada nasıl sesler olabilir? Hangi sesler o atmosferi yansıtır? Hangi sesler orada gerçekçi durur? Tamamen hayal dünyamda yerleştiriyorum. Sonra hikayeye uygun sesleri oluştuyorum. Aslında seslerin hikaye ile oradaki karakterler ile bütünleşmesi gerekiyor, bunu önemsiyorum.’’*

S11: *‘‘Öncelikli kriter aslında sahneye o ses uygun mu, değil mi? O materyalden çıkan ses, istenilen sesi çıkartıyor olabilir ama kurgudaki dünyaya ait değilse hiçbir önemi yok. Bunu yansıtabilmek için de mikrofon ve mikrofonlamanın önemi büyük. Bir de foley, eklenilen kurguda sonradan eklenmiş gibi durmamalı yani o kadar doğal ve gerçekçi olmalı ki kurgu veya hikaye üzerine sonradan eklendiği anlaşılmamalı.’’*

S12: *‘‘Mesela cam bir tabağa bir çatalın değmesiyle, plastik bir tabağa bir çatalın değmesinin sesi çok farklı. Hikaye neyi istiyorsa onu kullanmamız gerekiyor. Bu detaylar benim için çok önemli. Ve birde kurgunun, hikayenin dönemi çok önemli. Kullanacağımız tüm sesleri dönemin özelliğine uygun karakterde seçiyoruz. Normal hayatın akışında duyduğunuz bütün sesleri nasıl duyuyorsanız o şekilde duyulmasını sağlıyoruz.’’*

S13: *‘‘Benim dikkat ettiğim kriter olarak materyal çok çok önemli. Yani tek bir plastik materyal plastik ile ilgili sesleri çıkarabilmek için yeterli değil. O plastiğin kalınlığı, inceliği, büyüklüğü, küçüklüğü, sesinin nasıl çıktığı çok önemli. Bir poşet plastiği ile bir serum torbası plastiği aynı sesi çıkarmadığı için kurgunun uyumluluğuna göre kullanmamız gerekiyor. Ya da mesela ayak seslerini yaparken bir korku filminde böyle gıcırtılı sesler ya da korkulması gereken bir insan veya bir canavar varsa onun ayak seslerini daha büyük, daha ağır betimliyoruz sanki botlarla kocaman biri arkandan geliyormuş hissi yaratmak için dikkat ediyoruz.’’*

S14: *‘‘Projeye yönelik gerçek bir duyuş verebilmek en önemlisi tabii ki onu da istediğimiz duyuma getirebilmek için mikrofonlamaya dikkat ediyoruz. Yaptığımız seslerin proje ile uyumlu olması için her projeye özel ses tasarlıyoruz. Dönem dizileri için kullanılan materyallerin süreklilik sağlaması adına aynı sesleri çıkarmak için aynı materyalleri kullandığımız zamanlarda oluyor. Bu tür şeylere dikkat ediyoruz.’’*

S15: *‘‘Doğru malzeme kullanmaya özen gösteriyorum. Malzemenin cinsi önemli. Seslerin kurguyla olan uyumu oraya ne kattığı benim için önemli kriterler. Onun dışında*

benim için ses kaynağı ile mikrofon arasındaki mesafe de hikayeye uyum sağlaması açısından yine önemli.”

4.3.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullandıkları Ses Efekti Türlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Üçüncü alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımını güçlendirmek amacıyla kullanılan ses efekti türlerine yönelik sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3.

Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullanılan Ses Efekti Türlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Kurgu Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla Kullanılan Ses Efekti Türleri	Akustik Foley Efektler	S1, S2, S3, S4,S5,S6,S7, S8, S9, S10, S11, S12, S13, S14, S15	15

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.3’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların tamamının doğal bir kayıt ortamında kurguya özel ses kaydı alarak ses efektlerini oluşturdukları ve akustik foley efekt kullandıkları göze çarpmaktadır. Bir sanatçı ayrıca kısıtlı zamanı olan projelerde spesifik olmayan sesler için yapay ses efektleri kullandığını ve bu sesleri yapay ses bankalarından temin ettiğini ifade etmiştir. Tablo 4.3’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Ben her sesi kendim yapıyorum, hiç suni efekt kullanmadım. Stüdyoda kaydettiğim sesleri kullanıyorum. Çünkü o sesleri yapmak efektörün, foley sanatçısının görevi. Yapay ve hazır sesler, stüdyoda kurguya özel olarak kaydedilmiş seslerin duygusunu vermiyor. Tek düze kalıyor.”*
- S2: *“Bütün her şey kaydedilir. Tüm hareketler ve üstüne seslerini yapmamız istenir. İstenilen sesleri stüdyo ortamında kaydederiz. Prodüksiyon şirketleri genelde foley’e bütçe ayırır. Çünkü aynı seslerin kullanımı fark edilir bir durum oluyor. Yani her kurgunun kendine has, özel bir sound’u olması amacımız.”*
- S3: *“Akustik foley efektleri kullanıyorum. Hazır ve yapay ses hiç kullanmadım.”*
- S4: *“Her zaman stüdyoda kendimiz ses yaratmaya çalışıyoruz. Hiçbir zaman yapay ses kullanmıyoruz. O yüzden aslında tek işimiz akustik foley kaydı.”*
- S5: *“Yapay ses kullanmıyoruz. Biz foley sanatçısı olduğumuz için, kendimiz her kurgu için özel sesler ürettiğimiz için, hemen hemen her sesi kendimiz yapmaya çalışıyoruz.”*
- S6: *“Foley’de sadece kaydettiğimiz akustik sesleri kullanırız. Şöyle örnek vereyim mesela hazır bir elbise vardır, mağazadan aldığın. Birde bir terziye gidersin ya, vücuduna göre bir elbise dikerler. Foley tam olarak böyle özel dikim elbise gibi. Ses bankalarından da sesler destekleniyor fakat foley’de sadece akustik kullanım vardır.”*
- S7: *“Uzun dönem oyunların seslerini kendim kaydediyorum. Genelde oyundaki çevre sesleri ve karakterlerin hareket sesleri üzerinde çalışıyorum. Kısıtlı süreli oyunlarda spesifik olmayan sesler için ses kütüphanelerinden sesleri kullandığım da oldu.”*
- S8: *“Ben uzun süredir çok fazla ses kaydediyorum. Kendi ses arşivim de oluştuğu için yapay ve hazır seslere ihtiyaç duymuyorum.”*
- S9: *“Akustik foley efektleri kullanıyorum, sesleri kendim stüdyo ortamında kaydediyorum. Sesleri tek seferde yapamadığım anlarda kaydını yine kendim alıp birkaç sesi bilgisayar ortamında birleştirerek kullanıyorum.”*
- S10: *“Yapılacak olan her sesi kendim kaydediyorum. Kesinlikle bir yerden yapay sesi alıp kullanmamız söz konusu değil. Eş zamanlı duyulması gereken sesler oluyor; kuş sesi, ormanlık alanda yürüme sesi, deniz sesi kayıtlarının aynı anda duyulması gerekiyorsa bu tip sesleri bilgisayar programı yardımı ile birleştiriyorum.”*
- S11: *“Akustik foley efektlerini tercih ediyorum. Diyelim ki foley efektlerini yaptık senkron oturdu fakat yetersiz kaldı. Kendi kaydettiğimiz seslerin olduğu ses*

kütüphanemizden sesi güçlendirmek için ekleme yapabiliyoruz. Fakat yapay ses kullanımım hiç olmadı.”

S12: *“Akustik kaydettiğimiz sesleri kullanıyorum. Böylelikle işin doğallığı ön plana çıkıyor.”*

S13: *“Biz foley yapıyoruz sadece, bunun için de kurguya özel kayıt alıyoruz.”*

S14: *“Akustik foley efektleri kullanıyorum.”*

S15: *“Akustik foley efektleri kullanıyorum. Kendi oluşturduğum ses kütüphanemiz de var. Fakat genelde akustik foley efektler üzerinde, sesi güçlendirmek ve uygun tınıyı yakalayabilmek için ihtiyaç anında kayıt esnasında olan pürüzleri giderebilmek adına ses tasarımı kullanıyorum. Yapay ses hiç kullanmadım.”*

4.4.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin İşlevlerine İlişkin Bulgu Ve Yorumlar

Dördüncü alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin işlevlerine yönelik sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.4’de verilmiştir.

Tablo 4.4.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan Foley Seslerinin İşlevlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri

Tema	Kod	Görüş Bildiren Sanatçılar	f
Foley Sanatının İşlevleri	Kurgu betimlemesini güçlendirme	S1,S3, S4, S5, S6, S7,S8, S9,S11, S12, S13, S14	12
	Kurgu evrenini betimleme	S2,S3,S4, S6, S7,S9, S10, S11, S12, S14, S15	11
	Karakter ve mekan özellikleri hakkında bilgilendirme	S1, S3, S4, S5, S7,S8, S9, S10, S14, S15	10
	Kurgu evrenini tanımlama	S1, S2,S4, S5, S7, S8, S10, S15	8
	Sesleri karakterize etme	S3, S5, S7, S9, S10, S12, S14, S15	8
	Duyguları yansıtmaya	S2, S3, S5, S12, S14	5

İşitsel evren oluşturma	S1, S8, S11, S13	4
Kurgu evrenini Somutlaştırma	S5, S11, S15	3

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.4’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğu foley sanatını, kurgu betimlemesini güçlendirme, kurgu evrenini betimleme, karakter ve mekan özellikleri hakkında bilgilendirme işlevlerinde kullandıklarını ifade etmişlerdir. Sanatçılardan bazılarının foley sanatını, kurgu evrenini tanımlama ve sesleri karakterize etme, duyguları yansıtmaya işlevlerine yönelik kullandıkları görülmektedir. Birkaç sanatçının foley sanatının kurgunun resmedilmesini sağlayarak işitsel bir evren oluşturduğunu ve soyut öğeleri boyutlandırarak kurgu evrenini somutlaştırdığını ve bu işlevlerine yönelik kullandıklarını ifade ettikleri görülmektedir. Tablo 4.4’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: “*Ses efektleri bir çorbanın yağı, tuzu, her şeyi. Hiç sesin olmadığı bir kurgu düşün bir de ses efektleri olan bir kurgu düşün. Foley ses efektleri işitsel bir dünya yaratır. Ses kurgudaki birçok şeyi tanımlar. Kurgunun anlaşılmasında, karakterler hakkında bilgi almamızda çok etkili olur.*”
- S2: “*Foley sesleri, kurgu evrenini betimlemek için kuvvetli bir araç. Bazen bir görüntünün ne kadar soğuk olduğunu anlatabilmek için ısıklık sesini rüzgarın şiddetine uygun kullanırız. Veya şömine yanıyor ve sıcak bir oda ortamı varsa ateş çıtırtıları ekleriz. Bunlar atmosferi tanımlar ve duyguyu büyük ölçüde etkiler.*”
- S3: “*Kurguyu güçlendiriyor, sahneyi güçlendiriyor. Var olan bir hikaye var ve sesler o hikayeye destek veriyor. Var olanı parlatmak gibi. Sesler olmadan bir kurgu çok eksik kalır. Sesler kurguyu bize resmediyor aslında oradaki karakterler hakkında bilgi veriyor. Oradaki duyguyu anlatıyor. Diyelim ki ana karakter yürüyor, arkada başka biri daha yürüyor. Bu noktada ana karakterin sesini daha yüksek yaparız, arkadan gelen kişinin ayak sesi daha kısık daha geride duyulur. Bunu tamamen ses ile anlatabiliriz.*”
- S4: “*Yani mesela bir foley oradaki yapıyı bazen destekleyici rolde olabiliyor, atmosferi tanımlayabiliyor ya da bazı nesneleri tanıtabiliyor veya o evreni boyutlandırmaya yardımcı gibi. Bence asıl işlevi var olan hikayeyi güçlendirmek. Bir karakter var diyelim çok güçlü, gözü kara, deri ceket giyen bir polis memuru. O deri ceketin karakterine bürünmemiz gerekiyor. Ayakkabısından hafif bir şey yapamayız. Onu daha ağır,*

hacimli bir ses haline getiriyoruz. Karakterlerin ve kurgunun özelliklerini betimlemeye yönelik işlevde de kullanıyoruz.”

