

Atıf Bilgisi: Ün, H. (2024). Mood board ile film tasarımı: Örnek bir çalışma. *İNİF E- Dergi*, 9(2), 226-252.

MOOD BOARD İLE FİLM TASARIMI: ÖRNEK BİR ÇALIŞMA

Arş. Gör. Dr. Hakan ÜN*

DOI: 10.47107/inifedergi.1508630

Araştırma Makalesi**

Başvuru Tarihi: 01.07.2024

Kabul Tarihi: 25.09.2024

Öz

Farklı disiplinlerdeki tasarım süreçlerinde fikir geliştirme, ilham alma ve görsel iletişim kurma aracı olarak kullanılan mood board'ların film tasarım süreçlerinde de kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Genellikle filmlerin yapım öncesi aşamasında ihtiyaç duyulan amaçlara yönelik bir geliştirim aracı olarak farklı mood board tasarımları hazırlanabilmektedir. Gerek filmin bütününe veya bir sahnesinin/sahnelerinin teknik, artistik, estetik kararları hakkında bilgi veren gerekse farklı departmanların çeşitli tasarım geliştirme süreçlerinde kullanılan mood board'lar görsel bakımdan yaratıcı düşünmeyi tetikleyen, yeni fikirler ortaya atılmasını sağlayan, yapımın görsel iletişim yoluyla anlaşılmasını kolaylaştıran bir yapıya sahiptir. Bu özellikleri sebebiyle film fonlama sürecinde yönetmenin projeye olan hakimiyetini anlamak, yapımın fizibilitesini ölçmek, pazar potansiyelini düşünmek gibi amaçlarla mood board tasarımının yapılması beklenmektedir. Genel olarak film tasarımı sürecinde hazırlanan mood board'larda öncelikle filmin dramaturjisi yapılmakta, ardından resim, fotoğraf, renk paleti, yazı biçimi, çizim, şekil vb. farklı görsel iletişim materyalleri toplanarak mood board yüzeyine işlenmektedir. Bu çalışmada mood board'un yapısını, özelliklerini, ne gibi unsurlardan oluştuğunu ve nasıl uygulandığını tanımlamak, akabinde eylem araştırması yöntemi ile örnek bir film konusundan hareketle dramaturji yaparak bir mood board tasarımı geliştirmek amaçlanmıştır. İki farklı türde üretilen örnek mood board tasarımının film dünyasına ilişkin arzu edilen duygu durumunu, atmosferini, artistik kararlarını betimleyen çeşitli elemanlardan oluştuğu ve her bir mood board türünün kendine has, farklı işlevlere sahip olduğu görülmüştür. Halihazırda sinema sektöründe yoğun olarak kullanılan mood board ile ilgili bir akademik çalışmanın yapılmamış olması sebebiyle bu çalışmanın film tasarım süreçlerinde mood board hazırlanmasına ilişkin bir kaynak teşkil etmesi, uygulamayı tartışmaya açması, bu konuyla ilgili olarak farklı boyutları ele alan yeni akademik çalışmaların yapılmasına zemin hazırlaması arzu edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mood board, görsel iletişim, film, tasarım, dramaturji.

* Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, E-mail: hakan.un@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1221-2399

** Yazar, makalede araştırma ve yayın etiğine uyulduğuna ve kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edildiğine yönelik beyanda bulunmuştur.

FILM DESIGN WITH MOOD BOARD: A CASE STUDY**Abstract**

Mood boards, which are used as a tool to develop ideas, get inspiration and establish visual communication in design processes in different disciplines, have started to become widespread in film design processes. Different mood board designs can be prepared as a development tool for the needs of the film during the pre-production phase. Mood boards, which provide information about the technical, artistic and aesthetic decisions of the whole film or a scene(s) and are used in various design development processes of different departments, have a structure that triggers visual creative thinking, enables new ideas to be put forward, and facilitates the understanding of the production through visual communication. Due to these features, it is expected that mood board design will be made during the film funding process for purposes such as understanding the director's command of the project, measuring the feasibility of the production, and considering the market potential. In general, in the mood boards prepared during the film design process, first the dramaturgy of the film is made, and then pictures, photographs, color palette, font, drawing, shape, etc. different visual communication materials are collected and processed on the mood board surface. In this study, it is aimed to define the structure of the mood board, its features, what elements it consists of and how it is applied, and then to develop a mood board design by performing dramaturgy based on a sample movie subject with the action research method. It has been observed that the sample mood board design produced in two different types consists of various elements depicting the desired mood, atmosphere and artistic decisions regarding the movie world, and each type of mood board has its own, different functions. Since no academic study has been conducted on the mood board, which is currently used extensively in the cinema industry, it is desired that this study will constitute a resource regarding the preparation of mood boards in film design processes, open the application to discussion, and pave the way for new academic studies addressing different dimensions on this subject.

Keywords: Mood board, visual communication, film, design, dramaturgy.

Giriş

Tasarım sürecine sahip pek çok alanda (moda, tekstil ve endüstriyel tasarım gibi) mood board olarak adlandırılan, tasarıma ilişkin çeşitli türlerde görseller yoluyla duyguları, atmosferi yansıtan, ileten araçlar film tasarımı sürecinde de kullanılmaktadır. Özellikle film tasarımı aşamasında projeye ilişkin görsel referansların filme ilişkin biricik olan estetik ve artistik kararları, filmin tarzını, türünü yansıtmaları bakımından işlevsel olması sebebiyle mood board kullanımı film projelendirme aşamasında yaygınlaşmaya başlamıştır.

