



SİNEMA GÖRÜNTÜSÜNDE ATMOSFER YARATIMI; ÖRNEK BİR UYGULAMA

CREATING ATMOSPHERE IN CINEMA IMAGES; A SAMPLE APPLICATION

Fatih ÇALIŞKAN¹



ORCID: F.Ç. 0000-0002-7780-3106

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Fatih Çalışkan

Bitlis Eren University, Türkiye

E-mail/E-posta: fatihcaliskan@email.com

Received/Geliş tarihi: 07.01.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %2

Revision Requested/Revizyon talebi:

13.02.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:

01.03.2025

Accepted/Kabul tarihi: 16.03.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Çalışkan, F. (2025). Sinema

Görüntüsünde Atmosfer Yaratımı; Örnek Bir

Uygulama. The Turkish Online Journal of Design

Art and Communication, 15 (2), 429-457.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1614882>

Öz

Sinema dilini bilinçli ve özenli kullanan bir yönetmen için her bir plan eşit derecede önemlidir. Bu planların ve dolayısıyla sahnelerin içerikleri, taşıdıkları anlam ve izleyiciyi duygusal olarak yönlendirme potansiyelleri yönetmenin en önemli anlatım araçlarını oluşturmaktadır. Bu bağlamda yönetmen ve görüntü yönetmeni, izleyicinin dikkatini yönlendirme ve belirli duygu yoğunlukları içinde izleyici tepkilerini hareket ettirebilme olanağını atmosfer üzerinden sağlayabilmektedir. Atmosfer unsurunun sahneye kattığı anlam ve anlatım bağlamında sahne atmosferinin örnek bir uygulama üzerinden yaratılmaya çalışılarak incelenmesi bu çalışmanın kapsamını ve problemini oluşturmaktadır. Bu problem zemininde çalışmanın temel amacı; bir sahne içinde atmosfer yaratabilmenin unsurlarının neler olduğu ve atmosferin sahneye nasıl bir katkı sunabileceğinin uygulama üzerinden açığa çıkarılmasıdır. Çalışma sonucunda; atmosferi yaratan ana unsurlar olarak varsayımlar içinde bulunan unsurların yanında oyunculuk ve lens tercihi gibi unsurların da atmosfer yaratımına büyük katkı sağladığı görülmüştür. Bunun yanında atmosferi yaratan unsurlar arasında temel ve yan unsurlar diyebileceğimiz bir ayırım yapılabileceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Atmosfer, Görüntü, Sinematografi, Yönetmenlik.

Abstract

For directors who use the cinema language consciously, each shot is equally important. The most effective storytelling tools of a director are the contents of the shots and scenes, the meanings they contain, and the potential to manipulate the audience. And the atmosphere of a scene that the director and cinematographer create helps to manipulate and direct the focus of the audience. The essential extent and problem of this study is analyzing the meaning and storytelling style that the atmosphere added to a scene through a practical application. And the essential aim of this study is to find out the elements that create atmosphere and understand how atmosphere can contribute to a scene through a practical application. As a result of this study, it has been seen that acting and lens choice, which we hadn't considered as elements of atmosphere before, contribute to atmosphere in an important way.

Keywords: Cinema, Atmosphere, Image, Cinematography, Directing.



GİRİŞ

Bir sinema filminde duyguları harekete geçiren, izleyiciyi film evrenine çeken ve senaryodaki duygu durumunu görselleştiren bir sahneden bahsedildiğinde sahnenin atmosferinden bahsediliyor olma ihtimali yüksektir. Atmosfer, kelime kökeni olarak Grekçe buhar, buğu, sis, bulut anlamına gelen *atmos* ile yuvarlak, küre gibi anlamlara gelen *sphaira* kelimelerinin birleşimine dayanmaktadır (Tawa, 2022, s. 128). Çalışmamızı daha çok ilgilendiren yönüyle sözlükteki mecaz anlamına bakıldığında *içinde yaşanılan ve etkisinde kalınan ortam* (Aydoğan, 2009, s. 72) olarak karşımıza çıkmaktadır. Roman ve öykü gibi edebi eserlerde atmosfer; öykünün bütününe etki eden, betimleme, mekân, diyalog, ritim ve bakış açısıyla oluşan güzellik ve etki yaratma aracı olarak tanımlanabilmektedir (Tosun, 2018, s. 97). Atmosfer üzerine önemli görüşleri bulunan filozof Gernot Böhme, insanın kendini iyi hissetmediği bir ortamda sorunun her zaman rahatsız edici bir kaynaktaki olmayabileceğini, kişinin bulunduğu ortamdaki estetik düzenlemelerin de bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde rahatsızlık verebileceğini ifade ederek ortamın ve dolayısıyla ortama dahil olan estetik düzenlemelerin insan duyguları üzerinde oluşturduğu etkinin sorumlusunun atmosfer olduğunu vurgulamaktadır (Böhme, 2017, s. 1). Atmosfer kavramına bir sinema terimi olarak bakıldığında ise; sahnedeki duyguyu görsel ve işitsel olarak yaratmak ve izleyiciyi bu duygunun etkisinde bırakmak amacıyla; mekân, kostüm, saç/makyaj, aydınlatma, renklendirme, ses tasarımı, çekim aşamasında ya da çekim sonrasında kullanılan/eklenen özel ya da görsel efektler gibi araçlardan faydalanmak şeklinde tanımlamak mümkündür. Yaratılan bu atmosfer izleyicinin hikâyeyi ve hikâyedeki karakterleri algılamasında ve anlamlandırmasında doğrudan etkilidir (Brown, 2014, s. 2). Atmosfer yaratımında önemli bir figür olan görüntü yönetmeni, tasarladığı ve çektiği görüntülerle hikâyeyi destekleme ve görsele dökme görevini üstlenmektedir (Çakmakçı, 2019, s. 78). Filmin biçimini oluşturan her bir teknik unsur izleyicinin filme bakışını etkilediğinden (Bordwell v.d., 2017, s. 303) atmosfer yaratımının bütün sorumluluğunu görüntü yönetmeni özelinde tanımlamak gerçeğe yakın olmayacaktır. Görüntü yönetmeninin dahil olduğu çekim öncesi tasarım aşaması, çekim aşaması ve renklendirme aşaması atmosferin kurulmasında son derece değerlidir; fakat ses tasarımı ve çekim sonrasındaki başka birtakım müdahalelerin de etkisi önemli olduğundan, filmi bir bütün olarak zihninde kurması ve film daha bitmeden tamamını görebilen tek kişi olması sebebiyle atmosfer yaratımının başlıca sorumlusu filmin yönetmenidir demek daha adil olacaktır. Bu yönüyle elindeki hikâyeyi tüm fiziksel ve duygusal katmanlarıyla en iyi şekilde anlatmak isteyen bir yönetmenin atmosfer yaratımı aşamasına değer vermesi, amacına ulaşabilmesi yolunda yerinde bir tutum olacaktır.

Sinemada atmosfer konusuyla ilgili yapılmış Türkçe çalışmalara bakıldığında; atmosferi yaratan unsurların kategorilenip seçilmiş filmlerden bazı karelerin değerlendirmelerine yer verilen *Queer Sinemada Atmosfer Yaratımı* (Alsamua, 2019) başlıklı yüksek lisans tezi, mekân incelemesine ağırlık verilen *Sinemada Mekan Kimliği Ve Atmosfer Kurgusu; Nuri Bilge Ceylan'ın Kış Uykusu Filmi Üzerinden İncelenmesi* (Kürkçüoğlu, 2019) isimli iç mimarlık yüksek lisans tezi, atmosfere gönderme yapan başlıklar altında iki filmin incelenerek kıyaslandığı *Dışavurumcu "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi" ile Yeni Gerçekçi "Almanya Sıfır Yılı" Filmlerinin Atmosfer Yaratımı Bağlamında Karşılaştırılması* (Sanioğlu, 2022) makalesi gibi çalışmalar öne çıkmaktadır. Öne çıkan bu çalışmalar ve diğer çalışmalar içinde sinema görüntüsünde atmosfer kavramının uygulamalı bir şekilde incelendiği herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Bir film çalışmasında yönetmenden beklenen en temel şey senaryonun bilinçli bir tasarımla görselleştirilmesi ve seyirciye sunulmasıdır demek mümkündür; fakat bu görselleştirme aşamasında yönetmenin ele aldığı sahneyi farklı ölçeklerdeki planlar aracılığıyla kayda alıp, akıcı bir kurgu marifetiyle sunmasının etkileyici bir sinema anlatısı oluşturabilmek için yeterli olamayacağı açıktır. Sinema bir sanat mertebesine ulaşacaksa eğer, tam da bu sebeple senaryo metnini görsel bir canlandırmaya dönüştürmekten daha katmanlı ve derinlikli olmasını beklemek yanlış olmayacaktır. Onu bir sanat yapıtı haline dönüştüren özellikler ise birçok araçtan katmanlı ve amaçlı bir biçimde faydalanarak senaryo metnini aşması ve metni bir sinema anlatısı haline dönüştürerek estetik ve entelektüel sonuçlar ortaya çıkarabilmesidir. Belirli bir denge içinde tek tek bir araya gelen bu katmanların en önemlilerinden olduğunu varsaydığımız atmosfer unsuru incelenmeye değer görülmektedir. Bu sebeple sahneye kattığı anlam ve anlatım bağlamında sahne atmosferinin örnek bir uygulama üzerinden yaratılmaya çalışılarak incelenmesi de bu çalışmanın kapsamını ve sorunsalını



oluşturmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı; bir sahne içinde atmosfer yaratabilmenin unsurlarının neler olduğu ve atmosferin sahneye nasıl bir katkı sunabileceğinin uygulama üzerinden açığa çıkarılmasıdır. Bu ana amaç doğrultusunda; ‘atmosferi oluşturan teknik unsurlar amaca ulaşmak adına birbirleriyle nasıl bir etkileşim içindedirler ve atmosferi oluşturan unsurlar arasında temel ve yan unsurlar diyebileceğimiz bir ayırım yapılabilir mi?’ soruları için de cevaplar aranmıştır. Bu amaçlar doğrultusunda bir uygulama ortaya koyularak tüm aşamalarla bire bir muhattap olunması, süreç ve sonuçların analitik bir şekilde ele alınması bu çalışmanın özgün yönünü oluşturmaktadır.