- S5: *“Kurgunun duygusunu verir. Hikayeyi güçlendirip somutlaştırır. En önemlileri bunlar. Gözünü kapattığında duyduğun ses sana hikayeyi anlatıyorsa işte o foley olur. Gözünü kapattığında kilolu biri mi, zayıf biri mi yürüyor? Yaşlı mı, sinirli mi? Sadece yürüyüşünden karakteri tanıyabiliriz.”*
- S6: *“Foley sesleri öncelikle betimleme görevi görür. Anlatımı resmeder, betimler. Ses kurguyu destekleyici bir şey. Bir yemeğin tuzu ve baharatı gibi aslında, onu güzelleştirir.”*
- S7: *“Atmosferi güçlendirir. Mesela karakter koşuyor diyelim. Ormanda koşuyorsa orman zeminine uygun ses, beton zemine geçtiği zaman bu zemine uygun sesi kullanmamız gerekiyor. Foley, seslerin karakterini vermemizi sağlıyor. Diyelim ki foley seslerini hep aynı zeminde yaptık, uygun olmayan yerde uygun olmayan ses duyuldu. Bu bizim atmosferden kopmamızı sağlar. Foley çeşitlendirip, güçlendirme yapıyor ve atmosferi tanımamızı sağlıyor.”*
- S8: *“Bazen yama görevi görürken, bazen bütün sahneyi baştan sona şekillendirebiliyor. Bazense kurguda zeminle uyumlu ayak sesi eksikse onu tamamlamamız gerekiyor. Sesi kurgudan çıkarırsanız kurgunun yarısı boş kalıyor diyebilirim bu kadar büyük bir işlevi var aslında.”*
- S9: *“Foley kurguya destek verir. Karakter ve mekanı duymanızı sağlar. Örnek veriyorum, sahne akıyor, biri geldi, kapıyı çaldı ve ses gelmedi. Ardından kapı açıldı ve içeri girdi. Kapıyı çalma sesini siz orada duymazsanız zihniniz ve kulağınız size bir şeylerin yanlış gittiğini söyler. O sesi duymadığınız zaman, işte o destekleyici unsurlardan yardım almamış olursunuz. Yalnızca kapı sesi bile, mekanın akustiği ve atmosferi hakkında bilgilendiricidir aynı zamanda.”*
- S10: *“Mesela bir ev düşünün. Üst katta biri yürüyor, koşar adımlarla. Koştukça tahtalardan gıcırtı sesi geliyor ve ahşap bir ev olduğunu tanımlıyorsunuz. Kilolu birinin koşması ile zayıf birinin koşması bir olmaz mesela. Karakterler değiştikçe sesler değişir. Bunların farkını gözetmeyi, tüm detaylarıyla betimlemeyi sağlıyor foley.”*
- S11: *“Sahneyi, kurguyu anlatmak için kullanıyorum. Aynı zamanda kurguda gözükmeyen arkaplanda devam eden, duyulması gereken sesleri yaparak kurguyu boyutlandırmış da oluyorsunuz foley ile ve yeni bir atmosfer oluşuyor.”*

- S12: *“Kurguyu sesle birlikte tamamlıyor yani kurgudaki bütün her şeyi tamamlıyor. Mesela bir tiyatro oyununda, oyuncu sinirlendi mesela o kapının açılışı o an hızlı mı? Yavaş mı? Sert mi? O karakteri ona göre veriyor yani bir nevi betimliyor da.”*
- S13: *“Bir kemik kırılma sesi veya kurguya eklenen bir yumruk sesi veya kılıç sesleri. Günlük hayatta bu sesleri yoğun duymuyoruz fakat foley’in olduğu dizi ve filmlerde bu seslerin çok daha büyük etkiler uyandırdığını söyleyebiliriz. Kurguda olan bitene daha büyük bir etki verdiğini bence söyleyebiliriz. Kurguyu çok yakından bize yaşıyor ve canlandırıyor. Kişilerin hikayenin içindeymiş gibi hissetmesine yardımcı oluyor.”*
- S14: *“Destekleyici bir işlevi var aslında benim için. Foley kurgudaki önemli olan yerleri vurguluyor genellikle yani bir hikayeyi tamamlamak gibi oluyor. Çünkü ses olmayınca kurgu bayağı eksik kalıyor. Duygusal açıdan da aynı şekilde. Bir anı vurgulamak, oradaki bir şeyi ima etmek. Bir insan heyecanlı olduğunu sürekli parmağını masaya vurarak gösteriyor olabilir. Onu o an foley ile vurgularsın. Sinirli, heyecanlı yada korkarak mı masaya vuruyor? Bunlar önemli, duyguları anlatma noktasında. Bir de mekan şartlarını algılamada adım sesleri çok önemli. Hatta kıyafet seslerinden, karakter ne giymişse hava durumunu anlayabiliyorsun.”*
- S15: *“Benim için o evreni tanımlar ve izleyicinin ya da dinleyicinin o evrene biraz daha yakın olmasını sağlar. Mesela bir radyodan bahsediyorsak onu birinin sana dümdüz kitabı okumasından çok daha farklı kılar. Ya da sinemada da aynı şekilde farkına varamadığımız sesleri bize anlatır. Bir karakter yürüyor diyelim kıyafetlerinden ses çıkıyor, çantasındaki fermuar metal bir ses çıkarıyor olabilir. İzleyici ve dinleyici bunları düşünmüyor ama o hikaye foley ile daha gerçekçi oluyor. Foley bazen kurgunun içine o kadar iyi geçiyor ki çok daha büyük katkılar sağlıyor. Foley karakterlere özel sesler yaratmak için ve onları tanımlamak için de kullanıyor. Aksak bir karakterin aksak ritimli yürüşü mesela. Karakter için özellikli bir ses. Bir de hacim ve büyüklükleri tanımlama noktası da foley’in kritik bir işlevi bence. Devasa bir insan tasviri yapılması gerekiyor. Ahşap bir ev var ve karakterin her adımında tahtalar gıcırıyor, tabaklar şangırıyor, bardaklar sallanıyor, kapı açılıp kapanıyor ve sadece kurgudaki foley ile karakteri görmeden ne kadar büyük ve korkunç olduğunu anlayabiliyorsun.”*

4.5.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullandıkları Farklı Materyallerin İşitsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Beşinci alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında foley sesleri oluştururken kullanılan farklı materyallerin işitsel yaratıcılıkları üzerindeki etkisine yönelik sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.5’de verilmiştir.

Tablo 4.5.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullanılan Farklı Materyallerin İşitsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine ilişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Farklı Materyaller Kullanılarak Ses Etki Oluşturmanın İşitsel Yaratıcılık Üzerine Etkisi	Ses – kurgu ilişkilendirme	S1, S3, S4, S5, S7, S8, S10, S11, S12, S13, S14	11
	İşitsel farkındalık	S1, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S12, S14, S15	10
	Ses araştırma	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S8, S10, S13, S15	10
	İşitilen sesin nesnesini tanımlama (Ses tanıma)	S1, S2, S3, S4, S6, S8, S9, S14	8
	Ses ayırt etme	S3, S4, S5, S6, S8, S9, S11, S14	8
	Ses karakterlerini analiz edebilme	S1, S2, S4, S6, S12, S15	6
	İşitilen sesleri foley efekt üzerinde tasarlayabilme	S5, S6, S7	3
	Bir nesneden birçok ses üretebilme	S3, S8, S13	3

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.5’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğunun, foley seslerini farklı materyaller kullanarak oluşturmanın işitsel yaratıcılık üzerinde günlük hayatta karşılaştıkları nesnelerin seslerini uygun bir kurgu ile eşleştirerek ve

işitilen sesleri farklı ses efektleri ile ilişkilendirerek kullanmanın ses-kurgu ilişkilendirmesi sağladığını, kurguda geçen nesnelerin sesine en yakın ses efektini sağlayacak materyali araştırarak ve deneyimleyerek bulmanın ses araştırma becerisi kazandırdığını, günlük hayatta çevreden gelen sesleri ayırıştırarak duymanın işitsel farkındalık sağladığını ifade ettikleri görülmektedir. Sanatçılardan bazıları farklı materyal kullanımının işitsel yaratıcılık üzerinde, işitilen sesin nesnesinin tanımlanmasını sağlayarak ses tanıma becerisini geliştirdiğini, nesnelere ait seslerin benzerlik, farklılık ve detaylarının ayırt edilmesini sağlayarak ses ayırt etme becerisine katkı sağladığını, seslerin yükseklik, gürlük, derinlik, tını gibi sesi karakterize eden özelliklere dikkat ederek ses karakterlerini analiz edebilmeyi sağladığını ifade etmektedir. Birkaç sanatçı ise günlük hayatta duyulan seslerin stüdyo ortamında yeniden ve farklı materyallerle oluşturularak işitilen sesleri foley efekt üzerinde tasarlayabilme becerisini geliştirdiğini ve bir nesneden birçok ses üretebilmenin ise işitsel yaratıcılık üzerinde büyük etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir. Tablo 4.5’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Çok etkili. İşitsel yaratıcılığımı geliştirdi. Kulağım hep etrafımdaki seslerde. Günlük hayatta mesela sesleri hep dinlerim, stüdyo dışında kurguda kullanacağım bir sese denk geldiğimde hemen kaydederim. Ses arıyorum aslında günlük hayatta. Her sesin karakteri başka. Bir gün bir ormanda şelale vardı ve sesi o kadar güzeldi ki hemen kaydettim. Bir yağmur sesi mesela şiddetleri değişebiliyor bunları ayrı ayrı kaydettim. Seslerin karakterini anlamada, tanımada çok büyük etkisi var.”*
- S2: *“Devamlı farklı şeyleri deneyerek, farklı eşyalardan farklı sesleri deneyip bunu uygulamak bence işitsel yaratıcılık üzerinde büyük bir etki yaratıyor. Kurgu içerisinde bir an için bir ses oluşturulması gerekiyor. Onu direkt kaynak nesnesinden yapmıyoruz tüm yaratıcılık bizde oluyor farklı malzemelerle o sesi oluşturuyoruz. Öncesinden bu sesler hangi malzemelerden çıkar, nasıl yaparız diye farklı malzemeleri deniyoruz. Mesela bir filmde tavuklara yem yerine barut verilmiş ve yem yerine barutu yiyen tavuklar patlıyor. Biz bu tavukların patlama sesini planladık. Karpuz, portakal, ıslak mendil kullandık o cıvıklığı ve o dokuyu verebilmek için. Yani bir ses oluşturmak için malzemelerin seslerini düşünüp, araştırıp, denemek gerekiyor. O ayrıntıları fark etmeyi sağlıyor.”*
- S3: *“Tabii ki çok etkili. Örnek vereyim bir dizide adam büyük bir metal merdiven taşıyor ve onun sesini yapacağız. Stüdyodaki hiçbir materyal ile hatta merdivenin*

kendisiyle bile o ses çıkmadı. Ses araştırdık bir süre. Sonra sefer taşı bulduk bir yerde birkaç tanesini üst üste koyarak farklı hareketler yaparak kayıt aldık ve oldu. Günlük hayatta da etraftaki nesneleri yada kullanmadığım eşyaları atmadan önce, bu işime yarar mı? nasıl bir ses çıkarır? Bunu hangi seslerde, kurguda kullanabilirim? Bu ses bundan çıkar mı? diye düşünüyorsun. Bir kıyma makinesi var içerde, onu kullanmadığımız şey kalmadı. Onunla asansör sesi yaptık içindeki parçaları söküp yüzük sesleri çıkardık.”

S4: “Çok etkili. Her şeyin sesini dinliyorum. Tişört mesela, kumaş biraz farklı geldiyse hemen dokunup sesine bakıyorum. Bir gün hastaydım ihlamur demlemek için yapraklara dokundum çok güzel bir çıtırdama duydum. Dedim ki o an, bunu yaprak hışırtısı sesi için kullanabiliriz. Geçenlerde dışarda mesela yine alakasız bir şeyin sesini inşaat demirlerinin sesine benzettim. Ya da mesela otobüsteyken biri otobüs camına dokundu. O an tam kurguda kullanacağım bir ses çıktı, keşke kaydetseydim diyorum. Tecrübe kazandıkça aslında nesnelerden çıkabilecek sesleri tanımak daha da kolaylaşıyor ve pratikleşiyor.”

S5: “Kesinlikle tamamen işitsel yaratıcılık işi. Stüdyonun içine at sokamayacağımıza göre o atın ayak sesini yapacak bir şey bulmak zorundasın ve o yaratıcılığınla olmak zorunda. İstakozun ayak sesini nasıl yapacağımızı günlerce düşündük ve ihtiyacımız olan sesi bir sebzededen çıkardık. Sürekli ses araştırıyoruz. Seslere karşı farkındalığımızı çok geliştiriyor. Duyduğum sesleri projenin neresinde kullanabilirim diyorum. Köpeğimin ağız şapırtısı sesi mesela duydum ve nasıl aynısını yaparım dedim kullanmak için. Böcek yürüyor ses çıkarıyor mesela ihtiyacımız olduğunda bunu nasıl yapabiliriz diyorum.”

S6: “Öncelikle çok etkili. Mesela bir araba fren yapıyor. O arabayı stüdyoya sokup fren yaptıramadığın için o sesi bir şekilde elde etmen gerekiyor. Bunu yaparken de yaratıcılık süreci var. Bu ses materyallerini enstrüman gibi kullanıyorsun. Oluşturduğun sesleri her zaman için aklında tutarak, bunu geliştirerek, tanıyıp zihnine kaydederek ilerlemeni sağlıyor aslında bu işitsel yaratıcılık. Bir filmde bir ses kullandıysan o ses aklında kalıyor. Seslerin detaylarını fark etmeni sağlıyor; kıtırtı mı çıtırtı mı mesela. Bir de mesele tencere olmadan tencere sesi çıkartabilmek.”

S7: “Foley ile ilk tanıştığım andan itibaren dünyaya bakışım değişti. Artık sesleri farklı duymaya başladım. Değişik bir ses duyduğum zaman bunu kurgu ile ilişkilendiriyorum. Etrafta duyduğum sesleri acaba neye dönüştürebilirim, nerede

kullanabilirim diye düşünme halindeyim. Metal içecek kutusuna tırnaklarım değdiğinde mesela onu telgraf sesine benzetmişim ve kullanabilir miyim acaba diye düşünmüştüm.’’