Film tasarım sürecinde mood board yapımını konu edinen bu çalışma esasen uygulamalı derslerdeki birtakım sorunlar sebebiyle hasıl olmuştur. Bahsi geçen derslerde öğrencilerin bir filmi hazırlarken oyunculuk tarzı, kadraj tasarımları, aydınlatma, renk ve mekân seçimleri gibi unsurlar için birtakım referansları dikkate almaları gerektiği gözlemlenmiştir. Buradan yola çıkarak, öğrencilerin film tasarım süreçlerinde filmlerine ilişkin konsept geliştirebilmeleri, alternatif fikirler üretebilmeleri ve ilham kaynaklarını çeşitlendirip onları betimleyebilmeleri için mood board'dan yararlanmaları hedeflenmiştir. Bu sebeple bu çalışma ile film projeleri için mood board yapımında ihtiyaç duyulabilecek adımlar, araçlar ve yöntemler tanımlanacak ve eylem araştırması yöntemiyle örnek uygulamalar gerçekleştirilecektir. Bu kapsamda, uygulamada özgün bir film senaryosundan yola çıkarak film tasarımına ait unsurları göz önünde bulundurarak filmin arzu edilen dünyasına ve atmosferine ilişkin görsel referanslar oluşturulması, farklı materyallerin kullanımıyla seçilen referansların mood board yüzeyine uygulanması ile elde edilen nihai tasarım sonuçlarının değerlendirilmesi ve filme uygulanabilir hale getirilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmanın film tasarım süreçlerinin niteliklerinin geliştirilmesine, mood board uygulamasına yönelik bir kaynak oluşturmaya ve bu uygulamanın tartışılmasına, film yapım süreçleriyle ilgili pratiğe ilişkin az sayıdaki akademik çalışma literatürüne katkı sunması arzu edilmektedir.

1. Mood Board Kavramı

1. 1. Mood Board'un Tanımı ve İşlevleri

Mood kelimesi İngilizcede isim olarak ruh hâli, ruhsal durum, mizaç (“Cambridge Dictionary: Mood”, t.y.) anlamlarında kullanılırken board kelimesi ise isim olarak tahta, döşeme tahtası, levha, pano, ilan panosu, duyuru panosu, yazı tahtası, oyun tahtası için kullanılabilir (“Cambridge Dictionary: Board”, t.y.). Bu iki kelimenin birleşiminden türetilmiş mood board kavramı ise Türkçede Ruh Hali Panosu, Duygu Panosu, Duygu Durum Panosu, İlham Panosu, İlham Tahtası, Fikir Panosu anlamlarında kullanılmaktadır. Genel itibarıyla tasarım literatüründe yer alan mood board terimi tasarım etkinliğinde analize, yaratıcılığa ve fikir geliştirmeye yardımcı olmak için kullanılan görüntü ve nesnelerin bir araya getirilmesine karşılık gelmektedir (Garner ve McDonagh-Philp, 2001). Mood board’lar bir tasarımcının belirli bir grup üzerinde çalışmasına ilham veren fiziksel veya dijital görseller, eskizler, yırtılmış sayfalar, renk parçaları ve renk örneklerinden oluşan bir koleksiyondan oluşmaktadır (Keiser ve Tortora, 2023, s. 103). Bu koleksiyonlar kendi başlarına bir amaç değildirler (Garner ve McDonagh-Philp, 2001, s. 59). Mood board’lar ilgili paydaşlara bir fikri, eğilimi veya vizyonu anlatabilmek, bu kapsamda iletişim kurabilmek, düşünmek ve tasarım özetinden ortaya çıkan farklı görüşlerini paylaşmak ve tartışmak için tasarım geliştirme sürecinin çeşitli bölümlerinde kullanılan görsel araçlardır (Lucero, 2012; McDonagh ve Storer, 2004). Araçların kendileri gerçek olmaktan ziyade kavramsal ve semboliktir. Genellikle kolaj benzeri ve görünüşte uyumsuz unsurlardan oluşsa da, etkili mood board’ların oluşturulması, yalnızca tamamlayıcı olmakla kalmayıp, aynı zamanda birlikte, genellikle belirli bir özetle ilgili olarak birleşik bir vizyonu ve belirli bir mesajı güçlü bir şekilde ifade eden, araştırma yoluyla toplanan özenle seçilmiş görsellerden oluşur (Cassidy, 2011, s. 232-233). Bu sebeple mood board’ların oluşturulması zaman alıcıdır ve tasarım süreci bitmeden statik hale gelir (Zabotto vd., 2019, s. 1).

Mood board’lar yapıları gereği tasarımın nihai sonucu değil, nihai sonucun nasıl görüneceğine dair bir örnek vermek için görsel planlama (Werbung vd., 2021, s. 2) olduklarından geçici bir doğaya sahiptir (McDonagh ve Storer, 2004, s. 17). Mood board her ne kadar içeriği açısından ortam hazırlamakla kalmayıp aynı zamanda görsel ve estetik bir nesne olarak hareket etse de (Endrissat vd., 2016) gerçekleştirilecek tasarım fikrini, planını, düşüncesini ilgili paydaşlara aktardıktan sonra işlevi sona ermektedir. Buna karşın tasarım sürecinin tasarımcılara da pek çok katkısı bulunmaktadır. Subjektif bir üretim sürecine dayanan (McDonagh ve Storer, 2004, s. 16) mood board üretiminde tasarımcıların duygu ve hisleri görüntüler ve nesnel aracılığıyla keşfetmesine yardımcı olmada önemli ve etkili kabul edilir (Zabotto vd., 2019, s. 2), tasarımcıların bir tasarım özetinin karmaşık veya soyut yönlerini yorumlamasına ve iletmesine olanak tanır ve aynı zamanda kes-yapıştır kolajı kullanarak benzersiz bir sanat eserinin inşasını içerdikleri için de yaratıcı bir teknik (Spawforth-Jones, 2021, s. 871-872) kullanmalarını sağlar. Mood board’lar tasarımcıların özet hakkındaki algılarına, inşa edildikçe ortaya çıkan problemlere ve gelişen fikirlere yanıt vermelerine bir mekanizma sağladıkları için üretim süreci boyunca eski fikirlerden özgürleşerek ve yeni fikirleri uyararak, yani yanal düşünme yoluyla düşünmeyi teşvik ederler (Garner ve McDonagh-Philp, 2001, s. 57-58). Bu vesileyle mood board’lar tasarımcının tasarım ve düşünme ufkunu genişletebilir, zevkinin ve tercihlerinin kolayca anlaşılmasına katkıda bulunur (Chipambwa ve Chikwanya, 2022, s. 701), tasarımın en kafa karıştırıcı ve zaman alıcı aşamaları olarak kabul edilen konsept geliştirme aşamalarını hızlı ve başarılı bir şekilde atlatmalarına olanak verir (Ormecioglu ve Ucar, 2015, s. 176).