SİNEMA GÖRÜNTÜSÜNDE ATMOSFER

Bir karakterin kamera önündeki hareketleri ve diyalogları film için anlatımı sağlayan en önemli unsurlardandır; fakat planın/sahnenin içeriği, tasarımı ve atmosferi senaryoya hizmet etmiyorsa anlatı derinliksiz ve yavan kalacaktır (Brine, 2020, s. 101). Kamera aracılığıyla gösterilen her bir unsur ve bunların düzenlenişi seyirciye, hikâyeyi anlaması ve anlamlandırması yolunda ipuçları verir ve tasarlanmış her bir unsur seyircinin bilinç altına hitap ederek hikâyeyi *hissetme* olanağı sunar (Robotham, 2022, s. 184). Bir sinema görüntüsünde anlatımı katmanlı hale getirip izleyeni görmenin ötesine taşıyarak hissetme mertebesine yükseltme görevi ise sahnedeki *atmosfer* unsuruna yüklenebilir. Atmosfer, bir sahnede amaçlanan duygu durumunu yaratmak için görsel ve işitsel unsurlardan faydalanan ve seyirciyi amaçlanan duyguya çekmek üzere motive eden bir araç olma niteliği taşımaktadır. Atmosfere bu niteliğini kazandıran unsurları ise; mekân, kostüm, saç/makyaj, aydınlatma, renklendirme, çekim aşamasında ya da çekim sonrasında kullanılan özel ya da görsel efektler, ses tasarımı olarak sıralamak mümkündür.

Atmosfer Yaratımında Mekân

Kelime anlamı olarak; içinde bulunulan yer anlamına gelen mekân, ev, uzay anlamlarına da gelmektedir (Aydoğan, 2009, s. 567). Sinema bağlamında bakıldığında ise; senaryodaki olayların geçtiği yer, çevre olarak tanımlamak mümkündür. Filmin çekim aşamasında kullanılan mekânları tanımlarken; halihazırda bulunan bir ev, otel odası, bahçe, fabrika vb. mekânları niteleyen *gerçek mekân* ve senaryoya uygun olarak ve ihtiyaçlara cevap verecek şekilde sıfırdan yaratılmış stüdyo ortamları gibi *gerçek olmayan mekânlar* karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında gerçek mekân ve stüdyonun bir arada kullanıldığı, farklı mekânlarda yapılan çekimlerin bir arada kullanılarak tek bir mekânmiş hissi verildiği de sıklıkla görülmektedir. Hangisi tercih edilmiş olursa olsun film bittiğinde seyirciye sunulan ve seyircinin zihninde devamlılığı kırılmadan tek bir mekân duygusu yaratan sonuç ortama da *filmsel mekân* adını vermek mümkündür (Abisel, 2003, s. 67).

Mekân, sahnede olayların geçtiği, karakterlerin içinde dolaştığı ortam olarak ele alındığında; gerçek mekân ya da stüdyo fark etmeksizin sahnenin atmosferini doğrudan etkileme gücüne sahip bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Örnek olarak; kasvetli, hüzünlü bir atmosfer yaratılmak istenildiğinde eski, dökük, basık bir mekânın kullanılması sahnenin diğer unsurlarıyla birlikte atmosfere katkı sağlayacaktır. Bu bağlamda mekân insan hareketlerini içeren bir taşıyıcı olmanın dışına çıkarak hikâyeye doğrudan katılıp anlatım sağlayan önemli bir unsur haline dönüşebilmektedir (Bordwell v.d., 2017, s. 115).

Atmosfer Yaratımında Kostüm

Kostüm, kelime anlamı olarak bir film ya da tiyatrodaki karakterlerin, rol gereği giydiği kıyafetlere verilen genel bir isimlendirme olarak tanımlanmaktadır (Aydoğan, 2009, s. 506). Karakter ve onun davranışları, dolayısıyla karakterin davranışlarını yönlendiren karakter özellikleri bir film için önemli taşıyıcılardandır demek yanlış olmayacaktır. Bir karakteri tanıtabilmenin ve onun sosyokültürel ortamını, yaşadığı dönemi, düşünce dünyasını, davranışlarını yönlendiren içsel motivasyonunu, film içindeki konumunu ve buna benzer pek çok unsuru seyirciye sunacak, sezdirecek ya da altını çizecek en önemli unsurlardan birisi kostümdür. Bir filmde henüz ilk defa gördüğümüz bir karakterin hiçbir eylemde bulunmasına gerek kalmadan sosyal statüsünü, tarzını, duruşunu ve buna benzer pek çok detayını niteleyen ve konumlandıran ana unsurların başında kostüm gelmektedir (Richter, 2007, s. 161). Kostüm, bu tür niteleyici özellikleri sayesinde izleyiciye bilgi sağlarken aynı zamanda tercih edilen kostüm renk paletleri sayesinde de atmosferi doğrudan ilgilendiren bir etkiye de sahiptir (Bordwell v.d., 2017, s. 119). Söz gelimi; karakterin bulunduğu ya da sahnede oluşturulmak istenilen



duygu durumuna uygun renkler tercih edilmesi veya sahnenin genel görüntüsünü¹ oluşturmada aydınlatma, renklendirme gibi unsurlarla birlikte düşünülerek tasarlanması kostümü atmosferin kurucu unsurlarından birisi olarak karşımıza çıkarmaktadır.

Atmosfer Yaratımında Saç/Makyaj

Günlük yaşamda karşılaştığımız bir kişiyle ilgili izlenimlerimizi kişinin kılık kıyafeti, kullandığı dil, tercih ettiği davranış kalıpları vb. unsurlarla oluşturmanın yanında mimikleri, yüz hatları, saç ya da sakal tarzı gibi unsurlar da bu izlenimleri yönlendirebilen önemli parçalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sinema filminde izleyiciye tanıtılan bir karakterin özelliklerini en temel saç/makyaj tercihleriyle sezdirmek ya da ele vermek mümkündür. Örneğin senaryo gereği bunalıma girmiş bir karakterin psikolojik olarak tekrar sağlıklı bir konuma ulaştığını göstermek için bunalım döneminde saçları dağınık, makyajsız ya da karakter erkekse tıraşsız bir halde gösterip psikolojik olarak sağlığına kavuştuktan sonra saçlarını taramış, makyajlı, erkekse sakal tıraşı olmuş vb. hallerde göstererek bir anlatım sağlayabilmek mümkündür. Bu anlamda saç/makyaj bir sahne ya da sekansın anlatımını göğüsleyebilme potansiyeline sahip unsurlardır demek mümkündür. Bunun yanında saç/makyaj unsuru karakterin yüzünde ya da cildindeki ışık yansımalarını (patlamalarını) önlemek amacıyla sadece teknik bir amaçla, karakterin kişilik özelliklerini, sosyal statüsünü, içinde bulunduğu ruhsal/duygusal durumu vb. sezdirmek amacıyla anlatımsal amaçlarla ya da karakteri daha yakışıklı, daha güzel veya daha çirkin gösterebilmek için estetik amaçlarla kullanılabilir. Bu amaçları yerine getirmek üzere günlük hayatta görebileceğimiz makyaj ve saç değişikliklerinin yanında, karakteri olduğundan farklı gösterebilecek ve hatta fantastik bir görünüme büründürebilecek plastik makyaj uygulamalarının da oldukça sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda saç/makyaj unsuru bir sahnenin atmosferi yaratılırken buna katkı sağlayabilen önemli unsurlar arasında yer almaktadır demek mümkündür.

Atmosfer Yaratımında Aydınlatma

Bir sahnenin duygu durumunu belirleyen en önemli unsurlardan birisi aydınlatmadır demek yanlış olmayacaktır. Öyle ki seçilen herhangi bir sahne aydınlatma aracılığıyla ürkütücü, sakın, güzel ya da kaygı verici hale getirilebilir (Brown, 2022, s. 268). Bu yönüyle aydınlatma, duygulara ilk elden hitap edebilecek ve atmosfer yaratılmasında başvurulacak önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aydınlatmayı detaylı bir şekilde anlayabilmek adına ışığı tanımlamak önemlidir. Işık, gözdeki optik algılayıcıları uyaran ve çevremizdeki nesne veya kişilerin renk ve biçimlerini algılamamızı mümkün kılan elektromanyetik radyasyonun bir bölümüdür demek mümkündür (Gloman ,LeTourneau, 2005, s. 1). İnsan gözünün görebildiği 380 nm ile 720 nm aralığına görülebilir spektrum ismi verilmektedir, bu bağlamda ışık mor ötesi ışınları ile kızıl ötesi ışınlar arasında yer almaktadır (Holtzschue, 2011, s. 19, 20). Işığın karşılaştığı fiziksel etkileşimler sonucu ortaya çıkan yansıma, kırılma, emilme gibi bazı davranışları ışığın doğasını anlayabilmek adına önemlidir. Işık ışınları çelik, ayna vb parlak ve cilalı bir yüzeye çarptığında geldiği açıyla yansır ve buna aynasal yansıma adı verilir, bunun yanında ışık ışınları strafor, duvar vb pürüzlü bir yüzeye çarptığında gelen ışık ışınları dağılarak birçok yöne yansır ve buna dağınık yansıma, vernikli ahşap vb gibi yüzeylerden yansıyan ışınların geldiği açıyla yansımasının yanında dağınık da yansıdığı durumlarda ise kısmi karışık yansıma ismini almaktadır (Vardar, 2012, s. 10-12). Belirli bir optik yoğunlukta bulunan ışığın farklı bir optik yoğunluğa sahip ortama geçtiğinde yaşadığı sapmaya kırılma adı verilmektedir; örnek olarak ışığın havadan suya geçişinde yaşadığı kırılma sonucu içi dolu bir çay bardağındaki kaşığın kırılmış izlenimi veren görüntüsünü gösterebiliriz, bunun yanında emilme davranışı ise ışığın bir nesneye çarptığında bir bölümünün ya da tamamının geri yansımaması durumu olarak karşımıza çıkmaktadır (Vardar, 2012, s. 12, 13) (Holtzschue, 2011, s. 29).

Aydınlatmayla ilgili temel kavramlara bakıldığında ışığın niteliğini tanımlayan *sert ışık* ve *yumuşak ışık* kavramları üzerinde durulması gereken unsurlardır. Sert ışık, birbirine paralel ışık ışınlarının oluşturmuş olduğu keskin gölgeler yaratan ışık niteliğini ifade ederken, yumuşak ışık da pürüzlü bir yüzeyden yansıtılarak ya da difüzyon gibi filtrelerle dağıtılarak elde edilen, ışık ve gölge arasındaki

¹ Look, mood.

geçişin keskin olmadığı dağınık ışık niteliğini ifade etmektedir (Brown, 2022, s. 264).



Şekil 1. Sert ışık (Spielberg, 1993).

Sert ışık, keskin gölgeler yaratıp, aydınlattığı yüzeydeki pürüzleri ve kusurları öne çıkarırken, yumuşak ışık, bunun tam tersi bir şekilde aydınlattığı yüzeydeki pürüzleri dağınık ışık ışınlarıyla sarmalayarak en aza indirme eğilimindedir demek mümkündür.



Şekil 2. Yumuşak ışık (Yaitanes, 2022).

Işığın sert ve yumuşak nitelikleri senaryoyla bağlantılı bir kullanım sağlandığında anlatım yaratabilme özelliğine sahiptir. Söz gelimi sert ışık pürüzleri ve yüz hatlarını öne çıkarabilme özelliği sayesinde bir karakteri daha yaşlı, daha yorgun ve bitkin, daha agresif gösterebilirken yumuşak ışık bunun tam tersini yaparak karakteri daha mülayim, genç ve sevecen gösterebilmektedir. Bu anlatımları tam anlamıyla sağlayabilmek için tabii ki ışık yüksekliği, renk sıcaklığı gibi unsurları da hesaba katmak gerekmektedir.