S8: *“Çok fazla etkisi oldu. Çünkü oluşturduğum sesleri ana materyalle ilişkisi olan çok alakasız malzemelerden çıkarıyorum. Günlük hayatımda da bir ses duydum diyelim onu hemen kaydediyorum bunu kesin bir projede kullanırım diyorum. Sesleri tanımlama noktasında mesela duyduğum sesi birçok sese dönüştürüyorum bambaşka sesleri tek bir malzemeden çıkardığım oluyor. Bir tekerlek sesi mesela, onu hem bavul sürüklemesi sesi olarak, hem eskici arabası sesi olarak kullanabileceğimi düşünüyorum.’’*

S9: *“Herhangi bir yerde duyduğum ses için, ‘bak bundan bu ses çıkıyormuş, bu sesi ben farklı bir şekilde de kullanabilirim’’ diyorum. Ses hayatımın içinde aslında. Farklı ürünlerden farklı sesler çıkarıyorsun. Sesleri daha çok dinliyorsun ve zamanla artık neyden ne ses çıkacağını anlıyorsun, ezberliyorsun. Bunu foley yapıyor.’’*

S10: *“Her nesnenin bir sesi var ve sizin sesleri keşfetmeniz gerekiyor. Bu da işitsel yaratıcılığınızı artırıyor. Bir projede trende geçen sesler vardı onları anlayabilmek için önce ses araştırması yaptık trende. Ya da mesela bir deniz kenarında otururken suyun içinde balıklar suyun içine girip yüzeyine çıkıyordu o sesi kaydetmeyi ve kullanmayı çok istemiştik. Böyle anlarda oluyor.’’*

S11: *“İşitsel yaratıcılığımı geliştirdi. Bir kurgu için bir ses yapıyorsunuz o ses aklınızda kalıyor. Bu malzemeden bu ses çıkıyor bunu başka projede şöyle bir sahneden kullanabilirim diyerek o sesi hafızanızdaki ses bankanıza atmış oluyorsunuz. Ya da ıslak bir yüzeyde kapak var mesela yukarı doğru kaldırınca değişik bir ses çıkıyor. O sesi projede farklı anlarda kullanabiliyorum.’’*

S12: *“En basiti izlediğim bir filmde bile sesler dikkatimi çekiyor. Kendi projelerimde nasıl kullanabilirim dediğim anlar oluyor. Seslerin daha çok farkında olmanı sağlıyor. Benim günlük hayatta duyduğum bazı sesleri kaydettiğim de oluyor. Bir de kibrit çakma sesi yapıyorum mesela cılız ses çıktıysa o beni tatmin etmiyor, o an daha tok ve o kurguya uygun sesi oluşturmak için tekrar tekrar deniyorum.’’*

S13: *“Şuan her şeyi foley materyali olarak görüyorum. Her şeyin köşesini, parçasını inceliyorum. Yani vurunca nasıl bir ses çıkacak diyorum ya da bazen rastgele bir ses duyuyorum ve buna ihtiyacımız olduğunda bunu kullanabiliriz diyorum. Dünyaya biraz bu gözle bakmanı sağlıyor. Ses araştırıyorsun uygun olanı bulmak*

için. Bir eşyaya farklı şekillere sokarak amacı dışında birçok ses için kullanmanı gerektiriyor.”

S14: *“Film izlerken foley seslerine daha çok dikkat etmeye başladım. Acaba bu sesi nasıl çıkardılar, o ses nereden çıktı diye merak ettiğim oluyor film izlerken. Foley ile ilgileniyorsan duyduğun her şeyi daha farklı algılamaya başlıyorsun. Koltuktan gıcırta sesi geliyor mesela, bunu da kullanabilirim diye düşündüğüm oluyor.”*

S15: *“Etrafımdaki sesleri daha çok duymaya başladım. Bir malzemenin şekli, sesini nasıl etkiler, o malzemeden nasıl bir ses çıkar? gibi detaylar hakkında genel bir fikrin olmasını sağlıyor. Bir şeyin şekli, içi dolu mu, boş mu, bunlardan nasıl ses gelir ve bunlar benim ihtiyacıma yarayacak mı, yaramayacak mı? Diye düşünmeni sağlıyor. Sesleri araştırıp, inceleyip, deniyorum.”*

4.6.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Altıncı alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan işitsel imgelerin oluşumunda ve gelişiminde foley sanatının işlevlerine ilişkin sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4.6.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevlerine İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevleri	Ses - mekan tanımlama	S1, S2, S4, S6, S7, S8, S9, S12, S13, S14	10
	Somitlaştırma	S2, S3, S4, S5, S7, S8, S10, S11, S12	9
	İşlevi yok	S15	1

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.6’da verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğu, foley sanatının kurgu anlatımında duyulan seslerin işitsel imge oluşumunu destekleyerek ses tanıma işlevi sağladığı; kurgu anlatımındaki atmosferin zihinde canlanmasını sağlayacak detayları işitsel öğelerle betimleyerek mekanı tanımlama işlevi sağladığı ve kurgu içerisinde görünmeyen öğeleri işitsel öğelerle tasvir ederek somutlaştırma sağladığını ifade etmişlerdir. Bir görüş ise kurgularda görselin ve yazılı metnin foleyden daha ön planda olduğunu ve bu nedenle işitsel imge oluşumuna katkı sağlamayacağını belirtmektedir. Tablo 4.6’da yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Şimdi bir ses kaydı var. Horoz ötüyor, tavuk sesleri geliyor. Bunu dinlediğimde bana bir köy bir çiftlik ortamını çağrıştırıyor direkt. Ördeklerin, tavuk ve horoz seslerinin bol olduğu bir bahçe. Sabah saatleri böyle. Etrafım yemyeşil, cıvı cıvı kuşlar ötüyor. Ses efektleri söz kadar güçlü bir ifade aracıdır.”*
- S2: *“Öncelikle sesler bizim hangi ortamda olduğumuzu anlatır. Bulunduğumuz ortamı hayal etmemizi sağlar. Diyelim ki çatal, bıçak sesleri ve konuşma sesleri var. Garsonların adım sesleri, insanların yürüme sesleri. Dışardan gelen araba sesleri, korna sesleri. Tüm bunlar bir restoranı anlatan seslerdir. Diyelim ki saat sesleri duyuluyor bu bize zamanı da anlatır.”*
- S3: *“Mesela bir hayvan sesini gürlüğüne, incelik kalınlığına veya uzunluğuna göre oluştururuz. Bu duyulduğunda iri bir hayvan mı yada küçük bir hayvan mı olduğunu büyüklüğünü, boyutunu tavsir edebiliriz. Kuşun ciklemesine göre veya kanat çırpışına göre farklılıkları anlamamızı ve onu tasvir edebilmemizi sağlar.”*
- S4: *“Örneğin bir çivi çakma sesini yaptığımızda tam onu hissettiremiyorsak yere bir çivi atıyoruz. Yani onun çınlamasını duyuruyoruz yada başka onu ve o atmosferi ne çağrıştırabilir bunu düşünüyoruz. Foley aslında o ortamı hissetmeni ve o anki duyguyu anlamayı sağlıyor. Bir gün mesela bir gelinciğin yürüme sesini yapmıştık ve doğru ağırlıkta hissettirebilmek için çok uğraştık. Foley’i doğru yaptığınız zaman, kurgu. Hikaye daha güçlü hissediliyor ve sizi içine çekebilen bir hale geliyor.”*
- S5: *“Foley duyguyu verir ve anlamamız noktasında somutlaştırır. Ne kadar çok duyu organına seslenirsen o kadar kalıcı ve etkili olacağını düşünüyorum.”*
- S6: *“Günlük hayatta o kadar çok dijital sese maruz kalıyoruz ki. Foley bu aşamada hala gerçeğe en yakın olan duyumu veriyor. Doğal bir şekilde seslerin ve atmosferin tanınması noktasında çok etkili.”*

- S7: *“Foley ile birlikte sesin hangi malzemeden geldiğini tanımaya başlıyoruz. Ahşap mı, metal mi, esnek bir malzeme mi, poşet mi? Dokunmadan o malzemeyi tanımamızı sağlıyor.”*
- S8: *“Diyelim ki bir inek sesi var. O inek sesine aynı zamanda otları yeme sesi, boynundaki çan sesi, kuyruğunun sallanma sesi ve vücuduna değme sesi gibi sesleri eklediğiniz zaman o bambaşka bir boyuta giriyor. Siz direkt onun yanına gitmiş oluyorsunuz o zaman, stüdyodaki seslerle ona can vermiş oluyorum. Duygu yoğunluğunu ve seslerin değişkenlerini de anlamamızı sağlıyor.”*
- S9: *“Foley doğru sesi yapmakla yükümlü. Eski ahşap bir tahta üstündeki yürüme sesini gıcırtılı şekilde verdiğiniz zaman o evin eski ve ahşap bir ev olduğu anlaşılır. Veya ıslak bir zeminde yürüme sesi duyulduğu zaman, yağmurlu bir havada veya deniz kenarında, su kenarında bir yerde yürüdüğün direkt olarak algılanır.”*
- S10: *“Olumlu bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Yani sesler somutlaştırma sağlıyor. Kurgunun, hikayenin canlanmasına yardımcı oluyor.”*
- S11: *“Hem gördüğümüz hem de görmediğimiz şeyleri somutlaştırmayı sağlıyor. Doğru yapıldığı zaman.”*
- S12: *“Kurgudaki sesleri tüm ayrıntıları ile dinlediğiniz anda o ortamı yaşamanızı sağlıyor.”*
- S13: *“Ses ve malzemesini tanımlamada yardımcı. Mesela deri ceket veya bir montun çıkardığı sesi ayırttırıp tanıyabilmeni sağlıyor. Sonrasında yine aynı sesi duyduğunda “bu bir deri ceket sesi” demeni sağlıyor.”*
- S14: *“Foley zihnimize bir ses kapısı açıyor ve o sesi tüm özellikleriyle zihnimize kaydetmemizi sağlıyor.”*
- S15: *“Foley’e dair veya seslere karşı ilgisi olmayan birine işitsel imgelerin oluşumu açısından çok hizmet edeceğini ve dikkatini çekeceğini sanmıyorum. Çünkü foley kurguyu destekleyen bir şey ve kurguda görsel veya yazılı metin daha ön planda kalıyor.”*

4.7.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine Yönelik Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Yedinci alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) içerisinde kullanılan foley seslerinin kurguya olan etkisine ilişkin sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi

yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7.

Hikaye (Kurgu) İçerisinde Kullanılan Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisi	Kurgu betimlemesini destekler	S4,S5, S6, S8, S9, S10, S11, S12, S13, S14, S15	11
	Kurgunun tanımlanmasını kolaylaştırır	S2, S3, S4, S5, S7, S8, S10, S11, S12, S13, S14	11
	Olay örgüsünün ifadesini kolaylaştırır	S2, S3, S7, S9, S12, S13, S14, S15	8
	Kurgudaki duygu geçişlerini destekler	S1, S2, S5, S8, S9	5
	Kurgudaki karakterleri betimler	S3, S4, S5, S11, S12,	5
	Kurguyu tekdüzelikten kurtarır	S1, S7, S8	3
	Kurguyu iyileştirir	S6	1

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.7’de verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğu, foley seslerinin kurgu betimlemesini destekleme ve kurgunun tanımlanmasını kolaylaştırma etkisi olduğunu ifade etmektedir. Sanatçılardan bazılarının foley seslerinin kurgudaki detayları, zemin ve atmosfer farklılıklarını ses ile anlatıp zihninizde canlanmasını sağlayarak olay örgüsünün ifadesini kolaylaştırdığını, kurgudaki duyguların sahne ve ortam ile eşleşmesini sağlayarak duygu geçişlerini desteklediğini ve kurgudaki karakterlerin fiziksel özelliklerini, giyim özelliklerini, yürüyüş biçimlerini, davranışlarını ve karakterini betimlediğini ifade ettikleri görülmektedir. Birkaç sanatçı ise foley seslerinin kurguya

dinamiklik katarak tek düzelikten kurtardığını ve kurguyu iyileştirdiğini belirtmiştir. Tablo 4.7’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Sesler kurguyu zenginleştirir. Bu sesler olmasa kurgu monoton geçer. Aynı zamanda kurgudaki karakterlerin duygularını anlamamızda yardımcıdır.”*
- S2: *“Kurguda, metinde veya görüntüde bizim gözümüzden kaçacak hareketlerin ses algısını kesinlikle yaratabiliriz. Aynı zamanda karakterlerin duygularının ortam ile eşleşmesini sağlar.”*
- S3: *“Kurguda görsel olmasa da işitsel sürekliliği foley sağlıyor. Ellerin birbirine dokunma sesini bile yapıyoruz. Foley, oradaki dokuyu hissetmek ve sahneye doku katmak için etkili oluyor. Ses duyunca görsel direkt canlanıyor, tanımlanıyor bence.”*
- S4: *“Kesinlikle çok etkili. Kurguyu güçlendirmede çok etkili bir araç. Çünkü bir şeylerin altını çiziyoruz biz. Bir şeylerin altını çizmekte ne kadar ustalaşırsak kurguyu da o kadar güçlendiriyoruz. Bir topuklu ayakkabı sesi birçok karakteri çağrıştırabilir ama bir kurgu içerisinde o sesi o karaktere uyumlandırıyorsun. O topuk sesi duyulunca o karakterin geldiğini anlıyorsun aslında. Bir gün mesela bir gelinciğin yürüme sesini yapmıştık ve doğru ağırlıkta hissettirebilmek için çok uğraştık. Foley’i doğru yaptığınız zaman, kurgu ve hikaye daha güçlü hissediliyor ve sizi içine çekebilen bir hale geliyor.”*
- S5: *“Foley hikayeyi ve karakterleri anlatıyor bize. Tanımlama, betimleme noktasında çok etkili. Onun dışında duyguları seslerden alabiliyoruz. Heyecanlı mı, öfkeli mi vb.”*
- S6: *“İyi foley, kötü bir kurguyu iyileştirebilecek güçte. Ya da iyi bir kurgu var diyelim kötü bir foley yapılmış, kötü foley iyi olan kurguyu kötüleştirir. Aynı zamanda kurguyu betimler.”*
- S7: *“Etkili olduğunu düşünüyorum. Sesle yaşanan etkileşim kurguyu yönlendirir. Oyun odağında düşününce karakterin gitmemesi gereken yerlerde ayak sesleri duyulmaz ama gitmesi uygun olan yerlerde ayak sesleri duyulur. Foley kurgunun sıkılaşmasını da sağlıyor aynı zamanda. Ona bir karakter veriyor.”*
- S8: *“Kurguyu yükseltir, düşürür, nefes aldırır, boğar. Kısacası kurgudaki dinamiği sağlar. Birçok duyguyu yansıtır. Kurguyu destekler, etkisini artırır.”*