Mood board'lar, tasarım araştırma ve geliştirmesi için görsel ve duyuşsal bir iletişim ve ilham kanalı sunar; bu, tasarım bağlamında geleneksel sözlü merkezli yaklaşımlardan daha mantıklı ve empatik olarak değerlendirilebilir (McDonagh ve Denton, 2005, s. 35). Mood board bileşenleri olarak çalışan çeşitli görsel parçaların estetiğı ve yine bunların sahip olduğı duyuşsal yönleriyle proje için genel bir his oluşturulmasını sağlar. Böylelikle izleyenin duyuşlarına hitap eden bir hikâye yaratır (Munk vd., 2020). Burada mood board'ların anlaşılmasının kısıtlı olabileceğine de değinmek gerekir. Mood board, diller aracılığıyla ifade edilmesi zor olan karmaşık ve hassas duyuşsal nitelikleri ileten sözsüz bir ortam (Chang vd., 2014, s. 222) olması sebebiyle görsellerin oluşturulurken ve okunurken ortak paydada buluşması önem taşımaktadır. Tasarımda uygun görsellerin seçilmemesi, tasarımcıların sözsüz iletişim araçlarını doğru tanımlayamaması ve tasarımcıların/alıcıların fazla subjektif yorumlaması gibi etkenler sebebiyle mood board'ların sıklıkla yanlış anlaşılmaları riski bulunmaktadır (McDonagh vd., 2002, s. 237-238).

Lucero (2012, s. 438-444) mood board'ların tasarım sürecinin ilk aşamalarında beş ana rol oynayabileceğini belirtir: Çerçeveleme, hizalama, paradokslama, soyutlama ve yönlendirme. İlk olarak mood board'lar hem problem belirlemeyi hem de problem çözmeyi içeren tasarım görevinin sınırlarını tanımlayarak çerçeveleme rolü oynar. Mood board'ların oynadığı ikinci rol, farklı paydaşları ortak frekansta buluşturarak bir düşüncenin, fikrin, vizyonun aktarılmasına yardımcı olmaktır. Mood board'ların oynadığı üçüncü bir rol, tasarımcının görünüşte çelişen veya çelişen fikirlerin paradoksunu araştırmasına izin vermektir. Mood board'lar hem biçim hem de içerik açısından çatışan görüntüleri görsel olarak yan yana getirerek bu tür fikirleri keşfetmeye yardımcı olabilecek güçlü bir araçtır. Dördüncüsü, mood board'lar tasarımcıların projeye ve müşteriye bağlı olarak hem somut hem soyut görüntüleri yan yana getirmesine olanak tanıyarak soyutlayıcı bir rol oynar. Tartışmayı soyut düzeyde tutmak, izleyicinin düşüncesinin akmasına ve yeni fikirler ortaya çıkarmasına olanak tanır. Son olarak, mood board'lar gelecekteki tasarım çabaları için bir rota belirleyerek yönlendirici bir rol oynamaktadır.

1. 2. Mood Board Kullanım Alanları ve Üretim Süreçleri

Mood board'lar yaratıcı tasarım sürecine sahip mimari, moda, tekstil, reklam, endüstriyel tasarım, iç tasarım, grafik tasarımı, web tasarımı, konsept fotoğrafçılığı, sinema gibi pek çok alanın hazırlık süreçlerinde kullanılmaktadır. Özellikle moda ve endüstriyel tasarım alanlarında mood board görselleriyle çalışma tasarım sürecinin köklü ve yerleşik bir geleneğı hale gelmiştir (Endrissat vd., 2016, s. 2355; Cassidy, 2011, s. 230). Mood board'lar profesyonel tasarımcılar, mimarlar, sanatçılar tarafından yaratıcı süreçlerde ilham kaynağı olarak kullanılırken, aynı zamanda müşterilere, nihai tasarımları üretecek ekiplere projenin atmosferini, stilini ve genel hissiyatını açıkça ifade etmek, bir ürün için müşteriyle ilk ortamı oluşturmak ve üzerinde anlaşmaya varmak, pazarlamak gibi amaçlarla kullanılmaya başlanmıştır. Bunların yanı sıra mood board tasarım bölümlerinin öğrencileri tarafından da duyuşlarını ifade etme, fikir geliştirmeyi öğrenme, tasarım sorunlarına çözüm üretme gibi eğitsel amaçlarla da kullanılmaktadır.

Her mood board üretildiğı alanın bağlam ihtiyaçlarına göre oluşturulmakta, görsel öğelerin farklı proje taleplerini karşılayacak şekilde konumlandırılmakta ve yönlendirilmektedir (Baxter, 2011; Gade, 2016'den aktaran Reis ve Merino, 2021, s. 1). Bu sebeple her bir mood board her bir tasarım disiplininin türüne göre, ilgili projeye uygun olacak çeşitli materyallerden oluşmaktadır. Sözelimi; endüstriyel tasarımcılar mood board'lar için materyallerinin örneklemini alan, hareket, şekil ve malzeme unsurlarını betimleyecek elemanlardan seçerken moda ve tekstil tasarımcıları mood board'larını renk, doku, detay, estetik unsurlarından; grafik tasarımcılar ise şema, görsel

öğeler, semboller, şekiller, yazı biçimleri, illüstrasyon ve fotoğraf stili, renkler, dokular vb. çağrışımlardan yararlanabilirler (Lucero, 2012, s. 440). Nihayetinde mood board üzerine eklenmiş her bir parçanın yeni bir bütün oluşturmaya hizmet etmesi gerekmektedir. Bu nedenle her bir parçanın diğer parçalarla ilişkisi uyum içinde olmalıdır ve her biri bir araya geldiğinde birbirlerine ait olduğu hissini vermelidir, bir arada olmaları sonucunda tasarım ile oluşturulması istenen anlamı karşılamalıdır. Sonuçta oluşturulacak mood board ile oluşturulan bağlamın farklı bir kimlik kazanması gerekmektedir (Lucero, 2012, s. 444). İzleyicinin-okuyucunun parçalar arasında bağlantı kurabilmesi gerektiğinden ortaya çıkan mood board'un oldukça basit anlaşılır nitelikte olması da önem taşımaktadır.