Işığın yüksekliğini tanımlarken aydınlatılan kişinin göz seviyesi ya da nesnenin tam orta noktası referans alınarak karşılık bulmaktadır ve bu bağlamda göz seviyesinden aşağı yükseklikten kurulan ışığa *alt açılı*, göz seviyesinden yukarıda kurulan ışık yüksekliğine *üst açılı*, tam göz seviyesinde kurulan ışık yüksekliğine de *göz seviyesi (hizası)* yüksekliği ismi verilmektedir (Zettl, 2011, s. 31). Işık yüksekliğini tam olarak ifade edebilmek için analog saat kadranından da yararlanılabilmektedir. Örneğin saat 13:00 yüksekliğinden bahsedildiğinde ışığın *üst açıdan* geldiği dahası net olarak ne kadar *üst* açıdan geldiği kolaylıkla anlaşılabilir. Işığın üst açıdan, alt açıdan ya da göz hizasından geliyor olması, hikayeye uygun kullanıldığında anlatıma katkı sunabilmektedir. Bu uygulama renk sıcaklığı ve ışığın niteliğiyle birlikte düşünüldüğünde tam olarak işlevsel olabilmektedir.

Işığın renk sıcaklığı, sahnedeki baskın ışık renginin beyaz, mavi ya da kırmızı/turuncuya yakınlığının *Kelvin (K)* değeri üzerinden ölçümü olarak karşımıza çıkmaktadır (Hurkman, 2014, s. 189). Teknik olarak ortalama gün ışığı beyaz ve 5600 K değerinde olduğu kabul edilmektedir; bununla birlikte Kelvin değeri düştükçe renk baskınlığı kırmızı/turuncuya, Kelvin değeri arttıkça renk baskınlığı maviye doğru değişmektedir (Brown, 2022, s. 191). Renk sıcaklığı maviye doğru gittikçe soğuk renklerden ve kırmızı/turuncuya doğru gittikçe sıcak renklerden söz ediyoruz demektir. Sahnenin duygu durumuna doğrudan etkisi bulunan renk sıcaklığı, atmosfer yaratımının en önemli unsurlarındandır.



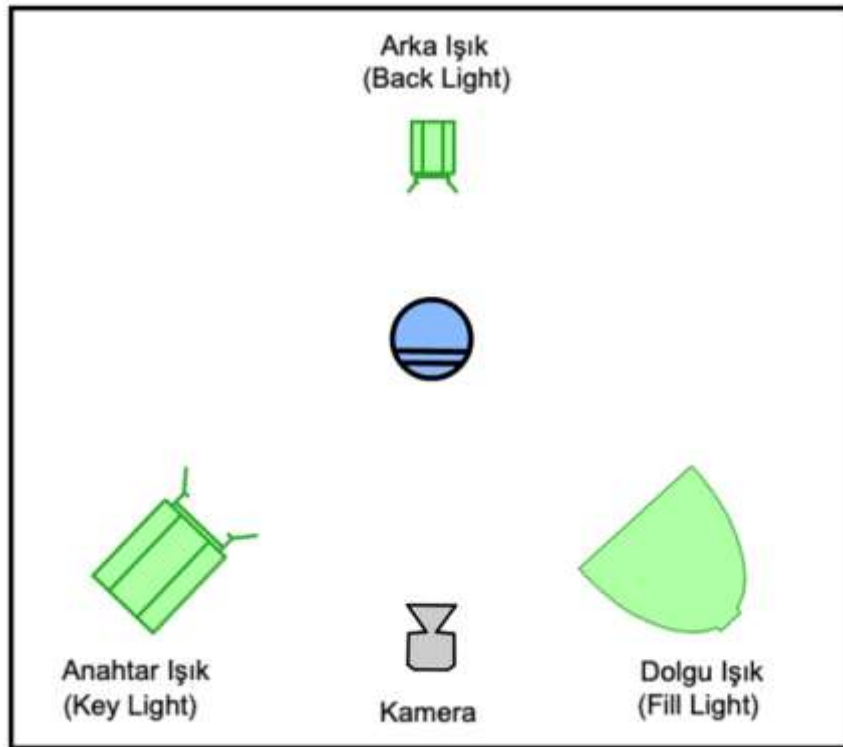
Şekil 3. Aydınlatmanın anlatıya etkisi (Wright, 2017).

Yukarıdaki iki görsel de aynı filmin farklı sahnelerinden alınmıştır. Üstteki görselde karakter zor bir durumun içindedir ve karamsar bir havadadır, aydınlatması da bunu destekler nitelikte yapılmış ve sert ışık kullanılarak yüz hatları vurgulanmış, karakter yorgun ve yaşlanmış gösterilmiş, üst açıdan gelen ışık sayesinde gözler gölgede bırakılmış ve belirsizlik, umutsuzluk duygusu pekiştirilmiştir. Bunun yanında alttaki görselde karakter eşiyile içten bir sohbettedir. Bu duygu durumu göz önünde bulundurularak yumuşak ışık tercih edilmiş ve karakterin yüzündeki huzur ve mülayim tavır desteklenmiş, ışık göz hizasından vurularak gözlerin açık ve net şekilde görülmesi sağlanıp güven duygusu desteklenmiştir. İki görselde de görülebildiği gibi ışığın niteliği, yüksekliği ve renk sıcaklığı bir arada kullanıldığında aydınlatmanın anlatıyı desteklemesi mümkün olmaktadır.

Aydınlatmayla ilgili kavramlara göz atıldığında; genel görüntünün aydınlık hissi verdiği, karakterlerin ve ortamın aydınlatma oranının birbirine yakın olduğu, yüksek şiddette ve düz denilebilecek bir aydınlatma yöntemiyle aydınlatıldığı *high key* aydınlatma, görüntü içinde birkaç alanın iyi aydınlatıldığı fakat derin gölgelerin sahne üstünde baskınlık kurduğu, konu ve ortam arasındaki aydınlatma oranı farkının yüksek olduğu *low key* aydınlatma kavramları karşımıza çıkmaktadır (Kodak, 2003, s. 28).

Aydınlatma uygulamalarında kullanılan *anahtar ışık*², *dolgu ışık*³, *arka ışık*⁴, *fon ışığı*⁵, *sıyırın ışık*⁶, *yan ışık*⁷ gibi kavramlar sıklıkla karşılaşılabileceğimiz kavramlar arasındadır. Anahtar ışık aydınlatılan konunun temel şekil ve hatlarını ortaya çıkartan temel ışık kaynağı, dolgu ışık anahtar ışığın oluşturduğu gölgeleri yumuşatan ve dolduran ışık kaynağı, arka ışık konuyu fondan ayıran ve derinlik katan ışık kaynağı, fon ışığı fonu aydınlatarak derinliğe katkı sağlayan ışık kaynağı, sıyırın ışık arkadan ve genellikle alt açıdan gelerek bir taraftan konuyu sıyırın ışık kaynağı, yan ışık konunun sağ ya da sol yanından gelen ışık kaynağı olarak tanımlamak mümkündür (Zettl, 2011, s. 37, 38). Genel anlamıyla aydınlatma biçimlerine bakıldığında ise *Temel Aydınlatma*⁸, *Düz Aydınlatma*⁹, *Chiaroscuro Aydınlatma* ve bu aydınlatma kategorisi altında *Rembrandt Aydınlatma*, *Cameo Aydınlatma* ve *Silüet Aydınlatma* türleri görülmektedir.

Temel Aydınlatma, *Üç Nokta Aydınlatma* da denilen ve anahtar ışık, dolgu ışık ve arka ışık olacak şekilde üç ışık kaynağıyla kurulan bu aydınlatma biçimi genel hatlarıyla klasik bir röportaj aydınlatmasıdır demek mümkündür. (Mamer, 2009, s. 253, 254).



Şekil 4. Temel aydınlatma¹⁰.

² Key light.

³ Fill light.

⁴ Back light.

⁵ Background light.

⁶ Kicker.

⁷ Side light.

⁸ Three Point Lighting.

⁹ Flat Lighting.

¹⁰ Şekil 4, Şekil 22, Şekil 24, Şekil 26, Şekil 28 ve Şekil 30; *Shot Designer* programında yazar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 5. Anahtar ışık¹¹.



Şekil 6. Anahtar ışık ve dolgu ışık.

¹¹ Şekil 5, Şekil 6 ve Şekil 7; *Blender* programında yazar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 7. Anahtar ışık, dolgu ışık ve arka ışık.

Düz Aydınlatma, görüntünün tamamında homojen bir ışık dağılımı görülen ve yumuşak ışık kaynaklarıyla yapılan aydınlatma biçimidir (Zettl, 2011, s. 44-46).



Şekil 8. Düz aydınlatma (Andersson, 2014).

Chiaroscuro Aydınlatma, kelime olarak aydınlık ve karanlık anlamına gelmekte, aydınlık alanlar olduğu kadar keskin gölgeler de içermektedir ve bu aydınlatmanın temel amacı oluşturduğu aydınlık ve karanlık bölgelerle gözü kadrajda dolaştırmak, mekanı sadeleştirip mekan duygusunu yoğunlaştırarak mekânın ve nesnelerin üç boyutlu doğalarını ortaya çıkarmak, sahneye derinlik ve dramatik bir yoğunluk kazandırmaktır demek mümkündür (Zettl, 2011, s. 38). Chiaroscuro Aydınlatma kendi içinde Rembrandt, Cameo ve Silüet olmak üzere üç başlığa ayrılmaktadır.

Rembrandt Aydınlatmanın en belirgin karakteristik özelliği; sahnedeki belirli bölgelerin bilinçli ve

seçici bir şekilde aydınlatılırken belirli bölgelerin gölgede bırakılması, ışık-gölge geçişlerinin keskin olması fakat kişilerin üstündeki kendi gölgelerinin yani bağlı gölgelerinin geçişlerinin bir ölçüde yumuşatılabilecek kadar da dolgu ışık bulunmasıdır demek mümkündür (Zettl, 2011, s. 42).



Şekil 9. Rembrandt aydınlatma (Ceylan, 2014).

Cameo Aydınlatma, konunun aydınlatılıp fon ve mekânsal alanların tamamen karanlıkta kaldığı, gölgelerin sadece aydınlatılan konunun üzerinde görülebildiği aydınlatma biçimidir (Vardar, 2012, s. 56).



Şekil 10. Cameo aydınlatma (Dominik, 2007).

Silüet Aydınlatma, Cameo aydınlatmanın tersine konunun tamamen karanlıkta kaldığı ve fon ya da mekanın aydınlatıldığı aydınlatma biçimidir (Zettl, 2011, s. 46).



Şekil 11. Silüet aydınlatma (Ceylan, 2023).