- S9: *“Bir insan tek başına ahşap evde yürüyorsa bu da korku temalı bir kurguysa, oradaki yürüme sesini siz vermediğiniz zaman korkuyu hissettiremezsiniz. O hissiyatın, duygunun yerine geçer. Kurguyu güçlendirir, kurguya destek verir.”*
- S10: *“O yerin tasvir edilmesine, canlandırılmasına birebir olarak katkı sağlar. Bir yaprak sesi ile ormanda yürüyormuş hissi vererek hayalimizde o ortamın canlanmasını sağlar.”*
- S11: *“Foley tamamen o yönetmenin hayalinde kurduğu sahneyi baştan yapabilir ya da var olan kurguyu güçlendirebilir. Aynı zamanda karakterleri tanımlayabilir. Kurgunun nerede geçtiğini, hangi zeminde olduğunu, hangi ayakkabıyla yürüdüğünü, kilosunu, hepsini bize foley anlatır.”*
- S12: *“Çok etkili olduğunu söyleyebilirim. Foley sesleri kurgudaki atmosferi yaşamınızı sağlar. Kurguda istenen anda istenen sesler gelmediğinde etkisiz kalır. Foley sesleri olmadığında bomboş gelir. Foley sesleri sizin o atmosferi hayal etmenizi, betimlemenizi sağlar.”*
- S13: *“Etkili olduğunu düşünüyorum. Foley, kurguyu betimleyen ve anlatan bir öge. Kurgu içerisindeki zemin geçişlerini ve bizim görmediğimiz ama akışta sürekliliği devam eden sesleri foley sağlıyor. Kurguda taşlı bir yoldan toprak yola ordan başka bir zemine geçiyorsa bunu adım sesleri ile veya zemin üzerinde kullanılacak olan malzemelerle akış bozulmayacak şekilde gerçekleştiriyor foley.”*
- S14: *“Kesinlikle aşırı önemli olduğunu düşünüyorum. İnsanın ilk bilgi topladığı organları kulak ve göz. Hikayenin içinde yaşıyor gibi hissedebilmek için foley sesleri çok önemli. Kurgudaki anları anlatmak için o anı betimleyen birçok ses yapılıyor. Mesela patlama sesinin yanında eşyaların uçuş sesleri vb. bunları deneyimlemek çok özel bir şey.”*
- S15: *“Foley kurguyu zenginleştiriyor aslında. Çünkü perspektifin arkasında kalıyor, anlatılan şey anlatılıyor. Orada kurguyu destekleyici bir yerde. Olayların akışını anlatıyor.”*

4.8.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Ses Efektleri

Materyallerini Tercih Etme Kriterlerine İlişkin Bulgular Ve Yorumlar

Sekizinci alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley ses efektleri materyallerini tercih etme durumlarına ilişkin sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler

incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullanılan Foley Ses Efekti Materyallerini Tercih Etme Durumlarına İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Sanatında Kullanılan Ses Efekti Materyali Kriterleri	Tekrar Kullanılabilirlik	S2, S3, S4, S6, S8, S9, S10, S12, S13, S14	10
	Amaca hizmet etme	S1, S3, S4, S5, S7, S8, S9, S11, S15	9
	İşlevsellik	S1, S2, S3, S5, S6, S8, S9, S10	8
	Dayanıklılık	S2, S3, S13, S14	4
	Düşük Maliyet	S4, S8, S13	3
	Kalite	S3, S14	2

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.8’de verilen tema ve alt temaların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğunun, kurgu anlatımında kullanılan ses efekti materyallerini birçok projede tekrar kullanılabilme, kurgudaki ihtiyacı karşılayarak amaca hizmet etme, ses oluşturma anında farklı amaç ve işlevlerle kullanarak işlevsel olma özelliklerine göre tercih ettikleri görülmektedir.. Birkaç foley sanatçısı ise ses efekti materyallerinin stüdyo koşullarında sürekli kullanılmaya uygun dayanıklılıkta olmasına, proje bütçesini zorlamayarak düşük maliyetli olmasına ve uzun süreli kullanım sağlaması için kaliteli olma duruma göre tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Tablo 4.8’de yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

S1: “Kaşık mesela. Birçok işlevi var ve birçok ses yaparken kullanırsın. Ama seslerin kurguyla uyumlu olması en önemlisi. Sesler kurguyu desteklemeli.”

S2: “Bir nesne bana ne kadar çok ses veriyorsa o kadar iyi oluyor benim için. Zaten tekrar kullanabileceğimiz şeyler seçiyoruz. Dayanıklılık da önemli oluyor. Stüdyo ortamı sert bir ortam. Nem, toz, toprak bazen de eşyalardan ses çıkarmak için sert davrandığımız oluyor bunlara uyumlu olmalı.”

- S3: *“Kalitesiz bir porselenden çıkan ses ile kaliteli bir porselenin sesi bir olmuyor. İngiliz dizisi çekiyorduk ve sürekli çay içme sahnesi oluyordu. Onların tonunu karşılaması gerekiyor. Bir ürünü tekrar tekrar kullandığımız için de kalitesi önemli oluyor. Dayanıklılığı da tekrar kullanılabilmesini etkiliyor. Bir de bir eşyanın birçok işlevde kullanılması çok önemli. Kıyma makinemiz var mesela, onun parçalarını sürekli farklı sesler yapmak için kullanıyoruz.”*
- S4: *“Kullanacağın doğru ses karakterini hangisinde alıyorsan onu kullanıyorsun. Uzun süre kullanacağım, kolay ulaşabileceğim, çok maliyetli olmayan ürünler seçiyorum. Bir de eşyaların çoğunu ikinci el kullanılmış olarak alıyoruz. Sıfır aldığımızda aradığımız sesi vermiyor.”*
- S5: *“Eşyaların kullanılmış düzeyi çok büyük etki ediyor. Aynı nesneden ne kadar çok ses çıkarabilirim diye düşünüyorum. Bir nesneyi ne kadar işlevsel kullanabilirim düşüncesi benim için çok önemli. Kurguda istenen ses neyse o sesi bulmak gerekiyor. O sesin yanında başka ses çıkarmaması gerekiyor.”*
- S6: *“Bir eşyanın farklı ses işlevlerinde, tekrar kullanılabilir olması aslında foleyn temel özelliği.”*
- S7: *“O an aradığımız sesi bize veriyor mu, en önemli kriter bu oluyor.”*
- S8: *“Kurguya doğru hizmet etmesi her şeyden önce önemli. Bütçeyi zorlamaması gerekiyor. Bazı sesleri yapabilmek için işlevsel bir materyal olması gerekiyor. Dönüştürebileceğim, farklı seslerde kullanabileceğim materyaller seçiyorum.”*
- S9: *“Bir materyali olduğundan farklı seslerde kullandığım oluyor. Sonrasında o malzemeleri başka projelerde kullanmak için tasnifliyorum. Kurguda neye ihtiyaç varsa ona uygun materyali seçiyorum.”*
- S10: *“Bir materyali tercih ederken, bu malzeme ile ne yapabilirim, nasıl sesler çıkar ve ilerde bunu hangi sesler için kullanabiliriz diye düşünüyorum.”*
- S11: *“Materyal sahne ile uyumlu mu ve istediğim sesi veriyor mu benim için en önemlis bu.”*
- S12: *“Birçok materyal stüdyoda sabit. Onları tekrar tekrar kullanabilmeye uyumlu seçtik.”*
- S13: *“Bir materyali uzun süre kullanabilmek olabilir. Tek kullanımlık bir şeyi çok tercih etmiyorum. O yüzden dayanıklılığı da önemli kesinlikle. Uygun fiyatlı olması da yine bir diğer dikkat ettiğim özellik.”*
- S14: *“Önemli olan istediğim sesi çıkarıyor olması. Ayakkabılarda mesela kullanılma durumu, kumaş ve deri kalitesi, nasıl gıcırıyor, nasıl oturuyor bunlar önemliydi.”*

Tüm materyallerin aslında tekrar kullanabilmeye açık olması gerekiyor. Stüdyodaki zeminlerin, havuzun vb. o tarz malzemelerin kaliteli ve dayanıklı olması gerekiyor.”

S15: “*O an talep ettiğim ses geliyorsa benim için yeterli oluyor.”*

4.9.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Yaşadıkları Sorunlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Dokuzuncu alt probleme ilişkin hikaye (kurgu) anlatımında foley seslerinin kullanımına yönelik sınırlılıklara ve sorunlara ilişkin sanatçı görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.9’da verilmiştir.

Tablo 4.9.

Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Sorunlara İlişkin Sanatçı Görüşleri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Seslerinin Kullanımındaki Sınırlılıklar/ Sorunlar	Stüdyo imkanlarının Sınırlılığı	S1, S2, S3, S5, S6, S9, S10, S11, S12, S13, S14	11
	Zaman	S4, S6, S7, S8, S12, S13, S15	7
	Fiziksel dayanıklılık	S3, S5, S14	3
	Sesin karakterini belirleme ve uygun materyali bulma	S5, S6, S14	3
	Senkronize ses oluşturma	S1, S11	2
	Çalışma arkadaşı ile uyum	S2, S3	2

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.9’da verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçıların çoğunluğu, foley seslerinin kullanımındaki sınırlılık ve sorunlara ilişkin stüdyo sınırlılıklarından kaynaklı sorunlar yaşadıklarını ifade etmektedirler. Bazı sanatçıların ise zaman kaynaklı sorunlar yaşadığını ifade ettikleri görülmektedir. Nadir de olsa birkaç sanatçının, fiziksel güç, sesin karakterini belirleme ve uygun materyali bulma, senkronize ses oluşturma, çalışma

arkadaşı kaynaklı sorunlar yaşadıklarını ifade ettikleri görülmektedir. Tablo 4.9’da yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

- S1: *“Eş zamanlı birçok sesi uyumlu şekilde aynı anda kaydetmek bazen zorlayıcı olabiliyor. Bir de bazı atmosferleri stüdyoda sağlamak güç oluyor.”*
- S2: *“Stüdyo şartları iyi olmadığında ve yeterli çeşitlilikte materyal olmadığında sorunlar yaşıyoruz. Bir de çalışma arkadaşınızın iyi anlaşabileceğiniz biri olması gerekiyor. Çünkü anlaşılmadığınız birinden saatlerce direktif almak psikolojik olarak zorlayabilir.”*
- S3: *“Bazı sesleri stüdyoda yapamıyoruz. Bu bazen zorlayıcı olabiliyor. Ve bazen bir ses kaydetmek için çok ağır ve kuvvet gerektiren materyaller kullanmamız gerekiyor. Bunları istediğimiz ses çıkana kadar tekrar tekrar kullanıyoruz bu da bizi fiziksel olarak yoruyor.”*
- S4: *“Ses üretmenin sınırı olmadığı için daha fazla vakit harcıyorum, uğraştırıcı oluyor. Ama aynı zamanda projeleri hızlı yetiştirmemiz gerekiyor. Bu biraz işin yaratıcılığını öldürüyor hep bir acelemiz var gibi hareket ediyoruz.”*
- S5: *“Doğru materyali bulmak çok zor. Çalışma şekli olarak fiziksel olarak sürekli hareket halinde olmak zorlayıcı oluyor. Spesifik ortam seslerinin kaydını bazen stüdyoda alamıyoruz. Bunun için uygun atmosfer sesini bulabileceğimiz başka bir yer buluyoruz süreci buna uygun hale getirmemiz gerekiyor bu da bazı sorunları beraberinde getiriyor.”*
- S6: *“Kurduğün stüdyoda yapabileceğin tüm sesleri oluşturacak materyalin olması gerekiyor. Yoksa yapabileceğin sesler sınırlı kalıyor. Ya da mesela proje için 10 gün süre verilmiştir ama aslında 15 günlüktür. Sen projeyi 10 güne sınırlayıp bitirmeye çalışırsın. Bu da sorun yaratıyor.”*
- S7: *“Çok dene yanıl yapıyoruz. Kayıt esnasında istediğimiz sesi tek seferde alamıyor olmamız zaman kaybına sebep olabiliyor.”*
- S8: *“Örneğin 10 günlük işi olan projenin 1-2 günde yapılmasını istiyorlar. Problem yaratacağı için o işi almıyorum.”*
- S9: *“Stüdyoda bazı seslerin tamamını yapamıyoruz. Yani mesela araba sesini yapamıyoruz çünkü stüdyo içine araba getiremiyoruz. Bu sorun olarak ele alınabilir.”*

- S10: *“Benim yaşadığım en büyük sorun stüdyo ile ilgili, kayıt odamın ses yalıtımının olmaması. Çünkü yalıtım olmayınca mutlaka her ses kaydına çevre sesleri de giriyor.”*
- S11: *“En büyük sorun senkron. Seri ve eş zamanlı seslerin olduğu sahneleri yapmak zor. Aynı zamanda stüdyo alanının sınırlı olması hareketi kısıtlıyor.”*
- S12: *“Her sesi stüdyoda oluşturmamak sorun oluyor. Daha fazla uğraşmak ve daha fazla zaman ayırmak zorunda kalıyorsunuz.”*
- S13: *“Kayıt ortamının tüm özelliklerinin uygun olması gerekiyor. Mesela karşımızda bir bina yıkılıyor şu sıralar ve biz ara verdiklerinde kayıt alabiliyoruz ancak Bu da bizim tüm işlerimizi aksatıyor ve sıkıntılar yaratıyor. Bir de zaman büyük sıkıntı aslında. Yani bir projenin verilen süre içerisinde yetişmesi gerekiyor ve bazen hızlı olabilmek adına oluşturacağımız ses üzerine fazla düşünemiyoruz.”*
- S14: *“Fiziksel zorlukları çok. Fiziksel olarak dayanıklı değilsen çok yorucu. Sesleri karakterize etme aşaması zorlayıcı oluyor bazen. Şöyle mi yapsam o ses çıkar yoksa böyle mi diye deniyorsun hep. Stüdyoların genişliği, yalıtımı ve yapısal özellikleri de bence yetersiz ve bu çok sınırlandırıyor işi yaparken.”*
- S15: *“Çok zaman alan bir iş olması zorlayıcı. Her sahneye özel bir ses kaydetmek istiyorum ve bunun için çok detaylı düşünebileceğim uzun bir zaman ayırmam gerekiyor. Bu biraz yorucu oluyor genel olarak.”*

4.10.Foley Sanatçılarının Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine İlişkin Bulgular Ve Yorumlar

Onuncu alt probleme ilişkin, müzikli hikayelerde foley sanatının etkili ve verimli kullanılmasına yönelik sanatçıların görüş ve önerileri alınmıştır. Alınan görüşler ve öneriler incelenerek içerik analizi yapılmış ve analiz sonucunda temalar kapsamında ulaşılan kodların dağılımları ve frekansları Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4.10.

Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanılmasına Yönelik Sanatçı Görüşleri ve Önerileri

<i>Tema</i>	<i>Kod</i>	<i>Görüş Bildiren Sanatçılar</i>	<i>f</i>
Foley Sanatının Müzikli Hikayelerde Kullanılmasına Yönelik Görüş ve Öneriler	Görüşler	Hayal Gücünü Geliştirir	S1, S2, S4, S7, S9, S10, S11, S12 8
		Ses Ayırt Etme Becerisini Geliştirir	S2, S3, S4, S9, S12, S15 6
		İşitsel Farkındalığı Geliştirir	S2, S3, S6, S11, S15 5
		Ses araştırma becerisini geliştirir	S2, S3, S9, S11, S15 5
		Yaratıcılığı Geliştirir	S5, S6, S8, S13 4
		Hikayeyi Zenginleştirir	S1, S2, S6, S7 4
		Ses Tanıma Becerisini Geliştirir	S2, S3, S11, S14 4
		Hikayenin anlaşılabilmesini kolaylaştırır	S1, S6, S9 3
		Dikkat, dinleme ve odaklanma becerilerini destekler	S14 1
	Öneriler	Foley sanatının çocuklara yönelik çeşitli platformlarda kullanım alanı yaygınlaştırılmalı	S4, S10 2
		Foley sanatının disiplinlerarası kullanımı yaygınlaştırılmalı	S4, S7 2
		Foley sanatı eğitim-öğretim materyallerine dahil edilmeli	S7, S9 2
		Foley sanatının müzik eğitiminde kullanımı arttırılmalı	S8, S12, S14 3

Yüz yüze ve online ortamlarda, çocuklar için dikkat çekici ve merak uyandırıcı müzikli hikaye ve foley çalışmaları yapılmalı	S2, S3, S4, S9	4
Çocukların foley deneyimlediği atölye çalışmaları yapılmalı	S5, S8, S13	3
Müzikli hikayeler içerisinde farklı materyaller kullanılarak merak uyandıran sesler oluşturulmalı	S3, S15	2
Çocuklara yönelik alanlarda doğal ses kullanımını arttırılmalı	S6, S11	2
Foley sanatı kurgunun (hikayenin) önüne geçmemeli	S1, S11	2

*Bazı sanatçılar birden fazla koda ilişkin görüş bildirmiştir.

Tablo 4.10’da verilen tema ve kodların analizine ilişkin bilgiler doğrultusunda, sanatçılar hikayedeki detayların foley sesleri ile ifade edilmesinin hikayenin zihinde canlanmasını sağlayarak çocukların hayal gücünü geliştirebileceğini, hikayedeki öğelerin betimleyici özelliklerinin ses ile ayırt edilmesini sağlayarak ses ayırt etme becerisini geliştirebileceğini, hikaye içerisinde kullanılan seslerin günlük hayattaki sesleri anlamlandırabilmelerine ve işitsel öğelerin ayrıntılarını farkına varabilmelerine etki ederek işitsel farkındalığı geliştirebileceğini, çocuklarda nesnelerden çıkabilecek seslere karşı merak duygusu uyandırarak çevresindeki nesne seslerini araştırmaya ittiğini ve ses araştırma becerisinin gelişime katkı sağladığını ifade etmektedir. Sanatçılar aynı zamanda müzikli hikayede kullanılan foley seslerinin farklı materyallerden oluşturulmasının yaratıcılığı geliştireceğine, kullanılan foley seslerinin müzikle bütünleşerek hikayeyi zenginleştirdiğine dikkat çekmektedir. Az sayıda sanatçı ise hikayedeki anların müzikle ve foley sesleri ile ifade edilmesinin hikayenin anlaşılabilirliğini kolaylaştırdığını, dikkat, dinleme ve odaklanma becerilerini desteklediğini ifade etmişlerdir.

Sanatçıların müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımına yönelik önerileri kapsamında çocukların dikkatini çekebilecek merak uyandırıcı içerikler planlanarak müzikli hikaye ve foley çalışmalarının ve çocukların foley sanatını birebir olarak deneyimleyecekleri atölye

çalışmalarının yapılmasının gerekliliğini, müzik eğitiminde foley sanatı kullanımının artırılmasının gerekliliğini önermişlerdir. Sanatçıların birkaçı ise foley sanatının, çocuklara yönelik çeşitli platformlarda (video, sesli kitap, çizgifilm vb.) kullanım alanının yaygınlaştırılması gerektiğine, disiplinlerarası kullanımının yaygınlaştırılması gerektiğine, farklı kademelerdeki eğitim-öğretim materyallerinde kullanımına yer verilerek işitsel öğelerin eğitime dahil edilmesi gerektiğine ve bu gerekliliğin eğitimi iyileştireceğine, müzikli hikayeler içerisinde kullanılacak seslerin çocukların merak duygusunu aktif tutabilmek için farklı materyal ve sesler kullanılarak oluşturulması gerektiğine, çocuklara yönelik alanlarda işitme duyularına zarar vermemek ve zararlı frekans duymalarını engellemek adına doğal olarak kaydedilmesi gerektiğine, müzikli hikayelerde kullanımında foley seslerinin kurguyu destekleyici bir rolde olması gerektiğine ve kurgunun(hikayenin) önüne geçmemesi gerektiğine dikkat çekmişlerdir. Tablo 4.10'da yer alan tema ve kodlara ilişkin görüşler şu şekildedir;

S1: “Çocukların hikayeleri kolaylıkla anlamalarını sağlayacağını , onların hayal gücünü çok büyük bir şekilde geliştireceğini düşünüyorum. Hikayelere hem müzik hem foley eklemek o hikayeye zenginlik katar. Oradaki karakterleri tanımlamalarını, duygularını anlamalarını kolaylaştıracağını düşünüyorum. Önerim ise müzik ve ses efektleri söz kadar etkili olsa da kurgunun ve akışın önüne geçmemeli”

S2: “Çok keyifli olabilir çocuklar için. Detayların foley ile verilmesi; hayvan seslerinin, yaprakların hışırtılarının, ayak seslerinin vs. bunlar önemli bence. Foley hikayeyi müziğe ek olarak daha da renklendiriyor. İlgilerini çekmesini sağlar bence. Hikayelere sesli senkronizasyonla tanıklık etmeleri veya kendilerinin farklı yaratıcı çalışmalarla tekrardan sesleri yapıyor olmaları farklı bir deneyim. Çocukların hayal güçlerini daha geliştirmek açısından önemli bir rol oynayacağını düşünüyorum. Gördüklerinin dışındaki eşyalara dokunabilecekleri bir ortam oluşturulup “aa yani camdan sadece cam sesi değil diş fırçasının bulunduğu bardak sesi de çıkabilir” şeklinde düşünmeleri sağlanabilir.”

S3: Müzik, eğitim, hikaye, foley aslında disiplinlinler arası bir çalışma olması çok güzel ve çok özgür bir çalışma alanı. Çocukların ses ayırt etme yetenekleri kesinlikle gelişeceğini düşünüyorum. Bizim bile böyle olduğuna göre hani nesnelerin seslerini bir şekilde tanıyoruz. Ki çocukların algıları daha açık, daha meraklı ve daha öğrenmeye açıktır, onlar için çok faydalı bir çalışma olacağını düşünüyorum. Nesnelerin seslerini daha da merak edecekleri bir farkındalık oluşabilir. Bu nesneden nasıl bir ses çıkıyor şeklinde düşünmelerini sağlayabilir. Hatta çocuklar

için yüz yüze merak uyandırıcı ve dikkat çekici materyallerle sesler oluşturulup bir müzikli hikaye ve foley çalışması yapılabilir.

- S4: *“Hayal gücünü çok tetikleyebilecek bir şey. Ses ayırt etme becerilerini de geliştireceğini düşünüyorum. Bazı şeyleri kelimeyle ifade etmek yerine bazen sesle taklit ederek ifade etmek çok daha etkili oluyor. Aynı zamanda hikaye anlatma becerisini de geliştirebilecek bir şey olduğunu düşünüyorum. Çocukların aktif olduğu bir alana taşınmalısın. Youtube gibi çocukların ulaşabileceği farklı online platformlarda veya tiyatro gibi farklı alanlarda yapmalısın bu çalışmayı.”*
- S5: *“Muhakkak olumlu etkisi olacaktır. Yaratıcılıkla ilgili bir işi zaten yapıyorsanız muhakkak çocukların da yaratıcılığını etkileyecektir. 30 yaş grubundaki insanlar da bile bu şaşkınlığı ve bu merakı görürken bunun çocuklarda da etkisinin olmayacağını zaten düşünmüyorum. Çocukların foley’i anlamlandırabilmeleri için foley’i deneyimleyebilecekleri atölyeler yapılabilir. Kesinlikle teoride kalmamalı.”*
- S6: *“Foleyin müzikli hikayelerde kullanılmasının çocukların ve dinleyicilerin işitsel algısını açacağını ve yaratıcılıklarını geliştireceğini düşünüyorum. Bir yağmur anını anlatırken onu şarkı eşliğinde ifade etmek ve yağmur sesi eklemek o anı anlamlandırabilmeleri açısından çok büyük etki uyandırır. Tamamen o hikayeyi zenginleştirir. Birde çocukların işitme seviyeleri çok hassas bu nedenle onların karşılaşabilecekleri tüm alanlarda doğal seslerin kullanılmasını öneriyorum. Dijital ve yapay şekilde oluşturulmuş seslerde duyulmaması gereken çok fazla frekans var.”*
- S7: *“Öncelikle müzikli hikayelerde foley kullanılmasının olumlu etkileri olacağını düşünüyorum. Hikaye anlatımını kuvvetlendirecek bir şey. Dinleyicinin kendisini hikaye içinde hissedebilmesini ve hayal gücünün gelişmesini sağlayabilir. Mimarlık alanında etkileşimli online sitelere foley eklenebilir veya ilkökul, ortaokul ve lisedeki ders içeriklerine foley eklenerek eğitimin farklı alanlarında da kullanılabilir, tarih anlatımında mesela ses eklenebilir.”*
- S8: *“Yaratıcılık konusunda ciddi bir gelişim sağlayacağına inanıyorum. İşitsel olarak bu kadar yaratıcı işlevi olan bir çalışma çok nadirdir. Çocuklar için bu anlamda foleyi birebir deneyimleyebilecekleri bir alan açılabilir. Özellikle müzik eğitiminde içeriklerinde kullanımı arttırılmalı.”*
- S9: *“Foley’i, müzikli hikayeleri destekleyici bir unsur olarak kullanmanın çok önemli olduğunu düşünüyorum. Dinleyicilerin o anı anlamlandırmaları, hayal güçlerini geliştirebilmeleri konusunda çok büyük işlevi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle*

çocuklar seslerin nasıl olduğunu merak edeceklerdir. Merak ettikleri için araştıracaklardır. Dolayısıyla hikayeye eklenen ses çocukların o sesi öğrenmesini ve hikayenin içindeymiş gibi hissetmelerini sağlayacaktır. Bu nedenle çocukların bir öğrenme ortamında müzikli hikaye ve foleyin iç içe olduğu çalışmalar yapılarak seslere karşı duydukları merak arttırılabilir.”

S10: “Sizin bu yaptığınız uygulamayla yani hikaye anlatımında seslerin foley ile iletilmesinin çocuklarda apayrı bir sayfa açacağını düşünüyorum. Yani çok karşılaşmadıkları, belki de bu duruma uzak oldukları bir alanla baş başa kalıyorlar. Bu da çocukların hayal dünyalarının gelişimine çok büyük katkı sağlayacaktır. Çocukların denk geleceği alanlarda örneğin izledikleri filmlerde veya çizgi filmlerde, oynadıkları oyunlarda veya izledikleri videolarda, sesli kitap platformlarında daha çok kullanılabilir.”