Mood board tasarım sürecinde neredeyse tüm tasarım, önceki tasarımların öğelerinin yanı sıra diğer nesnelere, görüntülerin ve olayların öğelerini ve yönlerini dönüştürerek, birleştirerek ve uyarlayarak ilerler. Tasarımcılar, farklı hedeflere ulaşmak için çeşitli farklı durumlardaki tasarım öğelerinin önceki örneklerine atıfta bulunarak iletişim kurarlar (Eckert ve Stacey, 2000, s. 524). Bu süreç doğrusal olarak ilerlemez, süreçteki eylem dizileri birçok örtülü ilham ve geri bildirimle beslenir (Ormecioglu ve Ucar, 2015, s. 172). Tasarımcılar geçmişte dergi, gazete, kitap, katalog gibi basılı kaynaklardan görseller biriktirmekteydi. Buralardan fotoğraf, renk, şekil, yazı biçimi örnekleri keserek biriktirme yapmaktaydılar. Bunların yanı sıra malzeme örnekleri, dokular, formlar, çeşitli nesnelere de koleksiyonlar için gerekmekteydi. Bu materyallerin kolajı ise renkli kartonlara, tahtalara veya köpük panolara yapılmaktaydı. Böylelikle çoklu duyuşal (doku, hareket, ses) iletişim araçları (McDonagh ve Denton, 2005, s. 36) haline getirilmekteydi. Yakın dönemlerden itibaren mood board'lar dijital ortamlarda da üretilmeye başlanmıştır. Aracı internet siteleri üzerinden hazır mood board şablonlarına görsel yerleştirmek mümkün hale gelmiştir. Çevrimiçi mood board'lar video, görseller, bağlantılar ve renk içerebilmekte; bu da yepyeni bir yaratıcı olasılıklar dünyasının kapılarını açmaktadır (Clancy, 2024).

Mood board yapımı iletilmek istenen duygunun, düşüncenin, temanın bağlamının belirlenmesiyle başlar. Tasarımcının bu mood board tasarım amacını belirlemesinin ardından hedeflenen anlatının gerçekleştirilmesi için, kullanılan enstrüman türüne göre değişen materyallerin toplama aşamasına geçilir. Tasarımcı belirlenen bu bağlama göre ileteceği mesajın unsurlarının bir bileşimini oluşturabilecek her şeyi kullanabilir. Bu süreçte tasarımcının görsel ve duyuşal hassasiyetlerini kullanması gerekir. Mood board oluşturulmasında belirli bir kural olmasa da tasarımcının kişisel yaratıcılığı, bireysel tercihleri ve kültürel bağlamları (McDonagh ve Denton, 2005) üretime etki etmektedir. Yaratıcı, problemle ilgili alternatif çözümleri keşfetmek için analitik, yorumlama ve değerlendirme becerilerini içeren seçim ve eleme süreçleriyle çalışır (Cassidy, 2011, s. 237). Mood board oluşturulmasında hesaba katılması gereken unsurlardan biri de hazırlanan tasarımın kompozisyonudur. Mood board kompozisyonunu oluşturan unsurların boyutları ve konumları görsel okuma sürecini etkileyebilmektedir (Reis ve Merino, 2021, s. 2). Böylelikle mood board oluşturulurken estetik kaygıların yanı sıra görsel okuma kontrolünün de dikkate alınması gerekmektedir. Mood board kompozisyonlarının görsel okuması üzerine araştırma yapan Marcos Roberto dos Reis ve Eugenio Andrés Díaz Merino (2021, s. 9) katılımcıların mood board okumalarını orta alanda ve alt ve sol yarısında yoğunlaştırdıklarını tespit etmişlerdir. Böylelikle mood board görsel okumasında göze ilk çarpması istenen materyallerin bu alanlarda yer almasının uygun olabileceği belirtilebilir.

Mood board üretimi yeni fikirlere açık olarak eklemelere ve çıkarmalara uğrar. Sonuç olarak materyallerden üretilmiş unsurlar mood board üzerinde sabitlenir ve oluşturulan yeni

bütünlüklü bir kompozisyon sunuma hazır hale getirilir. Sunum öncesinde ise mood board'un amacına uygun olarak hazırlanıp hazırlanmadığı test edilir.

1. 3. Sinema Endüstrisinde ve Film Tasarımı Özelinde Mood Board Kullanımı

Film üretimi çok sayıda teknik ve artistik departmanın kolektif birlikteliği ile gerçekleştiğinden sinema pahalı bir sanat dalıdır. Filmlerin üretim maliyetleri, sonraki süreçlerde pazarlanmaları ve satılmaları, böylelikle belirli bir oranda kâr elde etmeleri gerektiği düşünüldüğünde bu sürecin belirli bir endüstriyel üretim mantığı taşıması gerekmektedir. Bu sebeplerden dolayı filmlerin yapım süreçlerinde tesadüflere yer bırakılmaması hem yatırımcılar hem de film ekibi tarafından önem taşımaktadır.