Atmosfer Yaratımında Renk

Renk, bir sahnedeki duygu durumunu ve seyircinin bu sahneyi algılayışını doğrudan etkileyebilen ana unsurlardandır. Her şeyden önce renk, duyularla ilgilidir ve rengin insan üzerinde psikolojik bir etkisi söz konusudur (Holtzschue, 2011, s. 2) Bir sahnenin atmosfer kurulumu için bu denli önemli olan renk unsuru, hem sanatsal bir hikaye anlatma aracı, hem de karmaşık teknik bir konu olma özelliği taşımaktadır (Brown, 2022, s. 190). Bu nedenle ilk olarak renkle ilgili teknik tanım, kavram ve kategorilere göz atmak önem taşımaktadır.

Renk tamamıyla ışığa ait bir kavramdır, gözlerimiz nesnelere yansıyan veya sıvılardan geçen ışığın belli bir dalga boyunu ya da dalga boylarının karışımını algıladığında renkleri görebiliriz (Zettl, 2011, s. 53). Beyaz ışık cam bir prizmadan geçirildiğinde, görülebilir spektrum denilen ve 380 ile 720 nm arasında yer alan; kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, çivit rengi ve mor renklere ayrılmakta bu da rengi görebilmemizin ana nedeninin ışığın varlığı olduğunu kanıtlamaktadır, sırf bu yüzden tüm ışıklar kapalı olduğunda çevremizdeki tüm nesnelere siyah görülmektedir (Holtzschue, 2011, s. 19) (Middleton, 2018, s. 17).

Renkle ilgili temel kavramlara bakıldığında karşımıza; kırmızı, yeşil gibi rengin ismi ya da kimliğini belirten *renk özü*¹², rengin göreceli parlaklık ya da koyuluğunu belirten *renk değeri*¹³ ve renk yoğunluğu, canlılığı ya da sönüklüğünü belirten *satürasyon/chroma*¹⁴ gibi kavramlar çıkmaktadır (Holtzschue, 2011, s. 69).

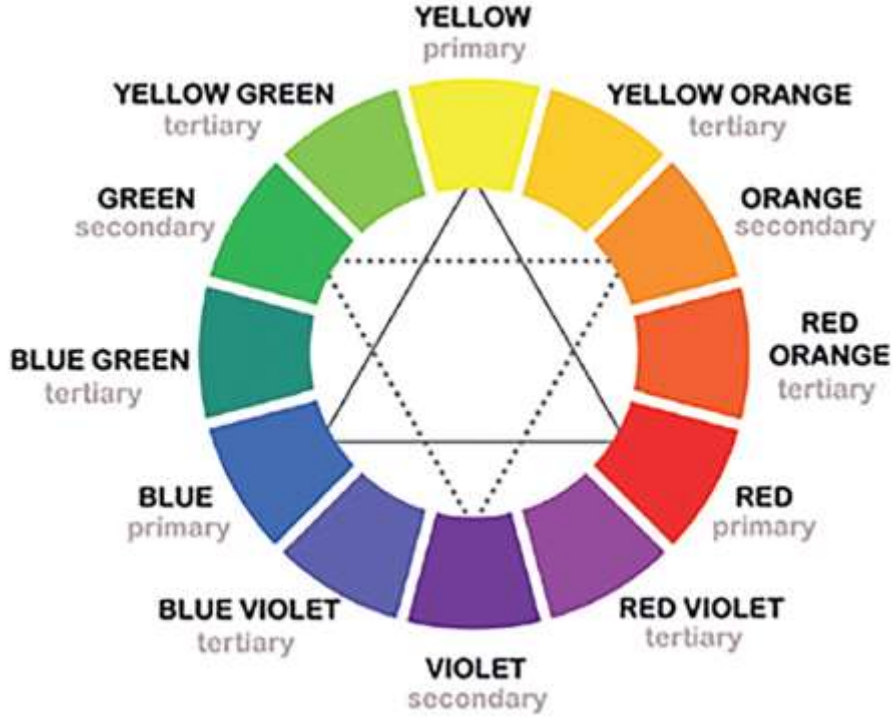
Renkler sınıflandırılmak istenildiğinde renklerin birbirleriyle olan ilişkilerini görsel bir şekilde sunan *renk çarkı*¹⁵ karşımıza çıkmaktadır (Middleton, 2018, s. 20).

¹² Hue.

¹³ Value.

¹⁴ Saturation.

¹⁵ Color wheel.



Şekil 12. RYB renk çarkı (Hoser, 2018, s. 344).

*Ana Renkler*¹⁶, *Ara Renkler*¹⁷ ve *Üçüncül Renkler*¹⁸ kullanılan teknolojiye göre farklılık gösterebilen renklerin sınıflandırılma şeklidir; bu teknoloji ışık, resim ve baskı olarak ayrıldığında, ışık için; görüntülendiğinde siyah görünen fakat transparan bir temeli baz alan ve beyaz rengi elde edilebilmek için ana renkleri eklemek gereken *Katmalı Renk Sistemi*¹⁹, resim ve baskı için beyaz bir temeli baz alan ve beyazı elde edebilmek için ana renkleri çıkartmak gereken *Çıkartmalı Renk Sistemi*²⁰ karşımıza çıkmaktadır ve ana renkler ışık ve sinema için kırmızı, yeşil, mavi iken, resim için sarı, kırmızı, mavi, baskı içinse camgöbeği²¹, macenta, sarı ve siyahtır (Hoser, 2018, s. 343). *Ara Renkler* ve *Üçüncül Renkler* kavramlarına bakıldığında iki ana rengin doğrudan karıştırılmasıyla elde edilen renge ara renk, bir ana renk ile bir ara rengin karıştırılmasıyla ortaya çıkan renge de üçüncül renk denilmektedir (Middleton, 2018, s. 21, 22).

Bir sinema filminde renklerin birbirleriyle olan ilişkisi ve hangi renklerin birlikte uyumlu olduğu bilgisi önem taşımaktadır. Bu sebeple standartlaştırılmış belli başlı renk uyum şemaları bulunmaktadır. *Tamamlayıcı Renkler*²² şeması, renk çarkında seçtiğimiz bir rengin tam karşısında yer alan renk o rengin zıttı kabul edilir ve birlikte kullanılan bu iki renk birbirinin tamamlayıcı rengidir (Middleton, 2018, s. 24).

¹⁶ Primary colors.

¹⁷ Secondary colors.

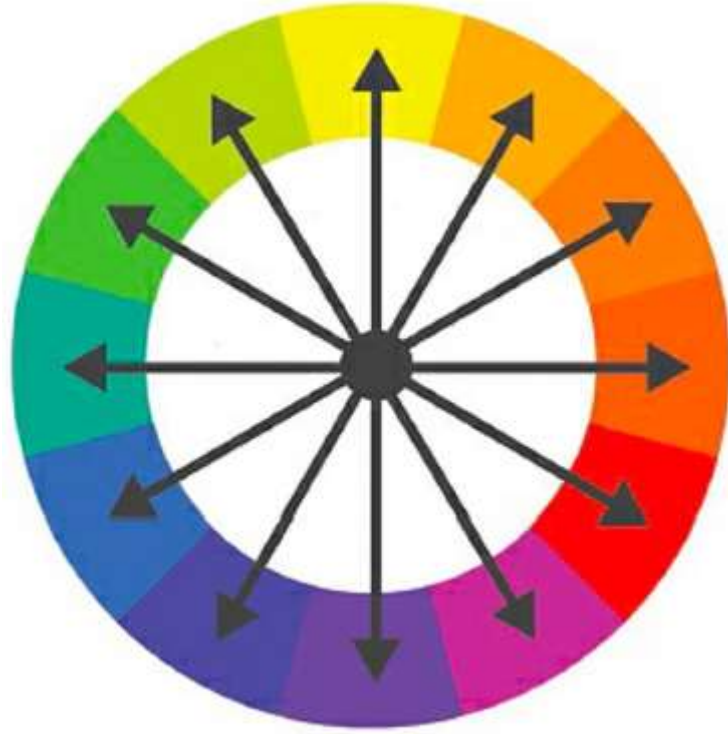
¹⁸ Tertiary colors.

¹⁹ Additive color system.

²⁰ Subtractive color system.

²¹ Cyan.

²² Complementary colors.



Şekil 13. Tamamlayıcı renkler (Middleton, 2018, s. 24).

*Bölünmüş Tamamlayıcı Renkler*²³ şeması; birbirinin tamamlayıcısı iki renkten bir taraftakinin alınıp onun sağındaki ve solundaki renklerin seçildiği ve bu iki renge karşıdaki tamamlayıcıyı da dahil ederek üç rengin herhangi bir tasarımda kullanıldığı renk uyum şemasıdır demek mümkündür (Middleton, 2018, s. 27).



Şekil 14. Bölünmüş tamamlayıcı renkler (Clark, 2020).

*Tek Renk Uyumu*²⁴ bir rengin farklı renk değerleri yani ışıklılık farklarını ifade eden *tonlarının*

²³ Split-complementary colors.

²⁴ Monochromatic colors.

kullanıldığı renk uyumu şemasıdır; örneğin yeşil rengi seçtiğimizi varsayalım bu durumda yeşilin bir ton koyusu ya da bir ton açığı gibi farklı tonlarla yapılacak bir tasarım tek renk uyum şemasına uygun olacaktır (Clark, 2020).



Şekil 15. Tek renk uyumu (Clark, 2020).

*Paralel Renkler*²⁵ şemasında, renk çarkında yan yana yer alan renkler bu gruba girmektedir; örneğin turuncu ve sarı rengin bir arada kullanılması bu uyuma örnektir (Middleton, 2018, s. 25).



Şekil 16. Paralel renkler uyumu (Clark, 2020).

*Üçlü Renkler*²⁶ renk çarkında eşkenar bir üçgen oluşturacak konumlarda bulunan üç rengin seçilmesiyle sağlanan renk uyum şemasıdır (Middleton, 2018, s. 25).

²⁵ Analogous colors.

²⁶ Triadic colors.



Şekil 17. Üçlü renkler uyumu (Clark, 2020).

*Dörtlü Renkler*²⁷ veya *Çift Tamamlayıcı Renkler*²⁸ olarak da ifade edilebilen renk uyum şeması, iki tamamlayıcı renk çiftinin renk çarkında bir dörtgen oluşturacak şekilde seçilmesi ve kullanılmasıdır. (Middleton, 2018, s. 27).



Şekil 18. Dörtlü renkler uyumu (Clark, 2020).

Bir sahnedeki genel duygu durumunu yönlendirmek ve dolayısıyla anlatıyı desteklemek amacıyla, aydınlatma ya da renklendirme aşamasında sahnenin genel rengiyle ilgili birçok tercih ve düzenleme yapılmaktadır. Bu düzenlemeler genel atmosferi oluştururken seyircinin algısını da karakterlerin sağlığı ve çekiciliği, bir yemeğin lezzetli görünüp görünmediği, günün hangi saati olduğu ve havanın nasıl olduğu gibi birçok bilgi bağlamında manipüle etme şansına sahiptir (Hurkman, 2014, s. 187). Aşağıdaki örnekte aynı sahnenin iki farklı renklendirme tercihleri görülmektedir ve basit bir genel renklendirme tercihiyle üstteki görselde daha sıcak tonlar kullanılarak sakin, huzurlu bir sabah atmosferi yaratılırken diğer görselde soğuk tonların kullanımıyla bunun tam tersi bir etki yaratabildiği görülebilmektedir. Bu anlamda rengin atmosfer yaratımına doğrudan etki edebilen bir unsur olduğunu söylemek mümkündür.