S11: “Bu çalışmanın çocukların veya dinleyicilerin, sese karşı olan ilgilerini arttırabileceğini düşünüyorum. Çocukların hayal gücünü geliştirmeleri adına çok iyi bir çalışma. Bir de bir şey görmüyorsunuz, sadece duyuyorsunuz. Hikayeyi hayal etmek adına destekleyici bir çalışma. Aynı zamanda hikayelerde kullanılacak seslerin doğal olarak elde edilmesini, hikayede geçen her an için değil de gerektiği anlarda foley kullanılmasını önerebilirim.”

S12: “Bu çalışma benim çok hoşuma gitti. Bir ara canlandırdım o sesleri, hayal ettim. Çeşitli ses kullanımının çocuklardaki ses ayırt etme becerisini geliştireceğine inanıyorum. Müzik eğitimindeki işitsel eğitime çok büyük katkı sağlayacağını düşündüğüm için müzik eğitiminde kullanımı yaygınlaşmalı.”

S13: “Çocukların işitsel yaratıcılıklarını olumlu etkilemesi adına çok güzel bir fikir bence. Çocukların erken yaşta foley ile ilgili atölye çalışmaları ile desteklenmesinin sesleri ayırt etme becerilerinin gelişimine katkı sağlayacağını düşünüyorum.”

S14: “Foleyin müzikli hikayelerde kullanılması ve farklı alanlarda kullanılması fikri benim çok hoşuma gitti. Çocuklarda ve yetişkinlerde genel olarak bir dikkat dağınıklığı var. O yüzden dikkat, dinleme ve odaklanma becerilerini destekleyeceğini, ses tanıma konusunda güçlü bir işlevi olabileceğini düşünüyorum. Erken yaş müzik eğitiminde foley kullanımı arttırılmalı bu sayede çocukların dinleme, sesin detaylarını ayırt etme, sen tanıma, ses algılama gibi işitsel becerileri gelişecektir.”

S15: “Dinlemeyi, etrafındaki sesleri keşfetmeyi sağlama noktasında çok etkili olacağını düşünüyorum. Küçük yaşta ses farkındalığı oluşması açısından çok önemli buldum.

Aynı zamanda bence müzikli hikayelerde kullanılacak olan sesler çocuğun ilgisini çekebileceği dikkatini yoğunlaştırabileceği ve merak uyandırıp yaratıcılığını geliştirebileceği seslerle yapılmalı.”



BÖLÜM V

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1.Sonuç

Bu bölümde araştırmanın problem cümlesi ve alt problemleri doğrultusunda ulaşılan sonuçlara ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmektedir. Araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlayan 15 foley sanatçısının 10 açık uçlu soruya vermiş oldukları cevaplar incelenmiş ve yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgu ve yorumlar doğrultusunda ulaşılan sonuçlara alt problemlerin sırası doğrultusunda yer verilmiştir.

5.1.1.Foley Sanatçılarının, Foley Sanatını Kullandıkları Alanlara İlişkin Sonuçlar

Araştırmanın birinci alt problemine yönelik ifadeler sonucunda, foley sanatçılarının foley sanatı kullanımını en fazla sinema alanında tercih ettiği tespit edilmiştir. Radyo, tiyatro, radyo tiyatrosu, oyun, belgesel ve sesli kitap alanlarında kullanımının ise yakın sonuçlarda kullanımına rastlanmıştır. Radyo alanında foley sanatını kullanan sanatçıların tiyatro alanında da kullandığı ve radyo tiyatrosu alanında birleştikleri tespit edilmiştir. Foley sanatını kullanımının hikaye anlatımı üzerine sesli kitap ve radyo tiyatrosu dahilinde kullanımına rastlanmıştır. Foley sanatının çeşitli alanlarda kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

5.1.2.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerini

Oluştururken Dikkat Ettikleri Kriterlere İlişkin Sonuçlar

Foley sesleri oluşturulurken kurgu ile sesin uyumunun en önemli kriter olduğu tespit edilmiştir. Foley seslerinin kurgu ile uyumlu olarak hikayeyi (kurguyu) karşılıyor olmasının, kurgunun atmosfer, nesne sesleri, insan sesleri, karakter betimlemeleri ile uyumlu olmasının foley sesleri oluşturulurken önemli kriterler olduğu sonucuna varılmıştır. Karakter betimlemesine dikkat edilmediğinde kurgu ile uyumsuz bir tını yaratacağı, anlatımın gerçekleşmeyeceği ifade edilmiştir. Aynı zamanda sanatçıların foley sesi oluştururken gerçeğe ve doğala en yakın sesi oluşturmaya çalıştığı bunun ise kurguya canlılık katacağını ve kurguya yapay bir hava katmaması ve sonradan eklenmiş gibi durmaması için önemli bir kriter olduğu anlaşılmıştır. Foley ses kullanımının hikayelerdeki gerçekliği yansıttığı, gerçeğe yakın bir

duyuş ve etki sağladığı tespit edilmiştir. Foley sesleri oluşturulurken materyal tercihine dikkat edilmesinin ise değişkenleri doğru kullanarak doğru tınıyı oluşturma ve karakterleri doğru betimleme noktasında önemli olduğu belirlenmiştir. Mikrofonlamanın ise karakterlerin yakınlık, uzaklık hissiyatını verebilmesine etki ettiği ve sesleri gerçeğe yakın olarak kaydedebilme noktasında önemli olduğu tespit edilmiştir. Foley seslerinin yalıtımlı bir stüdyoda oluşturulmasının çevreden gelen seslerden oluşacak aksaklıkları önlediği anlaşılmaktadır. Foley sesleri oluşturulurken çalışma arkadaşları ile uyumlu olmanın süreci kolaylaştırmak üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

5.1.3.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımını Güçlendirmek Amacıyla

Kullandıkları Ses Efektı Türlerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçıları, yapay ses kullanmadıklarını gerekli durumlarda akustik foley efekt kullanılarak kaydedilmiş seslerden oluşan ses kütüphanelerinden yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Bu ifadeler doğrultusunda foley sanatçılarının kullandıkları ses efektı türünün akustik foley efekt olduğu ve foley seslerini doğal kayıt ortamında kaydederek oluşturdukları sonucuna varılmıştır.

5.1.4.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley

Seslerinin İşlevlerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının ifadeleri incelenmiş ve foley seslerinin çoğunlukla hikaye ve kurgu betimlemesini güçlendirme, kurgu evrenini betimleme, karakter ve mekan özellikleri hakkında bilgilendirme işlevlerinde kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Sesleri karakterize etme, kurguyu tanımlama ve duyguları yansıtmaya işlevlerinin ise sıklıkla kullanıldığı tespit edilmiştir. Kurgu evrenini somutlaştırma ve işitsel evren oluşturma işlevlerinin ise birkaç sanatçı tarafından kullanıldığı görülmüştür. Foley sanatçılarının görüşleri doğrultusunda foley seslerinin kurguyu işitsel olarak desteklediğini, anlatımı güçlendirdiği, sahnenin atmosferini ve karakterlerini betimlediği, sahnedeki ses öğelerini karakterlerine uygun olarak kullanabilmeyi foley sanatının sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.5.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Sesleri Oluştururken Kullandıkları Farklı Materyallerin İşitsel Yaratıcılıkları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının görüşleri incelenmiş ve foley sesleri oluşturulurken kullanılan farklı materyallerin işitsel yaratıcılık üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Foley sanatçılarının foley sanatında farklı materyal kullanımı ile birlikte, günlük hayatta duydukları sesleri kurgu ve projelerle ilişkilendirdikleri, farklı nesnelerden çıkabilecek sesleri deneyimleyerek bulmalarının sonucunda ses araştırma becerilerinin arttığı, işitsel farkındalıklarının artarak çevre seslerini daha çok dinledikleri ve anlamlandırdıkları tespit edilmiştir. Foley sanatçılarının görüşlerinden hareketle farklı materyal kullanımı ile birlikte işittikleri seslerin nesnesini tanımlayarak ses tanıma becerilerinin geliştiği, nesnelere ait seslerin benzerlik, farklılık ve detaylarının ayırt edilmesini sağlayarak ses ayırt etme becerisinin gelişime katkı sağladığı, seslerin yükseklik, gürlük, derinlik tını gibi değişkenlerine dikkat edilerek ses karakterlerini analiz edebilmeyi sağladığı sonuçlarına varılmıştır. Foley sanatçılarının, duydukları sesleri stüdyo ortamında yeniden ve farklı materyallerle oluşturarak foley efekt üzerinde tasarlayabilme becerisini geliştirdiği, bir nesneden birçok ses oluşturabilmenin işitsel yaratıcılığı olumlu yönde etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

5.1.6.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları İşitsel İmgelerin Oluşumunda ve Gelişiminde Foley Sanatının İşlevlerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının, hikaye(kurgu) anlatımında kullandıkları işitsel imgelerin oluşumunda ve gelişiminde foley sanatının işlevlerine ilişkin alınan görüşleri doğrultusunda, foley sanatının işitsel imge oluşumunu ve gelişimini desteklediği, somutlaştırma ve nesne-kişi-mekan tanımlamasını sağlaması üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde, Char (1985) araştırma sonucunda da müziğin ve seslerin birlikte yer aldığı hikayeleri dinleyen çocukların, hikayeleri daha somut bir şekilde ifade edebildikleri sonucu görülmüştür. Sanatçıların görüş çoğunluğuna bakılarak foley sanatının işitsel imgelerin oluşumunda ve gelişiminde etkili olan somutlaştırma işlevi ile ilgili olarak; kurgudaki soyut öğeler olan duyguları ve zamanı ifade ettiği, dokunsal ifadeleri dokunmadan tanımlamayı kolaylaştırdığı, kurguda görünmeyen öğelerin hissedilmesini ve canlıların boyutlarının tasvir edilmesini sağladığı sonucuna varılmıştır.

5.1.7.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Foley Seslerinin Kurguya Olan Etkisine Yönelik Görüşlerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının görüşleri doğrultusunda, hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin çoğunlukla kurgu betimlemesini desteklediği ve kurgunun tanımlanmasını kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. Bu görüşler dahilinde kurguya eklenen bir yaprak hışırtısı sesi ile ormanda yürüyormuş hissi verilerek ortamın zihnimize canlanmasını sağladığı, kurgudaki ifadelerle uygun karakterde seslerin kullanılması ile kurgunun tanımlanmasını kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Benzer şekilde, Char (1985) yapmış olduğu araştırma sonucunda da, sesli ve müzikli olarak anlatılan hikayelerin anlatım gücünün düz metin olarak anlatılan hikayelere göre dinleyicilerin hikayeleri daha rahat anlamlandırabilmelerini sağladığını ortaya çıkarmış, müziğin ve seslerin birlikte yer aldığı hikayeleri dinleyen çocukların hikayedeki ortamı, karakterleri, duygu durumlarını rahatça betimleyebildikleri gözlemlenmiştir sonuçları ile paralellik göstermiştir. Birkaç görüş doğrultusunda kurgudaki olay örgüsünün ifadesini kolaylaştırdığı, duygu geçişlerini desteklediği ve karakterleri betimlediği anlaşılmıştır. Nadir olan görüşler doğrultusunda ise foley seslerinin kurguyu dinamikleştirerek tek düzelikten kurtardığı ve kurguyu iyileştirdiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Tüm görüşler incelenmiş ve hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin kurgu üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

5.1.8.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Kullandıkları Ses Efektleri Materyallerini Tercih Etme Kriterlerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının ses efekti materyallerini tercih etme kriterlerine ilişkin görüşleri incelendiğinde çoğunlukla tekrar kullanılabilirlik, amaca hizmet etme ve işlevsellik kriterlerini tercih ettikleri tespit edilmiştir. Sanatçı görüşlerinden, her projede aynı materyalin edinilmemesi adına materyalin tekrarlı kullanıma uygun olması gerektiği, kurgunun ihtiyacını karşılayabilecek özelliklere sahip olması gerektiği ve bir materyalin birçok ses kullanımına uygun özellikte olmasının materyal tercihinin önemli boyutta etkilediği anlaşılmıştır. Foley sanatçılarının ifadelerine göre dayanıklılığın, maliyetin az olmasının, kullanılmışlık düzeyinin ve materyal kalitesinin materyal seçimini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlardan hareketle materyallerin dayanıklılık ve kalitesinin, tekrar kullanabilme kriterini de etkilediği tespit edilmiştir. Foley sanatçılarının hikaye (kurgu) anlatımında kullandıkları ses efekti

materyallerini tercih etme kriterlerine ilişkin görüşleri doğrultusunda, tercih ettikleri kriterlerin ses efekti materyalinden çıkan sesi etkilediği sonucuna varılmıştır.