Üretim sürecindeki teknik ekipmanların maliyetlerinin ucuzlaması, film yapımcısı ve film proje sayısının artması üretim sayısını, beraberinde de rekabeti arttırmış, böylelikle filmlerin henüz proje aşamasındayken filmin dünyasına ilişkin ikna edici kanıtlar sunarak projenin öne çıkması için birtakım stratejilerin geliştirilmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Film yapımı öncesi aşamasında filme maddi kaynak sağlamak için gerek bir yatırımcının yapımı ikna edilmesi gerek yapım marketleri, kitlesel fonlama vb. yoluyla destek bulmak gerektiğinden filme ilişkin belirli proje tasarımlarının görselleştirilerek filmin tanıtılması gerekli hale gelmiştir. Yapım öncesi aşamasında ve filmlerin yapım süreçlerinde fonlamada gerekli araçlarından biri filmi tanıtan materyallerdir. Fon sağlayıcılar filme ilişkin görselleştirmeleri talep etmektedirler. Böylelikle projenin yapımı için karar vericilerin bakış açıları, inceledikleri yapımın senaryosunun yanı sıra, yapımın fizibilitesi, pazar potansiyeli gibi unsurlara odaklanmaktadır.

Tasarım mantığının disiplinler arasında çalışması ve her bir disiplinde işlevsel olması hasebiyle moda ve endüstriyel tasarım süreçlerinde kullanılan mood board zaman içerisinde sinema sektöründe de kullanılmaya başlanmıştır. Sinema yapısı gereği hareketli görüntü sanatı olması ile görsel tasarımı için hazırlık aşamasında birtakım kararlar alınmasını zorunlu kılmıştır. Bu süreçte mood board bir bütün olarak filmin veya bir sahnenin estetik olarak görünümüne, atmosferine ve hissiyatına dair bir iletişim kurma olanağı tanımaktadır. Böylelikle filme nasıl bir duygunun hâkim olacağı, seyircinin duygusal olarak nasıl bir tepki vereceği tasarımcı tarafından mood board yoluyla hissettirilebilir. Nihayetinde mood board ile sunulan görsel referanslar filme ilişkin net bir vizyonun ortaya konulmasını sağlamaktadır (Peterson, 2022). Bununla beraber mood board'un sinema sektöründe kullanıldığı tek alan burası değildir. Film üretim sürecinde çalışan herkesin aynı fikirde olduğundan emin olmak için de bir mood board oluşturulması gerekebilmektedir (Hellerman, 2023). Görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni, set tasarımcısı, kostüm tasarımcısı gibi görsellikle bir bütün yaratacak olan ekibin ilgili departmanlarının filmin görsel dünyasına ilişkin ortak bir anlayış ve tutarlılık sağlamaları için de bir mood board hazırlanabilmektedir. Sözelimi, eğer bir film seti tasarlanıyorsa, tamamlanan alanın nasıl görüneceğine dair bir fikir vermek için mobilya parçaları, kumaşlar, aydınlatma armatürleri ve benzerlerinin hepsi tek bir mood board üzerinde düzenlenmiş görselleriyle kullanılabilir (DeGuzman, 2023). Aşağıdaki Görsel 1'deki örnekte sanat yönetmeninin bir filmin set tasarımı için hazırladığı mood board örneği görülmektedir.

Bu planda mood board üzerinde yer alan parçaların kostümden aksesuara kadar kullanıldığı görülmektedir. Seibel burada yönetmenin tahayyül ettiği dünyayı kurmaya çalışırken görüntü yönetmeni ve kostüm tasarımcısıyla ortak bir çaba geliştirmiştir (Berkowitz, 2012). Bu ekip çalışması ile oluşturulan sahne tasarımı yönetmenin kurmak istediği dünyaya hizmet eden bir işlevselliğe sahip olmuştur.

Bunların yanı sıra filmin yönetmeni filme dair bir görsel tasarım oluşturulması sürecinde kişisel olarak bir mood tasarımı geliştirebilmektedir. Yönetmenin yapım öncesi aşamada hazırladığı mood board'u; filme dair estetik ve düşünsel boyutlara gönderme yapmasına, filmin teknik ve artistik yapısı bağlamında bir dünya tasarımı ortaya koymasına, görsel bakımdan yaratıcılığını geliştirmesine ve çeşitlendirmesine, ilgili kişi ve kişilere filmle ilgili duygu ve düşünce iletimi sağlamasına ve ilham almasına olanak tanımaktadır. Bu tasarım aynı zamanda farklı görsel unsurların bir arada çalışıp çalışmadığını görmeye de yardımcı olarak zaman ve kaynak israfını önlemenin önüne geçmektedir.

Film tasarımında mood board geliştirme süreci filmin dramaturjik çalışmasıyla birlikte gerçekleştirilebilir. “Dramaturji, metnin dramatik kuruluşunu, metindeki düşüncenin estetik ve ideolojik boyutta nasıl sahneleneceğine yönelik yorumları ve oyun ile izleyici arasında kurulacak olan iletişimi (alımlama estetiğini) irdelemeye çalışan bir çözümleme yöntemidir” (Sözen, 2013, s. 101). Dramaturji dünyanın ayrı parçaları arasında doku, yapı, bağlam ve biçimsel benzerlikler bulup bunların her birinin kendi içindeki neden sonuç ilişkisini inceleyip olaylar arasındaki iç bağları bularak onların birbiriyle kaynaştırmasını sağlamaktadır (Aslanyürek, 2004, ss. 47-50). Bu nedenle dramaturji diyalektik bir süreçtir, sübjektiftir ve her yapıtın dramaturjisi sanatçısının dünya görüşünü, estetik anlayışını, iç dünyasını ele vermektedir (Kıraç, 2018, s. 85). “Sinema dramaturjisi, kavramlarını büyük ölçüde oyun yazınından almış olduğu için sinema dramaturjisi de büyük ölçüde senaryoya dayanmaktadır” (Sözen, 2013, s. 103), “dramatik insanın kuruluşunu kurgu, kamera konumu, çerçeve, müzik, ışık ve renk tasarımı gibi sinematografik diğer unsurlar izlemektedir” (Özyurt ve Sunal, 2022, s. 151). Film yapımının eklektik doğası sebebiyle farklı uzmanlık alanlarına inisiyatif bırakılmış olsa da, tüm sürecin öznesi olan film yönetmeninin film dramaturjisi konusundaki birikimi ve yaklaşımı belirleyicidir. Sinemada yönetmen dramaturgun sorumluluğunu da yüklenerek filmin başarısını önemli ölçüde belirlemektedir (Çınar, 2022, s. 430).