²⁷ Tetradic colors.

²⁸ Double complementary colors.



Şekil 19. Renklendirme tercihinin atmosfere etkisi (Hurkman, 2014, s. 187).

Atmosfer Yaratımında Özel Efekt²⁹ ve Görsel Efekt³⁰

Bir filmi oluşturan ve atmosferin yaratımına katkı sağlayan öğelerden olan özel efekt ve görsel efekt kavramlarının öncelikle ayırımı yapmak ve sınırlarını çizmek önem arz etmektedir. Özel efekt; set ortamında çekim sırasında fiziksel olarak yapılan sis, yağmur, patlama, çekim sırasında kullanılan canavar, dinazor vb fiziki maketlerin tamamına verilen isim olarak karşımıza çıkarken, görsel efekt; çekim sırasında görsel efekt yapılacağı öngörülerek çekilmiş görüntüler üzerine çekim sonrası yani post prodüksiyon aşamasında bilgisayar ortamında eklenen yağmur, sis, patlamalar, fon değiştirme gibi yeşil/mavi perde eklemeleri diğer bir deyişle dijital birleştirmeler³¹ gibi öğelere verilen isim olarak karşımıza çıkmaktadır (Byrne, 2009, s. 3). Bu bağlamda kişiler üzerinde plastik makyajla yapılan çeşitli yara, yüz değiştirme; örneğin canavar ya da yaratık makyajları gibi uygulamalar da özel efekt kategorisine girmektedir. Bunun yanında bu uygulamalar uygun çekim koşullarında çekilerek bilgisayar ortamında yapıyorsa bu sefer görsel efekt kategorisinde değerlendirmek gerekecektir.

Aşağıdaki örneğe bakılacak olursa özel efekt veya³² görsel efektlerin en basit uygulaması olarak kullanılan sis³³ katmanının bir sahnenin atmosferine ve anlatımına sağlayabileceği katkıyı görmek mümkündür. Bu örnekte büyük ihtimalle sette yapıldığı belli olan sis efektini özel efekt olarak kabul etmek mümkündür. Senaryo gereği bir kalede geçen bu sahnede sis efekti atmosferik perspektif sağlayarak arka planın git gide azalan satürasyon ve kontrast değerleri sayesinde mekânın büyük bir kale olduğu duygusunu yaratmış, karakterler arasındaki diyalogları ve dolayısıyla sahneyi gizemli ve kasvetli bir hale büründürmüştür. Bu bağlamda özel efekt ve görsel efektler bir sahnede atmosferi yaratıcı unsurlar arasında önemli bir yerde durmaktadır demek mümkündür.

²⁹ Special effects.

³⁰ Visual effects.

³¹ Digital compositing.

³² Sette mi post prodüksiyonda mı yapıldığına bağlı olarak.

³³ Haze.



Şekil 20. Sis efektinin sahne atmosferine katkısı (Peristere, 2024).

YÖNTEM VE BULGULAR

Bu çalışmanın temel amacı, bir sinema anlatısında sahne duygusunun nasıl yaratıldığını ve atmosferin sahneye nasıl bir katkı sunabileceğini örnek uygulamalar üzerinden incelemektir. Bu ana amaç doğrultusunda aşağıda sıralanan alt amaç soruları için de cevaplar aranmıştır.

- 1) Atmosferi oluşturan teknik unsurlar amaca ulaşmak adına birbirleriyle nasıl bir etkileşim içindedirler?
- 2) Atmosferi oluşturan unsurlar arasında temel ve yan unsurlar diyebileceğimiz bir ayrım yapılabilir mi?

Çalışmanın sınırlılığına bakıldığında; çalışma kapsamında örnek uygulama niteliğinde fotoğraf çalışmaları yapılmış ve ayrı bir araştırma konusu olabilecek nitelikteki ses unsuru çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır.

Bulgular kısmında atmosferde yaratılmak istenilmiş duygu durumları üzerinden tanımlar yapılırken kullanılan; *kasvetli*, sıkıntılı, iç sıkıntısı veren anlamında, *gizemli*, çözülemeyen, muğlak duygular yaratan anlamında, *tekinsiz*, güven vermeyen ve huzursuz hissettiren anlamında, *sakin* ise rahatsız etmeyen ve dinginlik veren anlamında kullanılmaktadır.

Çalışma için çekilen fotoğraflar incelenirken yaratılan sahnenin; aydınlatma, renk, saç/makyaj, kostüm, mekân, özel/görsel efekt özellikleri bağlamında kategoriler oluşturulmuş ve bu kategoriler altında hem çalışmanın temel amacı doğrultusunda incelemeler yapılmış hem de bu unsurların bütünü yaratmak adına nasıl kurulduğu/kullanıldığı; aydınlatma krokisi, teknik detaylar tablosu gibi yardımcı araçlarla açıklanmıştır.

Çalışmanın yöntemine karar verilirken; ne ve nasıl sorularına odaklanması, ele aldığı konuyu anlamaya çalışması ve araştırma faaliyetinin sonucu bağlamında ele aldığı konunun gerçekliğini olduğu gibi tanımlamak amacı güttüğü (Kümbetoğlu, 2015, s. 34) göz önünde bulundurularak ‘Nitel Araştırma Yöntemi’ tercih edilmiştir. Çalışmanın analiz aşaması için tercih edilmiş olan ‘Nitel İçerik Analizi’nde ise temel amacın toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmak, elde edilen verileri tanımlamak ve verilerin içinde saklı bulunan gerçekleri ortaya çıkarmak olması (Yıldırım, Şimşek, 2016, s. 242) bu analiz yönteminin çalışmayla ve çalışmanın amacıyla uyumlu olduğu düşüncesini oluşturmuştur. Bunun yanında; çalışmanın uygulamaya dayanan yapısının, süreç boyunca analiz ve veri oluşturma aşamalarının iç içe geçebildiği bir esnekliğe sahip olan ‘Nitel İçerik

Analizi' (Kümbetoğlu, 2015, s. 151) ile uyumluluk göstereceği düşünülmektedir. Son olarak 'Nitel İçerik Analizi' sayesinde eldeki verilerin kategorilere ayrılarak, aşamalı, sistematik, detaylı bir şekilde denetim ve incelemesinin yapılabilir olmasının (Mayring, 2011, s. 117) çalışmamızın amaç, kapsam ve yapısıyla uyumluluk içinde olduğu düşünülmektedir.

Uygulama 1



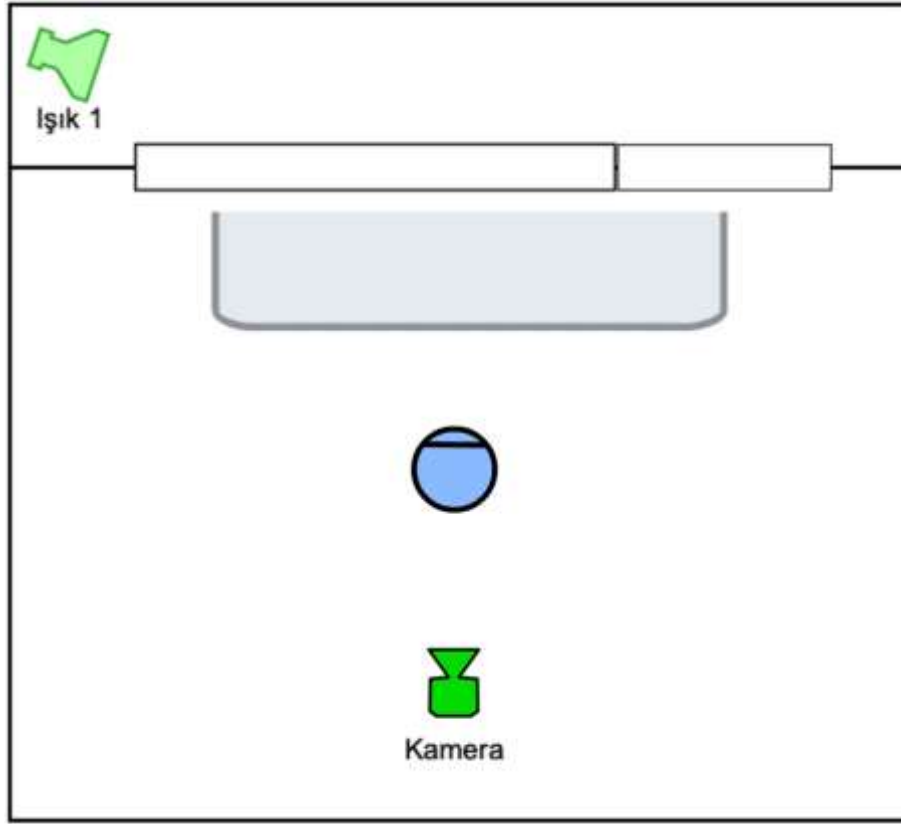
Şekil 21. Atmosfer yaratımı uygulama 1³⁴.

Şekil 21'de verilmiş olan uygulamada; 'Silüet Aydınlatma'nın tercih edilmiş olması sebebiyle aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastın yüksek olması ve *low key* aydınlatma diyebileceğimiz loş bir aydınlatmanın kullanılmış olması öne çıkan aydınlatma özellikleridir. Yalnızca yumuşak karakterli bir fon aydınlatması kullanılmış olması sebebiyle karakterin silüet halini alması ve kompozisyona derinlik kazandırılmış olması öne çıkan diğer aydınlatma özellikleridir. Sahnenin renk özelliklerine bakıldığında; orta/orta üstü satürasyondaki mavi tonlar öne çıkmakta, mavinin farklı tonlarıyla oluşturulan renk şeması ise *Tek Renk Uyumu* oluşturmaktadır demek mümkündür. Sahnede kullanılan saç/makyaj unsuru, kullanılan aydınlatma tercihi sebebiyle görülememektedir fakat silüet görüntüden anlaşılabilir gibi saçların dağınık denilebilecek bir formda bırakıldığını söylemek mümkündür. Karakterin kostüm özelliklerine bakıldığında; yanlardan kuşaklarının sallandığı görülebilen bir sabahlık tercih edilmiştir. Sahnenin mekân özelliklerine bakıldığında; karakterin pencereden gelen ışıkla aydınlanan bir koltuk önünde, dar bir alanda çiçeklerle sarmalanmış olarak ayakta durduğu görülmektedir.