5.1.9.Foley Sanatçılarının Hikaye (Kurgu) Anlatımında Foley Seslerinin Kullanımına Yönelik Sınırlılıklara ve Yaşadıkları Sorunlara İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının foley seslerinin kullanımına yönelik sınırlılıklara ve yaşadıkları sorunlara ilişkin görüşleri incelendiğinde çoğunlukla stüdyo imkanlarının sınırlılığı ve zaman kaynaklı sorunlar yaşadıkları tespit edilmiştir. Stüdyonun fiziksel özellikleri olan alan genişliği, düzeni, yalıtımı ve materyal çeşitliliği üzerinde olanakların yetersiz olması nedeniyle sorunlar yaşandığı anlaşılmıştır. Stüdyoda alınan kayıtlarda, yalıtımın yetersiz olmasından kaynaklı çevre seslerinin de kayda girdiği ve çalışma anında birçok soruna ve zaman kaybına yol açtığı tespit edilmiştir. Bazı seslerin stüdyoda kaydedilemiyor olmasından kaynaklı yaşanan sorunların yol açtığı zorlukların da foley sanatçılarının çalışmalarını olumsuz yönde etkilediği sonucuna varılmıştır. Foley sanatçılarının ifadeleri doğrultusunda, kayıt öncesi sesin karakterini belirleme ve uygun materyali bulma aşamasının uğraştırıcı olduğu ve zaman sorunlarına yol açtığı anlaşılmıştır. Foley sanatçılarının kayıt aşamasında ağır malzemeler kullandıkları ve çoğu zaman seslerin kurguyla uyumlu olması adına art arda birçok kez kayıt almak zorunda kaldıkları için foley kaydı almanın yorucu bir iş olduğu ve fiziksel dayanıklılık gerektirdiği tespit edilmiştir. Kayıt aşamasında yaşanan senkronize ses oluşturma kaynaklı sorun ile ilgili olarak aynı anda birçok ses oluşturma kayıtlarında hataların oluşmasına neden olduğu ve çalışma arkadaşı kaynaklı sorunların ise uyumsuz çalışmaya yol açtığı tespit edilmiştir. Tüm bu sorunlar ele alındığında foley sanatçılarının foley seslerini sınırlı stüdyo şartlarında oluşturdukları, bu şartların birçok soruna yol açtığı, foley ses kullanımını ve foley çalışmalarını olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.10.Foley Sanatçılarının Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Daha Etkili ve Verimli Kullanılmasına Yönelik Görüş ve Önerilerine İlişkin Sonuçlar

Foley sanatçılarının, müzikli hikayelerde foley sanatının kullanılmasına yönelik görüşleri incelendiğinde; müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımına yönelik en fazla görüşün bireyin hayal gücünü geliştireceği olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının çocukların ses ayırt etme becerisini ve işitsel farkındalığını geliştireceğini

böylelikle günlük hayatlarında karşılaştıkları sesleri ayırt edebilecekleri ve ses farklılıklarını anlamlandırabilecekleri anlaşılmıştır. Bireylerin günlük hayatta karşılaştıkları nesnelerin seslerini araştırmaları üzerinde etkili olacağı belirtilmiştir. Foley sanatçılarının görüşlerinden, hikayede geçen detayların foley sanatı ile verilmesinin hikayeyi zenginleştirdiği ve bireylerin yaratıcılıklarını geliştireceği tespit edilmiştir. Foley seslerinin müzikli hikayede kullanılması ile birlikte bireylerdeki ses tanıma becerisini geliştireceği, hikayedeki anların müzikle ve foley sesleri ile ifade edilmesinin hikayenin anlaşılabilirliğini kolaylaştıracağı, dikkat, dinleme ve odaklanma becerilerini destekleyeceği tespit edilmiştir. Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının disiplinlerarası bir çalışma olmasından kaynaklı olumlu etkilerinin olduğu anlaşılmıştır. Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının bireylere özgür bir çalışma alanı sunduğu farklı bir deneyim alanı yaratmak üzerinde etkili olduğu, müzik ve foley ile hikaye anlatımının güçlendiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Foley sanatçılarının, müzikli hikayelerde foley sanatının kullanılmasına yönelik önerilerine ilişkin;

5.2.Tartışma

Araştırmadan elde edilen veriler ve ilgili alanyazın incelemeleri doğrultusunda benzer çalışmaların sonuçlarına yer verilmiştir.

Özge Metin'in (2019) '*Müzikli Hikaye Ve Masalların Okul Öncesi Eğitim Dönemindeki Çocukların Yaratıcılık Düzeylerine Etkisi*' adlı yüksek lisans tezinde;

- Erken çocuklukta yaratıcılığın geliştirilmesinde deney grubuna verilen müzikli hikaye eğitimi ile bu katkının desteklenebileceği ve geliştirilebileceği belirtilmiştir.
- “Çocuk risk almaya, farklı şeyler yapmaya, yeni şeyler denemeye hevesli. Zoru denemeye hevesli”, “Çocuk olağan durumlarda olağanüstü bir mizah anlayışına sahip”, “Çocuk esnek ve durumlarda beklenen değişikliklere uyum sağlayabilir”, “Çocuk kendi kendini idare ve motive eden bir çocuk”, “Çocuk planlı sistematik araştırma yapmakla ilgilenmekte ve hareket planı geliştirmekte”, ve “Çocuk bir probleme birçok çözüm bulmakta” ifadelerinde anlamlı fark çıkması çocuğun çözüm bulma odaklı, özgüvenli,

istekli, daha espirili, deęişkenlere adapte olabilen, motive olabilen, ve dolayısıyla erken çocuklukta yaratıcılığın geliştirilmesinde deney grubuna verilen müzikli hikaye eğitimi ile bu katkının desteklenebileceęi ifade edilmiştir.

Char, Cynthia Anne (1985) “Stories Through Sound: Children's Comprehension Of Radio Stories And The Role Of Sound Effects And Music In Story Comprehension (Narratives, Media)” adlı araştırmasında;

- İşitsel bir ortamda sunulan ses efektli müzikli anlatı ve hikayelerin hatırlanma oranının, düz metin anlatımını hatırlama oranından yüksek olduęu görülmüştür. Çalışma grubunun hikayeyi yeniden anlatma sırasında eylem ifadelerini ve ses efektlerinin çoęunu tekrarladığı görülmüştür. Bu ifadelerden ses destekli müzikli hikaye anlatımının işitsel hafızayı güçlendirdiğı ve hikayeleri hatırlamayı kolaylaştırdığı söylenebilir.
- Seslerin de metin işlevi gördüğü, hikayedeki karakterleri, hikayenin geçtiğı yer ve hikayede geçen olaylar hakkında bilgi sağlayadığı, hikayelerde seslerin kullanımı ile birlikte çocukların seslerin mesafesini, uzaklığını, hareketlerin hızını anlayabilmeleri açısından doğru bilgiler alabilmelerine yardımcı olduğı, çocukların müzikal bölümler sayesinde hikayedeki ruh halleri, hikayenin türü ve hikayenin geçtiğı kültürel ortamlar ile ilgili önemli bilgiler verdiğı belirtilmiştir.
- Sesli ve müzikli olarak anlatılan hikayelerin anlatım gücünün düz metin olarak anlatılan hikayelere göre dinleyicilerin hikayeleri daha rahat anlamlandırabilmelerini sağladığını ortaya çıkarmıştır. Müziğin ve seslerin birlikte yer aldığı hikayeleri dinleyen çocukların, hikayeleri daha somut bir şekilde ifade edebildikleri ve hikayedeki ortamı, karakterleri, duygu durumlarını rahatça betimleyebildikleri gözlemlenmiştir. Araştırma sonuçlarının araştırmamız ile paralellik gösterdiği görülmüştür.

İlgili literatür incelenmiş ve müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımı ile ilişkili başka bir araştırmaya rastlanmamıştır.

5.3.Öneriler

- Müzikli hikayelerde foley sanatı kullanımının erken yaş müzik eğitiminde yaygınlaştırılması önerilmektedir.
- Müzik ve foley sanatının, sesli kitaplarda kullanımının arttırılması görme kaybı olan bireylerin hikayeleri daha rahat anlamlandırabilmeleri açısından önerilmektedir.
- Foley sanatında ses oluşturma aşamasından önce birçok materyalin denenmesi ve kurgunun gerçekliğini bozmayan en uygun sesin kullanılması önerilmektedir.
- Hikaye, oyun, animasyon ve çizgi film gibi çocuklara yönelik online platformlarda kullanılan seslerin çocukların işitsel imgelerinin yanlış yönlendirilmesini engellemek ve gerçek duyumu sağlayabilmek adına foley sanatı kullanılarak yapılması önerilmektedir.
- Hikaye anlatımında kullanılan yapay ve dijital seslerin çocukların işitmelerini olumsuz yönde etkileceği düşünülmekte ve olabildiğinde doğal ses kaydedilmesi ve foley sanatı ile seslerin oluşturulması önerilmektedir.
- Müzik öğretmeni yetiştiren kurumlarda erken yaşta işitsel ve müziksel yaratıcılık gelişimi, ses tanıma ve ses ayırt etme becerilerinin gelişimi ile ilgili ders içerikleri oluşturulması, müzikli hikaye oluşturma ve foley sanatının ders içeriklerine dahil edilmesi önerilmektedir. Bu öneri dahilinde müzik öğretmeni adaylarına interaktif bir ortamda yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebilecekleri alanlar açılması gerekmektedir.
- Okul öncesi kurumlarda foley stüdyolarına benzer şekilde düzenlenmiş, foley odası oluşturmak önerilmektedir. Bu öneri dahilinde çocuklar da ses araştırma çalışmalarına dahil edilmeli ve çevrelerindeki nesnelerin seslerinden başlayarak ses tanıma çalışmaları yapmaları desteklenmeli ve bulunan materyaller ile bir foley odası oluşturulmalıdır. Öğretmenlerin işitsel öğeleri ve toplanan materyalleri ses tanıma, ses ayırt etme ve ses bulmacaları vb. yaratıcı çalışmalarda kullanabilmeleri adına nitelikli ders içerikleri oluşturmaları önerilmektedir.
- Foley sanatının ve işitsel öğelerin, eğitimin her alanında ve her kademesinde kullanılan video, ses kaydı, animasyon vb. ders materyallerine dahil edilmesi ve kullanımının yaygınlaştırılması önerilmektedir. Foley sanatının ve işitsel öğelerin eğitim materyallerine dahil edilmesi ile birlikte modern eğitimin iyileştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

- Literatür taramasında müzikli hikaye ve foley sanatı ile ilgili çalışmaların kısıtlı olduğu görülmüştür. Bu alanlarda yapılacak olan çalışmaların desteklenmesi önerilmektedir.
- Erken yaş müzik eğitiminde çocuklardaki müzikal ifadenin ve müziksel doğaçlamaların gelişimini desteklemek ve çocuğun kendi doğalında süreci deneyimlemesini sağlamak adına çalışmaların oyunla desteklenmesi önerilmektedir.
- Müzikli hikaye ve oyunların bireysel ve gruba göre değiştirilebilir, dönüştürülebilir ve sürdürülebilir bir yapıda olması gerekmektedir. Materyallerin malzemeleri çocuğa ve uzun süreli kullanıma uygun, doğal, sağlıklı ve sürdürülebilir ürünlerden seçilmesi önerilmektedir.
- Erken yaş müzik eğitiminde müzikli çalışmalar sırasında öğretmenlerin çocukları sınırlandırıcı kılacak ifadelerden uzaklaşması ve müzikli çalışmaları olabildiğince çocuk doğalında yürütmeyi tercih etmesi önerilmektedir. Sınırlandırıcı ifadelerin, çocukların kendini müzikle ifade etme ve müzikal yaratıcılıklarını kullanabilmeleri üzerinde engelleyici bir etki oluşturacağı düşünülmektedir.
- Müzikli hikaye çalışmalarında içeriğin, çocuğun olabildiğince aktif katılımının sağlanacağı çalışmalarla çeşitlendirilmesi önerilmektedir.
- Erken yaş müzik eğitiminde ebeveynlerin de sürece dahil edilmesi, çocuk-ebeveyn-öğretmen işbirliği içinde sürecin ilerletilmesi önerilmektedir.
- Ebeveynlerin erken yaş müzik eğitimi sürecini ve çocukla birlikte planlanmış ev içi müzikli çalışmalar yaparak desteklemeleri ve müziği birlikte deneyimlemeleri önerilmektedir.
- Ebeveynlerin hikaye anlatırken interaktif çalışmalarla destekleyerek işitsel öğeleri kullanmaları ve hikayede geçen bazı anları müzikli bir şekilde anlatmaları önerilmektedir.
- Müzik-hikaye-oyun-ritim-hareket eşliğinde planlanan çalışmaların, uygulandığı alanın geniş olması, hareketi sınırlayacak yapıda olmamasına dikkat edilmeli ve çocukların kullanımına uygun müzik aletlerinin, müzik eğitimi materyallerinin ve çeşitli hikaye kitaplarının bulundurulması önerilmektedir.
- Erken yaş müzik eğitimi alanı ile ilgilenen müzik öğretmeni adaylarının tek bir teknik üzerine yoğunlaşmadan kendi müziksel potansiyellerini açığa çıkararak ve bakış açılarını kullanarak yenilikçi bir yaklaşımla çocuklara eşlik etmeleri önerilmektedir. Aynı zamanda erken yaş müzik eğitimi üzerine, çocuk psikolojisi, çocuk gelişimi ve

çocukla iletişim üzerine sürekli olarak akademik okumalar yapmaları ve kendilerini akademik anlamda taze tutacak yenilikçi çalışmaları takip etmeleri önerilmektedir.

- Müzikli hikayede foley sanatı kullanımının gerçekleştiği atölyeler ile çocukların bu alanı birebir olarak deneyimlemeleri önerilmektedir.

Müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımına ilişkin foley sanatçılarının önerileri ise şu şekildedir;

- Müzikli ve foley içerikli hikayelerin, online ve yüz yüze şekilde çeşitlenebilecek formatlarda, çocuklar için dikkat çekici ve merak uyandıracak içerikler planlanarak etkileşimli ortamlarda yapılması,
- Foley sanatının çocuklara yönelik çeşitli platformlarda kullanım alanının yaygınlaştırılması,
- Hikaye (kurgu) içerisinde kullanılan müziğin ve sesin, metnin ve anlatımın önüne geçmemesi ve destekleyici unsur olarak kullanılması,
- Foley sanatının müzik eğitiminde kullanımının yaygınlaştırılması,
- Foley sanatının eğitimin her kademesindeki ders içeriklerine ve eğitim-öğretim materyallerine dahil edilmesi,
- Çocukların nesnelere dokunarak ve seslerini birebir deneyimledikleri, ses-nesne ilişkisini daha rahat kurabilecekleri atölye çalışmalarının yapılması,
- Foley sanatının çocukların karşılaşabilecekleri uygulamalarda daha çok kullanılması,
- Erken yaşta karşılaşılan foley içerikli müzikli hikayelerin ilerde foley sanatçılığı yapmak isteyen kişiler için güzel bir başlangıç olacağı bu nedenle foley ile erken yaşta tanışmalarının desteklenmesi ve kullanımının yaygınlaştırılması,
- Foley sesleri oluşturulurken ses çıkarmak için aceleci olunmaması, çok fazla güç kullanılmaması, hikayedeki tüm anlarda değil de gerektiği yerde foley kullanılması önerilmektedir.