Dramaturji ile bir öykünün en etkileyici ve yoğun bir biçimde anlatmanın nasıl mümkün olacağı sorusunun yanıtları araştırılmaktadır. Bu kapsamda “filmlerin dramatik inşasında yer verilen görsel ve işitsel anlatım öğelerinin teknik ve estetik kurulumuna yönelik nitelermeleri kapsayan bir çalışma” gerçekleştirilmektedir (Sözen, 2017, s. 22). Sinema dramaturjisinde filmin teması, anlatılmak istenen, anlatılma biçimi, bilgilerin açıklanma şekli, öyküyü ilerleten çatışmaların kurulma ve çözülme biçimleri, sahnelerin birbirleriyle olan ilişkileri, görsel ve işitsel anlatı öğelerinin işlevleri ve bunların seyirciler için ne tür etkiler yarattığı gibi sinemasal öykü inşasının estetik bağlamda irdelenmesinin yanında oyuncular, kamera, ses, müzik ve kurgu gibi yaratıcı tüm unsurlar da bulunmaktadır (Sözen, 2017, ss. 23-24).

Film yapımı gibi hareketli görüntü sanatlarındaki mood board tasarımlarında bir filmin dünyasını veya herhangi bir yönünü taslak üzerinde yansıtmaya çalışan, filme ait bileşenleri tanımlayan her türlü görsel-işitsel-yazınsal unsurun yer alabileceği belirtilebilir. Bunların her biri için ayrı ayrı bir mood board oluşturulabilmektedir veya hepsi tek bir panoda karıştırılabilmektedir. Film tasarımında mood board yapımı ile ilgili de katı kurallar yoktur (Clancy, 2024). Yapım öncesi sürecinde oluşturulan mood board, genel itibarıyla renk paletleri,

resimler, fotoğraflar ve videolar aracılığıyla filmin görünümünü ve hissini görsel olarak sergilemektedir. Genellikle bir kolaj halinde sunulmakta ve filmin tarzı ve tonu hakkında hızlı bir fikir vermektedir. Bir mood board fiziksel bir nesne, dijital bir dosya veya hatta klipler ve animasyon içeren bir video mood board'u olabilmektedir (Peterson, 2022).

Film tasarımında mood board oluşturma süreci filmin hikayesinin, türünün belirlenmesiyle başlamaktadır. Devamında filmin dünyasına ilişkin genel duygu durumu veya özel bir unsura (aydınlatma, set tasarımı vb.) odaklanıp bunu belirtecek görsel materyaller toplanmaktadır. Sinema dramaturjisi sürecindeki tüm unsurlar da göz önünde bulundurulduğunda filmin hikayesi ve türü doğrultusunda yönetmenin kurduğu dünyaya ilişkin, filme ait bileşenler olarak ifade edilen, bir filmin duygu durumunu belirtebilecek mood board aracının görselleri içerisinde genel itibariyle yer alabilecek unsurlar şunlardır (Bordwell ve Thompson, 2012; DeGuzman, 2023; Peterson, 2022; Clancy, 2024, Hellerman, 2023):

- Sinematografiye ilişkin görseller; filmin veya sahnenin atmosferini yansıtacak çerçeveleme/kompozisyon biçimi, aydınlatma referansları, renk paletleri.

- Kostüm tasarımı, makyaj ve aksesuar örnekleri; karakterlerin kıyafetlerinin, makyajlarının, öne çıkan aksesuarlarının tarzları ve görünümelerini betimleyen görseller.

- Sese ve müziğe ilişkin çeşitli referanslar; Ses tasarımı örnekleri, filmde kullanılacak müzik türü örnekleri.

- Karakter referansları; karakterin kişiliğini veya duygusal durumunu yansıtan fotoğrafları, eskizleri, oyunculuk tarzı, canlandıracak oyuncuların fotoğrafları, görünüşünü yansıtacak unsurlar.

- Mekân görselleri; filmin çekileceği veya hedeflenen atmosferi veren benzer veya asıl mekanların çizimleri, fotoğrafları.

- Dönemsel unsurlar; film geçmişte, gelecekte veya farklı bir bugünde geçiyorsa o döneme ait kostümler, mekanlar, aksesuarlar, mimari tarzlara ilişkin görseller.

- Set tasarımı örnekleri; filmin çekileceği seti oluşturan her bir öge için çeşitli görseller.

- Görsel efekt örnekleri; filmdeki görsel efektler için hazırlanan her türlü taslaklar, eskizler.

- Sahnelemeye ilişkin örnekler; kritik sahneler için kamera açıları ve oyuncu konumlandırma eskizleri, hikâye taslağı çizimleri. Varsa pilot olarak çekilen sahnelerden kareler.

Film tasarımında mood board için toplanan materyaller mood board kompozisyonuna dahil edilir, uygun olmayan görseller için ekleme-çıkarma yapılır.

2. Yöntem ve Uygulamalar

2. 1. Yöntem

Bu çalışmada Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde 2023-2024 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Kısa Film dersini alan öğrencilerin film tasarımı aşamasında yaşadıkları sorunlardan yola çıkarak, kavramsal olarak açıklanan mood board'un uygulama aşamalarını ortaya koyarak film tasarlama yollarını geliştirmek amaçlanmıştır. Bu sebeple bu çalışmada, bir film konusu özelinde, filmin genel duygu durumuna hitap eden bir mood board tasarım süreci eylem araştırması yöntemiyle kurgulanmıştır.