Bu örnek uygulama diğer beş uygulamayla karşılaştırıldığında karakterin görünmüyor oluşu ve bu bağlamda oyunculuk, kostüm, saç/makyaj gibi unsurların olabildiğince değerlendirme dışında kalması sebebiyle atmosferin temel duygusunu oluşturan ana unsurların öncelikle aydınlatma, sonrasında renk/renklendirme ve son olarak da mekân/dekor olduğunu söylemek mümkündür. Bu uygulamada silüet olarak görünen karakter hem bu özelliği sayesinde, hem kadrajın ortasında yer alması sayesinde, hem de Tablo 1'de görülebildiği üzere 35mm gibi geniş açılı bir lensin tercih edilmiş olması sayesinde

³⁴ Şekil 21, Şekil 23, Şekil 25, Şekil 27, Şekil 29; yazar tarafından çekilmiştir.

kadrajın deforme olması sağlanmış ve orta kısma doğru hafif bir bombelenme etkisi yaratarak karakteri ilgi odağı yapmıştır. İlgili odağı olan bu karakterin silüet halinde olması ve görünmüyor olması da gizemli atmosferi oluşturan ana etken olmuştur demek mümkündür.



Şekil 22. Uygulama 1 aydınlatma krokisi.

Tablo 1. Uygulama 1 çekim özellikleri.

Lens	Odak Uzaklığı	Diyafram	Shutter	ISO
Zeiss Distagon T* 35mm f/2.0 ZE	35mm	f/2.8	1/80	400

Atmosfer: Gizemli.

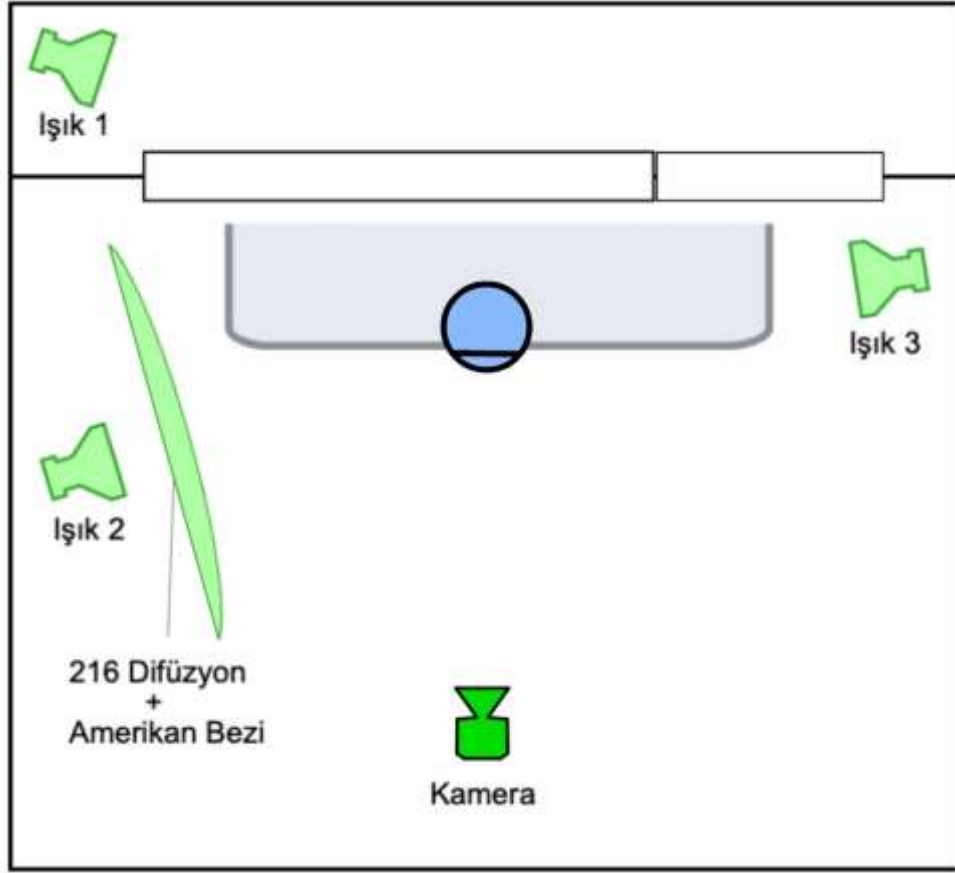
Uygulama 2



Şekil 23. Atmosfer yaratımı uygulama 2.

Şekil 23'teki uygulamada; 'Rembrandt Aydınlatma'nın tercih edilmiş olması sebebiyle aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastın yüksek olması ve *low key* aydınlatma diyebileceğimiz loş bir aydınlatmanın kullanılmış olması öne çıkan aydınlatma özellikleridir. Kameranin konumuna göre sol taraftan karaktere vuran yumuşatılmış ışık kaynağı *Key Light* niteliği taşımaktadır. Karakterin arkasında bulunan pencerenin ve kapalı balkonun fon ışığı yardımıyla aydınlatılmış olması, koltuğun üzerine düşen ve nitelik olarak sert ışık olduğu görülen ışığın karakteri fondan ayırması ve sahne derinliğine katkı sağlıyor olması öne çıkan diğer aydınlatma özellikleridir. Sahnenin renk özelliklerine bakıldığında; orta satürasyondaki mavi tonlar öne çıkmakta, mavinin farklı tonlarıyla oluşturulan renk şeması ise *Tek Renk Uyumu* oluşturmaktadır demek mümkündür. Sahnedeki saç/makyaj uygulamasına bakıldığında belirgin bir makyaj görülmezken, saçların doğal niteliğiyle dağınık denilebilecek bir formda bırakıldığı, bıyık ve sakalların ise düzenli tarandığı görülmektedir. Kostüm özellikleri bağlamında; pijama, tişört ve sabahlık kullanıldığı görülmektedir. Sahnenin mekânsal özelliklerine bakıldığında; dekor olarak simetrik bir biçimde dağıtılmış çiçekler ve karakterin ayrıca elinde tuttuğu bir çiçek görülmektedir. Karakterin oturduğu ve üzerine gölgeler düşen koltuk da önemli bir dekor unsuru olarak öne çıkmaktadır.

Low key aydınlatmayla kurulan Rembrandt aydınlatma sayesinde odak, kadrajın merkezinde olan karakterde toplanmış ve karakterin duruşları ve bakışları sahnenin tekinsizlik atmosferini pekiştirici bir nitelik sağlamıştır. Bu tekinsizlik ortamını soğuk mavi renkler de desteklemektedir. Kurucu ana unsurlar olan aydınlatma ve rengin yanında tekinsizlik unsurunu taşıyan diğer unsurlar ise kostüm, mekân ve saç/makyaj olmuştur demek yanlış olmayacaktır. Karakterin kostümü, saçları ve dekorlar evinde olduğu bilgisi iletirken normal şartlarda sakin, huzurlu ve güvenilir bir ortam olması gereken ev ortamı karakterin oyunculuk bağlamındaki duruşuyla tezat oluşturarak tekinsiz bir hava yaratmaktadır.



Şekil 24. Uygulama 2 aydınlatma krokisi.

Tablo 2. Uygulama 2 çekim özellikleri.

Lens	Odak Uzaklığı	Diyafram	Shutter	ISO
Zeiss Distagon T* 35mm f/2.0 ZE	35mm	f/5.6	1/80	800

Atmosfer: Tekinsiz.

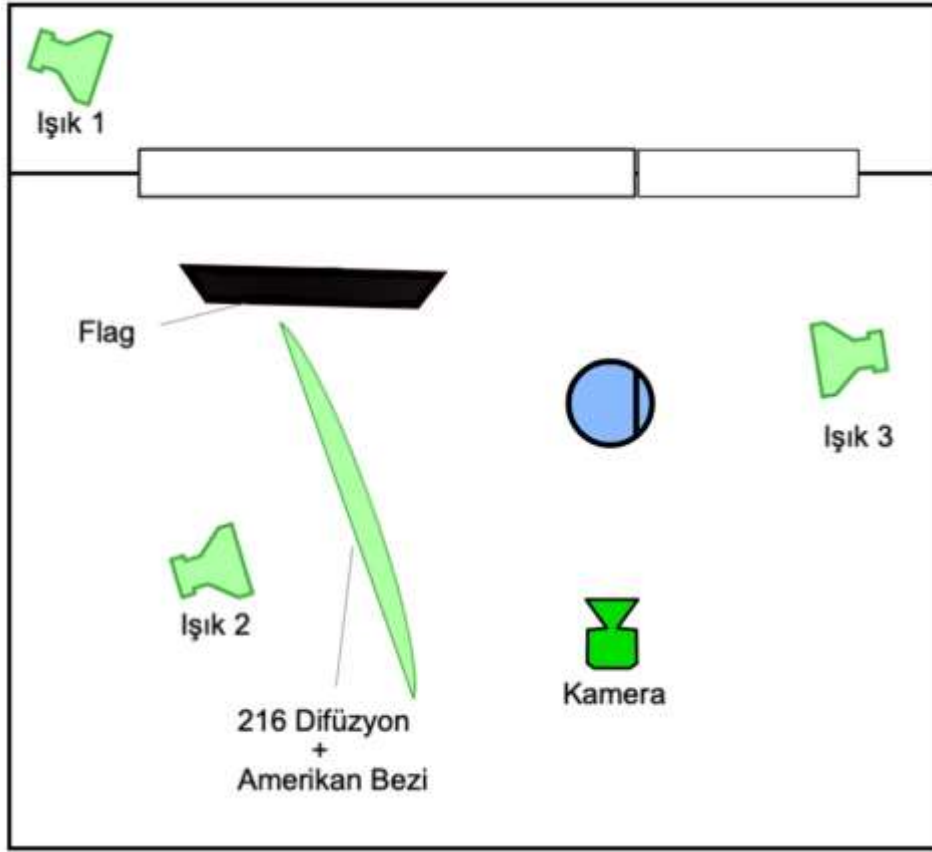
Uygulama 3



Şekil 25. Atmosfer yaratımı uygulama 3.

Şekil 25'teki uygulamada; *Rembrandt Aydınlatmanın* tercih edilmiş olması sebebiyle aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastın yüksek olması ve *low key* aydınlatma diyebileceğimiz loş bir aydınlatmanın kullanılmış olması öne çıkan aydınlatma özellikleridir. *Key Light* olarak sert karakterli bir ışığın ve *Back Light* olarak yumuşak karakterli bir ışığın tercih edilmiş olduğu, pencere ve perdelerin de fon ışığıyla aydınlatılarak kompozisyona derinlik kazandırılmış olduğu görülmektedir. Sahnenin renk özelliklerine bakıldığında; orta yoğunlukta satürasyon özelliği taşıyan mavi tonlar öne çıkmakta, mavinin farklı tonlarıyla oluşturulan renk şeması ise *Tek Renk Uyumu* oluşturmaktadır. Sahnedeki saç/makyaj uygulamasına bakıldığında belirgin bir makyaj görülmezken, saç, bıyık ve sakalların doğal niteliğiyle dağınık denilebilecek bir formda bırakıldığı görülmektedir. Kostüm özellikleri bağlamında; karakterin sade bir tişört giydiği görülmektedir. Sahnenin mekansal özelliklerine bakıldığında; dekor olarak büyük cins bir çiçek kullanıldığı görülmektedir. Sahnenin özel/görsel efekt özelliklerine bakıldığında, sette yapılmış olan ve özel efekt niteliği taşıyan sis kullanılmış olduğu görülmektedir.