6. KAYNAKÇA

- Aral, N., Kandır, A. ve Yaşar, M.C. (2003) Okul Öncesi Eğitim 1. 2. Baskı. İstanbul: Ya-pa Yayıncılık.
- Artan, İ. Z. & Balat, G. U. (2001). Anaokuluna Devam Eden Dört Altı Yaş Grubu Çocukların Şarkı Söyleme İle İlgili Düşüncelerinin İncelenmesi. Gazi Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi , 9(2) 355-364.
- Atwood, A. (1989). Extending Imagery Research To Sounds: Is A Sound Also Worth A Thousand Words?. Advances in Consumer Research. 16, 587-594.
- Babin, L. A., & Burns, A. C. (1998). A Modified Scale For The Measurement Of Communication Evoked Mental Imagery. Psychology and Marketing. 15(3), 261-278. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6793\(199805\)15<261::AID-PSY261>3.0.CO;2-1](https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6793(199805)15<261::AID-PSY261>3.0.CO;2-1)
- Bal, S. & Artan, İ. (1995) 0-6 Yaş Çocuklarının Müzik Eğitimi. Ya-pa Yayıncılık.
- Baykoç, D. N. (1992) *Oyun Kitabı*. Esin Yayınevi. ISBN: 9755000313
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2009). *Film Sanatı: Bir Giriş*. De Ki Basım Yayım. ISBN: 9789944492294
- Brewer, J. A. (2001) *Early Childhood Education*. Boston, MA:Allyn and Bacon
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2014) *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem Akademi Yayıncılık. *
- Calogero, J. M. (2002) Integrating Music and Children's Literature. Music Educators Journal. 88(5) , 23-30 <https://www.jstor.org/stable/3399822>
- Char, C. A. (1985) Stories Through Sound : Children's Comprehension Of Radio Stories And The Role Of Sound Effects And Music İn Story Comprehension. (Ph.D.) Harvard University. UMI Dissertation Services. <https://ndilsearch.ndl.go.jp/books/R100000136-I1130282271183070720>
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*. (M. Bütün & S. B. Demir Çev.; 5. Basım). Siyasal Kitabevi. ISBN:

9786054627455

- Dikici, A. (2002) *Orff Tekniği İle Verilen Müzik Eğitiminin Matematik Yeteneğine Etkisinin İncelenmesi*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Duke, R.A. (1999) *İntelligent Assessment In General Music: What Children Should Know And (be able to) Do*. General Music Today. 13 (1), 8-13.
- Ergül, R. R. (1998) *Ses: Film, Televizyon ve Radyo Uygulamalarında*. Anadolu Üniversitesi Eğitim, Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalıştırmaları Vakfı Yayınları.
- Fallin, J. R. (1995) Children's Literature as a Springboard for Music. Music Educators Journal. 81(5), 24
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). How To Design And Evaluate Research In Education. New York: McGraw-Hill Education. ISBN: 0078097851
- Göğüş, G. (2009). Müzik Yeteneğinin Geliştirilmesinde Küçük Yaşlarda Eğitime Başlamanın Önemi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 22 (1) , 89-102
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/uefad/issue/16689/173434>
- Güleryüz, H. (2002). *Yaratıcı Çocuk Edebiyatı*. Pegem A Yayıncılık. Ankara
- Gültek, B. (2002) Müziğin Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri. Çoluk-Çocuk Dergisi. 11, 29
<https://books.google.com.tr/books-müzik ve çocuk>
- Kabaş, B. (2023). Görüntünün Ötesi: Sinemanın İşitsel Boyutu ve Ses Tasarımı . Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. 10 (1), 56-75.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/iled/issue/80504/1362564>
- Kersten, F. (1996) Enhancing Stories through the Use of Musical Sound. International Literacy Association and Wiley. 49(8), 670-671 <https://www.jstor.org/stable/20201693>
- Kılıç, I. (2011) *Okul Öncesinde Müzik Eğitimi*. Pegem Akademi.
- Kılıç, L. (2003) *Görüntü Estetiği*. İnkılap Yayınları. İstanbul. ISBN: 9789751015457
- Leavitt, A. J. (2016). *Cool careers without college for people who love to entertain*. Rosen Publishing Group. ProQuest Ebook Central,
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/inonu/detail.action?docID=5384571>.

- Linde, CH. V. D. (1999) *The relationship between play and music in early childhood: Educational insights*. Education 119 (4)
- Littleton, J. D. (1991) *Influence Play Settings on Preschool Children's Music and Play Behaviors* [Doktora Tezi]. The University of Texas at Austin. Doi: 9128294 <https://www.proquest.com/influence-play-settings-on-preschool-childrens/303939375>
- Gürkan, T., Haktanır, G., Dinçer, F. Ç., Çabuk, B., Alisinanoğlu, F., Köksal Akyol, A., Koçer, H. (2002). *Meb Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü 36-72 Aylık Çocuklar İçin Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: Meb Yayınları. ISBN: 975-424-828-1 <https://www.researchgate.net/publication/332379497/2002>
- Mentiş Köksoy, A. (2017). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Müzik Dersinde Materyal Kullanımına İlişkin Görüşleri. EKEV Akademi Dergisi. 71, 73-82. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2553552>
- Metin, Ö. (2019). *Müzikli Hikaye Ve Masalların Okul Öncesi Eğitim Dönemindeki Çocukların Yaratıcılık Düzeylerine Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Modiri, I. G. (2012). *Okul Öncesi müzik Eğitiminde Genel Yaklaşımlar*. Elhan Kitap.
- Muharremli, K. (2020) *Radyo Tiyatrosu Sanatı*. Gülnar Yayıncılık. ISBN-978-605-70158-9-1
- Ocak, İ., Olur, B. (2019). Bilimsel Araştırma Süreci: Giriş. G. Ocak (Ed.), *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri içinde 1*, 2-61. Pegem Akademi.
- Oktay, A. (1999) *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. Epsilon Yayınları. ISBN: 9789753311670
- Olgun, C. K. (2008). Nitel Araştırmalarda İçerik Analizi Tekniği. Sosyoloji Notları Dergisi, 4-5, s.66 <https://www.academia.edu/24591783>
- Özevin B., Sığirtmaç, A. D., Eti, İ., Mete, M. (2020). *Erken Çocuklukta Ritim, Dans ve Orff Eğitimi*. Pegem Akademi Yayıncılık. ISBN: 9786257880077
- Özkoçak, Y. (2014). *Ses'li Sinema*. Derin Yayınları.
- Park, William. (2015). *The Secret Sounds in Movies and Tv* <http://www.bbc.com/future/story/20150616>
- Patton, M. Q. (1987). *How To Use Qualitative Methods İn Evaluation*. Newbury Park, CA: Sage. ISBN: 9780803931299

- Rodero, E. (2012). *See It on a Radio Story: Sound Effects and Shots to Evoked Imagery and Attention on Audio Fiction*. Communication Research. 39(4), 458–479.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0093650210386947>
<https://doi.org/10.1177/0093650210386947>
- Scott-James, K. (2018). *Sound Design for Moving Image: From Concept to Realization*. Bloomsbury Publishing. ISBN: 9781474235129
- Senemoğlu, N. (2005). *Gelişim, Öğrenme Ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*. Gazi Kitabevi.
- Sever, S. (2003) *Çocuk ve Edebiyat*. Kök Yayıncılık. Ankara.
- Seyrek, H. & Sun, M. (1991) *Çocuk Oyunları*. Mey Müzik Eserleri Yayınları.
- Shaw, Gordon L.(2003). *Keeping Mozart in Mind*. Academic Press. ISBN: 978-0126390612
- Sığırtmaç, A. D. (2017). *Okul Öncesi Dönemde Müzik Eğitimi*. Eğiten Kitap.
- Smithrim, K. L. (1997). *Free Musical Play in Early Childhood*. Canadian Music Educator. 38(4), 17-22
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler. Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi, (61), 477-503. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/abuhssbd/issue/32974/366567>
- Tarnowski S. M. (1999). *Musical Play and Young Children*. Music Educators Journal. 86(1), 26-29 <https://doi.org/10.2307/3399573>
- Uçan, A. (2018). *Müzik Eğitimi*. Arkadaş Yayınevi.
- Walczak, A. & Fryer, L. (2017). *Creative Description: The Impact Of Audio Description Style On Presence In Visually Impaired Audiences*. British Journal of Visual Impairment. 35(1): 6-17. <https://doi.org/10.1177/0264619616661603>
- Wolf, J. (1994). *Singing Children is a Cinch*. Young Children. 49(4), 20-30
<https://eric.ed.gov/?id=EJ483970>
- Yavuzer, H. (1993) *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Zachopoulou, E., Tsapakidou, A., & Derri, V. (2004). *The Effects Of A Developmentally Appropriate Music and Movement Program On Motor Performance*. Early

Childhood Research Quarterly, 19(4), 631-642.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2004.10.005>



7.EKLER

EK-1. Görüşme Formu
EK-2. Etik Kurul Onayı



EK-1. Görüşme Formu

GÖRÜŞME FORMU

“Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanımına İlişkin Sanatçı Görüşleri” başlıklı yüksek lisans tezi kapsamında kullanılmak üzere hazırlanmış olan kişisel bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu.	
AÇIKLAMA	
Bu görüşme formu, müzikli hikayelerde foley Sanatı kullanımına ilişkin görüşlerinizi belirlemeye yönelik hazırlanmıştır. Görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde siz gönüllü olarak katılan foley sanatçılarının demografik ve kişisel özellikleri ile ilgili sorular, ikinci bölümde ise foley sanatçılarının müzikli hikayelerde foley sanatının kullanımına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanmış sorular yer almaktadır. Yapılacak olan görüşmeler ortalama 40 dakika sürecektir. Görüşmelerde elde edilecek bilgiler gizlilik esasına göre bilimsel bir çalışma kapsamında “Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanımına İlişkin Sanatçı Görüşleri” başlıklı yüksek lisans tezinde kullanılacaktır. Bilime ve müzik eğitime sunacağınız katkıdan ve katılımınızdan dolayı teşekkürü bir borç bilir, saygılarımı sunarım. Ceren YILMAZOĞLU İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi	
A. KİŞİSEL BİLGİLER	
Yaş:	Foley Sanatını İcra Etme Süresi:
Cinsiyet:	Foley Sanatına Yönelik Mesleki Deneyim Süresi:
Çalışılan İl:	Çalışılan Kurum:
Eğitim Düzeyi:	Foley Sanatçısı Olunan Ortalama Proje Sayısı:

Mezun Olunan Fakülte/Program:	Foley Sanatına Yönelik Eğitim Alma Durumu:
Görüşme Tarihi:	Foley Sanatının İcra Edildiği Ortam:

B. GÖRÜŞME SORULARI

1. Foley sanatını hangi alanlarda kullanıyorsunuz?
2. Hikaye (kurgu) anlatımında foley seslerini oluştururken dikkat ettiğiniz kriterler nelerdir?
3. Hikaye (kurgu) anlatımını güçlendirmek amacıyla kullandığınız ses efekti türleri nelerdir?
4. Hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerini hangi işlevine ilişkin olarak kullanmayı tercih ediyorsunuz?
5. Hikaye (kurgu) anlatımında, foley sesleri oluştururken kullandığınız farklı materyallerin işitsel yaratıcılığınız üzerinde etkileri nelerdir?
6. Hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan işitsel imgelerin oluşumunda ve gelişiminde foley sanatının işlevlerine ilişkin düşünceleriniz nelerdir?
7. Hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin kurguya olan etkisini nasıl değerlendiriyorsunuz?
8. Hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley ses efekti materyallerini tercih etme kriterleriniz nelerdir?
9. Hikaye (kurgu) anlatımında kullanılan foley seslerinin kullanımındaki sınırlılıklar ve sorunlar nelerdir?
10. Foley sanatının müzikli hikayelerde kullanılmasına yönelik görüş ve önerileriniz nelerdir?

EK-2. Etik Kurul Onayı

E-16.05.2024/43551hsr: 20/05/2024-E.443660

Etik Kurul Otomasyonu

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu			
Oturum Tarihi : 10-05-2024		Oturum Sayısı : 9	
		Karar Sayısı : 9	
Etik Açından Uygun			
Çalışma Adı		Müzikli Hikayelerde Foley Sanatının Kullanımına İlişkin Sanatçı Görüşleri	
Araştırmacılar		Yüksek lisans Öğrencisi Ceren Yılmazoğlu (Yürütücü) Dr.Öğretim Üyesi Kübra Dilek TANKIZ (Danışman)	
Başkan			
		Prof.Dr. Hakan ÖZDEMİR	
Kurul Üyeleri			
Kullanıcı: pınar özbay		Prof.Dr. Yusuf BATAR	
Prof.Dr. Mehmet ÖNAL		Prof.Dr. Bilal ALTAY	
Prof.Dr. Mehmet GÜNGÖR		Prof.Dr. Süleyman ÇALDAK	
Prof.Dr. Lütüye ÖZDEMİR			