Eylem araştırması, bilimsel araştırma ile eylem arasındaki çizgiyi kaldırmaya yakın olan uygulamalı bir araştırmadır. Eylem araştırmasında, incelenenler araştırma sürecine katılırlar,

araştırma, bilinçlendirme ya da farkındalığı artırma amacı taşır ve doğrudan eylemle bağlantılıdır (Sığı, 2021, s. 206). “Eylem araştırması bizzat uygulamanın içinde olan bir uygulayıcının doğrudan kendisinin ya da bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdiği ve uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması ya da halihazırda ortaya çıkmış bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik sistematik veri toplamayı ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımıdır” (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 319). Eylem araştırması uygulamayı iyileştirmeyi amaçlamaktadır. Belirli bir ortamda ve belirli bir durumun geliştirilmesi/belirli bir sorunun çözülmesi çabalarını inceler. Nicel ve nitel veriler kullanılır, araştırmacı bizzat uygulamanın içindedir, esnek, birey/grupça yapılabilir (Sığı, 2023, s. 479). Bu sebeple “kuramsal bilgi üretmek yerine uygulamayı yapan eğitim yönetimi bireylerin araştırma sürecine doğrudan katılımını sağlayarak ilk elden öğrenmeyi ve böylece öğrenilenleri gönüllü bir şekilde uygulamayı sağlamaktadır” (Aksoy, 2003, s. 477-478). Eylem araştırmasında ispat etme yükümlülüğü bulunmadığı gibi mevcut çalışmalarla bir karşılaştırma yapılmasını da gerektirmemektedir (Güçlü, 2021, s. 420). Genellikle eğitim alanında çokça kullanılan eylem araştırmasının uygulanabilirliğinin yüksek ve yaygın kullanım alanına sahip olması sebebiyle farklı türleri ortaya çıkmıştır. Eylem araştırması türleri; çalışma dallarına, amaçların çeşitliliğine, ele aldıkları problemlere, konulara, meydana geldikleri ortamlara ve çalışmaya dâhil olan insan gruplarına göre farklılık gösterebilmektedir (Güçlü, 2021, s. 421). Eylem araştırmaları teknik/bilimsel/işbirlikli model, pratik/karşılıklı işbirlikli/maksatlı model ve özgürleştirilen veya yetkilendiren/artan/ eleştirel bilimsel model olarak üç türe sahiptir (Berg ve Lune, 2021, s. 269-271). Teknik/Bilimsel/ İşbirlikli Model’de ana amaç önceden belirlenen teorik çerçeveye dayalı belirli bir müdahaleyi test etmektir. Bu tür eylem araştırmasında ilgili teorik çerçeveye hâkim bir rehber eşliğinde uygulayıcı yeni bir yaklaşım uygulamaya koyabilir ve bu sürece ilişkin bir değerlendirme yapılır. Araştırma sürecindeki ilişki araştırmacı ve uygulayıcı arasındadır. Bu modeldeki asıl amaç sürecin betimlenmesidir. Pratik/Karşılıklı İşbirlikli/Maksatlı Model’de ise araştırmacı ve uygulayıcı bir araya gelerek potansiyel sorunları ve konuları, altında yatan nedenleri ve olası müdahaleleri belirleyerek (Holter ve Schwartz-Barcott, 1993, s. 301’den aktaran Berg ve Lune, 2021, s. 270) uygulamanın anlaşılmasını ve mevcut sorunların çözümlenmesini hedefler. Eylem araştırmasının bu deseni teknik/bilimsel/işbirlikli modelden daha esnek bir yaklaşım sağlar, çünkü bir uygulayıcı ile birlikte çalışan paydaşların özgürleştirilmesini ve yetkilendirmesini daha çok dikkate alır. Eylem araştırmasında böyle bir karşılıklı bir işbirliği yaklaşımında bulunan uygulayıcılar kendi uygulama tarzlarını yansıtmaya, araştırmadan ortaya çıkan yeni bilgiyi eski bilgisiyle birleştirme, katıldıkları gruplarda sonuç oluşturacak etkili değişikliklere yol açabilecek müdahaleleri uygulamaya alırlar. Özgürleştirilen veya Yetkilendiren/Artan/ Eleştirel Bilimsel Modelde ise uygulayıcıların yapılan uygulamayla yeni bilgiler, beceriler ve deneyimler kazanırken özgürleştirilmesine ve eleştirel bilinç kazanmasına, böylelikle aydınlanma yaşayarak uygulamalarına ilişkin bilinçli değerlendirmeler yapabilmeleri, kendi alanları ile ilgili yeni görüşler geliştirmeleri sağlanmaktadır. Bu araştırmada eylem araştırması yöntemi, pratik/karşılıklı işbirlikli/maksatlı model olarak ele alınmıştır. Bu kapsamda kurgulanan özgün bir film konusundan yola çıkarak mood board geliştirilmiştir. Öncelikle ilgili film konusunun Sözen’in (2017) yöntemi baz alınarak dramaturjik analizi uygulanmış, devamında ilgili bağlamda mood board tasarımı için görsel araştırması gerçekleştirilmiş, görsellerin film ile ilişkisi doğrultusunda seçimi yapılmış, nihayetinde görsellerle birlikte mood board tasarımı oluşturulmuştur. Mood board tasarımının ilhamla alakalı olması ve yaratıcı sürecin filme ilişkin belirli amaçlara hizmet eden kısıtlılıkları dışında herhangi bir kısıtlamasının olmaması sebebiyle filme ait belirli birtakım unsurların görselleştirilmesi ile sınırlandırılmaya gidilmiştir.