Low key aydınlatmayla kurulan Rembrandt aydınlatma sayesinde sert ışık ve gölgeli alanlar, karakterin yüzündeki gölgeler, soğuk tonlardaki renklendirme, kadrajın altından kendini gösteren ve özel efekt olarak ele alınabilecek olan sis katmanı, kadraj içindeki mekân ve dekor unsurlarının tekdüzeliği sahneyi kasvetli bir duyguya sürüklemiştir demek yanlış olmayacaktır.



Şekil 26. Uygulama 3 aydınlatma krokisi.

Tablo 3. Uygulama 3 çekim özellikleri.

Lens	Odak Uzaklığı	Diyafram	Shutter	ISO
Sigma 24-70mm f/2.8 DG OS HSM Lens	70mm	f/3.2	1/80	400

Atmosfer: Kasvetli.

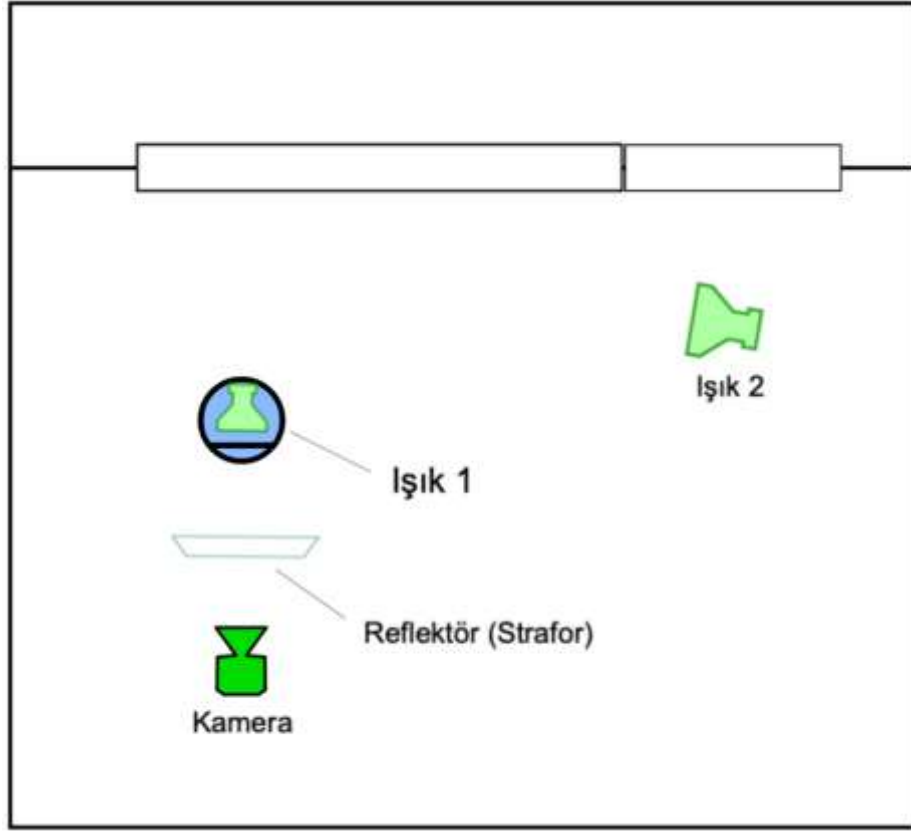
Uygulama 4



Şekil 27. Atmosfer yaratımı uygulama 4.

Şekil 27'deki uygulamada; *Rembrandt Aydınlatma*'nın tercih edilmiş olması sebebiyle aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastın yüksek olması ve *low key* aydınlatma diyebileceğimiz loş bir aydınlatmanın kullanılmış olması öne çıkan aydınlatma özellikleridir. Aydınlatma detaylarına bakıldığında karakterin tam başının üstünden vuran bir tepe ışığı kullanılarak yüzünün gölgede bırakıldığı ve arka kısmı aydınlatan bir fon ışığı kullanıldığı görülmektedir. Sahnenin renk özelliklerine bakıldığında; orta satürasyondaki mavi tonlar öne çıkmakta, mavinin farklı tonlarıyla oluşturulan renk şeması ise *Tek Renk Uyumu* oluşturmaktadır demek mümkündür. Sahnedeki saç/makyaj uygulamasına bakıldığında belirgin bir makyaj görülmezken, saçların doğal niteliğiyle dağınık denilebilecek bir formda bırakıldığı, sakal ve bıyıkların taranarak düzeltildiği görülmektedir. Kostüm özellikleri bağlamında; karakterin sade bir tişört ve sabahlık giydiği görülmektedir. Sahnenin mekansal özelliklerine bakıldığında; dekor olarak karakterin önünde ve arkasında büyüklü küçüklü çiçekler kullanıldığı görülmektedir.

Low key aydınlatmayla kurulan Rembrandt Aydınlatma özelliklerini taşıyan ışık ve derin gölgeler, karakterin gözlerinin gölgede bırakılması gibi aydınlatma özellikleri sahnede oluşturulmak istenilen tekinsizlik duygusunu oluşturan en önemli unsur olarak aydınlatmayı öne çıkarmaktadır. Bunun yanında soğuk renkler ve kadrajda yer yer silüet halinde bırakılan ve tedirgin edici figürler haline dönüşen dekorlar da bu duyguyu pekiştirici bir nitelik taşımaktadır. Son olarak oyuncunun bakışları da bu atmosferi destekleyici bir katman olarak kendini göstermektedir.



Şekil 28. Uygulama 4 aydınlatma krokisi.

Tablo 4. Uygulama 4 çekim özellikleri.

Lens	Odak Uzaklığı	Diyafram	Shutter	ISO
Sigma 24-70mm f/2.8 DG OS HSM Lens	48mm	f/4.0	1/100	640

Atmosfer: Tekinsiz.

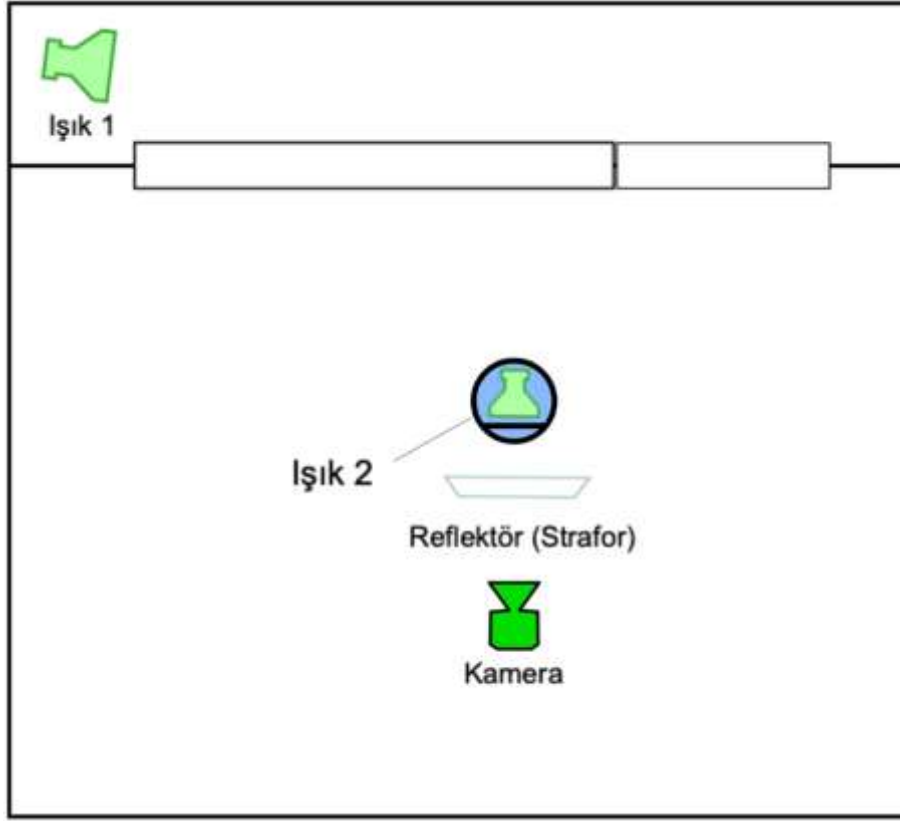
Uygulama 5



Şekil 29. Atmosfer yaratımı uygulama 5.

Şekil 29'daki uygulamada *Rembrandt Aydınlatma*'nın tercih edilmiş olması sebebiyle aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastın yüksek olması ve *low key* aydınlatma diyebileceğimiz loş bir aydınlatmanın kullanılmış olması öne çıkan aydınlatma özellikleridir. Aydınlatma detaylarına bakıldığında arkadaki pencerelerin fon ışığı ile aydınlatıldığı, karakterin başının üstünde ve elindeki çiçeğin üst kısımlarında yoğunlaşan bir tepe ışığı kullanıldığı ve karakterin yüzünün yumuşak bir ışık aldığı görülmektedir. Sahnenin renk özelliklerine bakıldığında; orta satürasyondaki mavi tonlar öne çıkmakta, mavinin farklı tonlarıyla oluşturulan renk şeması ise *Tek Renk Uyumu* oluşturmaktadır demek mümkündür. Sahnedeki saç/makyaj uygulamasına bakıldığında belirgin bir makyaj görülmezken, saçların dağınık denilebilecek bir formda bırakıldığı, sakal ve bıyıkların taranarak düzeltildiğini söylemek mümkündür. Kostüm özellikleri bağlamında; karakterin sade bir tişört ve sabahlık giydiği görülmektedir. Sahnenin mekansal özelliklerine bakıldığında; dekor olarak karakterin elinde tuttuğu küçük bir çiçek görülmektedir.

Sahne yaratılmak istenilen sakinlik duygusunu *low key* aydınlatmayla kurulan Rembrandt aydınlatmanın ışık ve gölgelerinin diğer uygulamalarla kıyaslandığında genelde tam tersi bir amaçla kullanılmış olmasına rağmen karakterin gözlerinin görülebileceği şekilde yumuşak ışıkla aydınlatılmış olması amaca hizmet eden bir nitelik taşımaktadır demek mümkündür. Bunun yanında sakin bir ev ortamı hissi veren kostüm, saç ve sakalların düzenliliği, mekansal unsurların tekdüzeliği, ev ortamına ait bir dekor olarak karakterin elinde tuttuğu çiçek ve gece hissi veren renklendirme unsuru da sakin atmosferi destekleyici niteliktedir. Son olarak karakterin bakışlarının niteliği atmosferi oluşturan tüm bu unsurların nihai yönünü belirleyerek sakinlik hissini desteklemektedir. Bunun yanında lens seçiminin de bu atmosfere katkı sağladığını söylemek gerekir. Sözgelimi; Tablo 5'te de görülebileceği gibi 48mm gibi normal odak uzaklığına çok yakın bir odak uzaklığı seçilmiş olması mekanın doğal haline sadık kalınmasına ve görsel sapmalardan olabildiğince uzak durulmasına, izleyicinin algısının optik bir deformasyon aracılığıyla sakinlik dışı bir atmosfere yönlendirilmesinin önüne geçilmesine imkan sağlamıştır demek mümkündür.



Şekil 30. Uygulama 5 aydınlatma krokisi.

Tablo 5. Uygulama 5 çekim özellikleri.

Lens	Odak Uzaklığı	Diyafram	Shutter	ISO
Sigma 24-70mm f/2.8 DG OS HSM Lens	48mm	f/5.0	1/100	640

Atmosfer: Sakin.

2 numaralı ve 4 numaralı uygulamalarda oluşturulan tekinsizlik duygusu, karakterin yüz aydınlatmasının farklı yapılmış olmasına rağmen oyuncunun duruşu ve bakışını içeren oyunculuk unsuru bağlamında aynı duyguyu yaratabilmiş ve bu da oyunculuk unsurunun atmosferi yönlendirebilme özelliğine bir örnek olarak öne çıkmıştır. Bunun yanında unsurların birbirleriyle etkileşimi sonucunda istenilen etkiye farklı yollarla ulaşılabilirdiği görülmüştür.

1 numaralı ve 5 numaralı uygulamalara bakıldığında geniş açılı ve normal açılı lens kullanımı sonucunda mekanın dönüştürülmesi, karakterin ve karakterin ışık özelliklerinin taşıdığı duygunun dönüştürülmesi bağlamında atmosferi yönlendirici bir yan unsur olarak lens odak uzaklığının da önemli bir yere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Sözelimi 1 numaralı uygulamada kullanılan 35mm odak uzaklığının hafif bir şekilde görüntüye yaptığı bombe etkisiyle mekânın gerçekliğinde ufak da olsa bir dönüşüm yaratmış, merkezdeki silüet karakteri öne çıkararak gizemli atmosfere katkı sağlamış, buna karşıt olarak 5 numaralı uygulamada 48mm odak uzaklığının görüntüye optik bir deformasyon sağlamaması sayesinde mekânın gerçek görüntüsüne sadık kalarak sakın atmosferi destekleyici bir nitelik taşımış olduğu görülmektedir.

SONUÇ

Sinema görüntüsünde atmosfer yaratımının incelenmiş olduğu bu çalışmada altı adet örnek uygulama üzerinden atmosferi yaratan unsurlar ve bu unsurların atmosfer yaratımına katkısı üzerinde durulmaktadır. Yapılan uygulamalar ışığında; bir sinema anlatısında atmosfer ve sahne duygusu yaratılırken öncelikle atmosferi yaratan unsurların, sahnede yaratılması amaçlanan duyguya hizmet edebilecek nitelikte olması önem taşımaktadır. Bu bağlamda aydınlatma biçimi, ışığın karakteri, *low key-high key* olarak isimlendirilen aydınlatma yoğunluğu gibi unsurların belirlenmesi, soğuk-sıcak renk hakimiyeti, renk şeması tercihi ve renk özü, satürasyon gibi renk özellikleri üzerinde alınan kararlar ve mekân-dekor, saç/makyaj, kostüm, özel/görsel efekt gibi unsurların amaca hizmet edecek bir nitelikte tercih edilmiş olması önemlidir. Bu noktada alt amaç soru cümlelerinden ilki olan *Atmosferi oluşturan teknik unsurlar amaca ulaşmak adına birbirleriyle nasıl bir etkileşim içindedirler?* sorusuna uygulamalar ve bulgular ışığında bir cevap vermek gerekirse; atmosferi oluşturan tüm unsurlar duyguya hizmet edecek biçimde birbirleriyle etkileşim içindedirler demek mümkündür. Bu noktada atmosferi yaratan unsurların etkileşimleri normal şartlarda tek başlarına kullanıldıklarında yarattıkları anlamları dönüştürebilme ve tam tersini ifade edebilme özelliğine sahiptir denilebilir. Çalışmanın diğer bir amaç soru cümlesi olan *Atmosferi oluşturan unsurlar arasında temel ve yan unsurlar diyebileceğimiz bir ayrım yapılabilir mi?* sorusuna bulgular ışığında bakıldığında; genel geçer olduğunu kesin bir dille ifade edememekle birlikte yapılan uygulamalar sonucunda; aydınlatma, renk, mekân unsurlarının ana unsurlar, saç/makyaj, kostüm, özel/görsel efekt gibi unsurların ise yan unsurlar olduğu kanaatine varılmıştır.

Çalışma sonucunda başlangıçta varsayımlar içinde bulunmayan ve atmosferi oluşturan unsurlar içinde sayamadığımız bazı unsurların da atmosfere katkısı bağlamında öne çıktığı görülmektedir. Bu unsurların başında oyuncunun hal, hareket, bakış, ifade ve mimiklerini kapsayan oyunculuk unsurunun geldiğini söylemek mümkündür. Uygulamalar sayesinde görülmüştür ki oyunculuk, sahne duygusunun algılanması bağlamında önemli bir algı yönlendirici nitelik taşımaktadır. Başlangıçta varsayımlar içinde bulunmayan ve çalışma sonucunda karşımıza çıkmış olan bir diğer atmosfer unsurunun ise mekânı deforme ederek dönüştürebilme özelliği bağlamında lens odak uzaklığı olduğunu söylemek mümkündür.

Sinema görüntüsünde atmosfer yaratımını ele almış olduğumuz bu çalışma *atmosfer* kavramını bütün detaylarıyla ele alma ve bir sinema anlatısındaki yeri ve önemini açıklamaya muktedir nihai bir cevap olma iddiasından uzaktadır. Elbette ki eksikleri vardır. Bu eksikler öncelikle çalışmanın sınırlılıklarından ileri gelmektedir. Sonrasında, sinemanın sonu gelmez ve öngörülemez anlatım olanakları dolayısıyla böyle bir iddiaya sahip olma çığığinden uzaktadır. Çalışmaya sınırlılıklar dolayısıyla dahil edilememiş olan kamera hareketleri ve ses tasarımı unsurlarının da bu noktada atmosfer yaratımına olan potansiyel katkılarının altını çizmek, bundan sonra yapılabilecek çalışmalara bir tavsiye olması bakımından bu unsurlar üzerine yapılacak bir çalışmanın literatüre konuyla ilgili büyük bir katkı sağlayacağını belirtmek önemlidir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2010). *Sessiz sinema*. Om Yayınları.
- Alsamua, M. (2019). *Queer sinemada atmosfer yaratımı* (Tez No. 564236) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
- Andersson, R. (Yönetmen). (2014). *İnsanları Seyreden Güvercin* [Film]. Triart Film.
- Aydoğan, R. (2009). *Büyük Türkçe sözlük*. Evrensel İletişim Yayınları.
- Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2017). *Film art an introduction*. McGraw-Hill.
- Böhme, G. (2017). *The aesthetics of atmospheres*. Routledge.
- Brine, K. (2020). *The art of cinematic storytelling: a visual guide to planning shots, cuts and transitions*. Oxford University Press.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi kuram ve uygulama* (S. Taylaner, Çev.). Hil Yayınları.
- Brown, B. (2022). *Cinematography theory and practice for cinematographers and directors*. Routledge.
- Byrne, B. (2009). *The visual effects arsenal vfx solutions for the independent filmmaker*. Focal Press.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the moving image*. Yale University Press.



- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2014). *Kış Uykusu* [Film]. Moving Turtle.
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2023). *Kuru Otlar Üstüne* [Film]. Bir Film.
- Condal, R. (Senarist) & Yaitanes, G. (Yönetmen). (2022, Ekim 7). Chapter 2 (Season 1, Episode 2) [TV series episode]. In R., Condal (Yapımcı), *House of The Dragon*. 1:26 Pictures; Home Box Office; Marzano Films.
- Çakmakçı, A. (2019). *Güneşe lamba yakan adam*. İmge Yayınevi.
- Dominik, A. (Yönetmen). (2007). *The assassination of Jesse James by the coward Robert Ford* [Film]. Warner Bros.
- Gloman, C., LeTourneau, T. (2005). *Placing shadows lighting techniques for video production*. Focal Press.
- Hancock, D. (Senarist) & Peristere, L. (Yönetmen). (2024, Temmuz 28). Chapter 7 (Season 2, Episode 7) [TV series episode]. In M., Bernstein (Yapımcı), *House of The Dragon*. 1:26 Pictures; Home Box Office; Marzano Films.
- Holtzschue, L. (2011). *Understanding color an introduction for designers*. John Wiley & Sons.
- Hoser, T. (2018). *Introduction to cinematography learning through practice*. Routledge.
- Hurkman, A. V. (2014). *Color correction handbook: professional techniques for video and cinema*. Peachpit Press.
- Hven, S. (2022). *Enacting the worlds of cinema*. Oxford University Press.
- Kodak (2003). *Art of lighting for film*. Eastman Kodak.
- Kümbetoğlu, B. (2015). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. Bağlam Yayınları.
- Kürkçüoğlu, S. (2019). *Sinemada mekan kimliği ve atmosfer kurgusu: Nuri Bilge Ceylan'ın Kış Uykusu filmi üzerinden incelenmesi* (Tez No. 561296) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
- Mamer, B. (2009). *Film production technique: creating the accomplished image*. Wadsworth Cengage.
- Mayring, P. (2011). *Nitel sosyal araştırmaya giriş* (A. Gümüş, M. S. Durgun, Çev.). BilgeSu Yayınları.
- Middleton, K. (2018). *Color theory for the make-up artist understanding color and light for beauty and special effects*. Routledge.
- Millerson, G. (2013). *Lighting for television & film*. Focal Press.
- Richter, T. (2007) *The 30-second storyteller: the art and business of directing commercials*. Thomson Course.
- Robotham, T. (2022). *Cinematic storytelling: a comprehensive guide for directors and cinematographers*. Routledge.
- Rose, J. (2003). *Producing great sound for digital video*. CMP.
- Sanioğlu, N. M. (2022). Dışavurumcu “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” ile yeni gerçekçi “Almanya Sıfır Yılı” filmlerinin atmosfer yaratımı bağlamında karşılaştırılması. *Görünüm* (13) 21-40.
- Sarah Renae Clark. (2020, 24 Eylül). Color theory basics: use (...) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YeI6Wqn4I78>
- Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system*. Cambridge University Press.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (1993). *Schindler's List* [Film]. Universal Pictures.
- Tawa, M. (2022). *Atmosphere, architecture, cinema*. Palgrave Macmillan.
- Tosun, N. (2018). *Modern öykü kuramı*. Hece Yayınları.
- Vardar, B. (2012). *Sinema ve televizyon görüntüsünün temel öğeleri*. Beta Yayınları.
- Wenders, W. (Yönetmen). (2023). *Perfect Days* [Film]. Bitters End.
- Wright, J. (Yönetmen). (2017). *Darkest Hour* [Film]. Focus Features.
- Yıldırım, A., Şimşek H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.
- Zettl, H. (2011). *Sight sound motion: applied media aesthetics*. Wadsworth Cengage.