Mood board tasarımında üzerinde çalışılacak filmin özgün senaryo konusu araştırmacıya aittir. İlk aşamada filmin konusu ortaya konmuş, devamında filmin dramaturjik çalışması yapılarak, teması ve seyircide yaratacağı hissiyat belirlenmiş, böylelikle nasıl bir film tasarılacağı planlanması yapılmıştır. Sonraki aşamada bu planlama doğrultusunda mood board tasarımında kullanılacak görsellerin seçimine geçilmiştir. Filmin dünyasını ortaya koyabilecek görsellerin seçiminde resim sanatından, özgün çizimlerden, fotoğraflardan ve referans filmlerin imajlarından yararlanılmıştır. Bu görsellerin her birine nihayetinde tasarılacağı hedeflenen filme ilişkin dünyayı betimleyen parçalar olarak bakılmış, bir başka deyişle bu parçalar tasarımı anlatan bir görsel iletişim aracı olarak değerlendirilmiştir. Görsellerin seçimi aşamasında elde edilen materyallerin filmin tasarım olarak bütünlüğüne göre uygunluğu test edilmiştir. Filmle ilgisi olmayan ve ilgi düzeyi düşük olan görseller tasarım dışında bırakılmıştır. Filmin tasarımını yansıttığı kabul edilen her bir görsel örnek film konusuna yapılan dramaturjiyle birlikte değerlendirilerek yorumlanmıştır. Son bölümde ise mood board tasarımında kendisine yer bulan görseller yüzeye yerleştirilmiştir.¹ Bu çalışma özelinde iki farklı mood board tasarlanmıştır. İlk tasarım salt görsellerle filmin duygu durumunu betimlemeyi amaçlarken ikinci tasarımda ise endüstriyel ihtiyaçlar gözetilerek görseller tasniflenmiş ve tasarım yazılarıyla desteklenmiştir.

2. 2. Örnek Film Konusu ve Filmin Dramaturjisi

2.2.1. “Ekmeğim” Filminin Konusu

Bursa’da bir ekonomik kriz döneminde işten çıkartılan evli ve genç bir baba olan Uğur iş bakar, soruşturur, cevap bekler. Sene başlarında fabrikaya haberi olmadan kendi adına giriş çıkışlar yapıldığı için tazminat ve işsizlik maaşı alamamıştır. Bu süre içerisinde de çözüm olarak evinde baktığı felçli babasının sağlıklı döneminden kalma dürbünlerle Tophane seyirlik terasında şehir manzarası izletmek için seyyar bir tezgâh kurmaya, onları beş dakikası elli kuruşa kiralamaya karar verir. Özenerek tezgahını kurar, ilk gün para kazanır. İkinci günden itibaren kendi bulunduğu tepeye tam da onun tezgahının karşısına belediye tarafından şahsa kiralanmış otomatik demir dürbün kurulur. Yepyeni, cilası parlakan bu dürbüne karşı indirimler uygulayıp ek eşyalar satsa da buradan da para kazanamamaya başlar. Hem demir dürbünle hem de arada yağın yağmurla mücadele eder. Geceleri uyuyamama baş gösterir. Günler geçtikçe baktığı işlerden sonuç çıkmaz. Bir akşam yemeğinde eşi Mediha’nın iş bakma isteği karşısında çılgına döner. Yağmurlu bir gecede yatağında uyuyamaz, bağlandığı dürbün işinde ne yapması gerektiğini düşünür. Bir yandan dürbün gece yalnız başına iken gözünün önüne gelir, diğer yandan Mediha’nın söylediği laf kulağında çınlar. O sinirle yatağından fırlar, takım çantasını alır, dürbünün yanına gider. Takım çantasından malzemeleri alır, otomatik dürbünü vidalarından sökmek için uğraşır, sökemez. Dürbüne tokat atar, dürbün de tokadın şiddetiyle Uğur’a döner. Uğur sökemediği dürbünün camlarını kırar, koşarak uzaklaşır. Eve dönüş yolunda karanlık bir sokakta hıçkıra hıçkıra ağlar.

2.2.2. Öykünün Geçtiği Zaman ve Mekân

Filmin öyküsü zamansal olarak günümüzde, mekân olarak Bursa şehrinde geçmektedir. Bursa’nın eski semtlerinde yaşayan Uğur karakteri dürbününü filmin hikayesinin önemli bir bölümünün geçtiği, şehrin bilinen tepelerinden biri olan Tophane’deki seyirlik terasta kiralamaya çalışarak gelir elde etmeye çalışmaktadır. Filmde genel itibarıyla zaman ve mekân belirgin olarak vurgulanmıştır. Filmin bu vurgusu özellikle büyük sanayi şehirlerinden birinde yaşanan geçim mücadelesine odaklanan hikayelerden birine dikkat çekmesi sebebiyledir. Hikâyenin doruk noktası da karakterdeki kasvetli ruhun yansıması olan yağmurlu bir gecede geçmektedir.

¹ Kaynağı belirtilmemiş çizimler, fotoğraflar ve elde edilen mood board tasarımı araştırmacıya aittir.

2.2.3. Öykünün Biçemi (Üslubu)

Filmin öyküsü Uğur karakterinin işten çıkarıldıktan sonra iş aramasıyla başlar. Uğur her ne kadar kendisine bir kazanç yolu elde etmeye çalışsa da nihayetinde iş bulamaz, kendisine geçici bir süre gelir elde etmesini sağladığı seyyar dürbün kiralama işinde de başarılı olamaz. Uğur karakterinin herhangi bir kazanımı yoktur. Film öyküsü boyunca verdiği geçim mücadelesi sonuç vermez, öykü karakter bir gece yolda ağlarken sona erer. Film öyküsü Uğur'un mücadeleye devam edip etmeyeceği, edecekse nasıl edeceği, eve döndükten sonraki ailevi ilişkisinin durumunu belirsiz bırakıp açık uçlu sonla biter.

Film öyküsünün birbirine kenetlenen anlatılara, yani öyküleyici anlatım tarzına sahip olduğu görülmektedir. Film öyküsü ana hikâyenin akışına yoğunlaşmıştır, yan hikayelere yer verilmemiştir. Bunların yanı sıra, tarihsel ve kültürel koşullar, toplumsal algı ve değerler karakterlerin davranışlarında birtakım izler bırakmıştır. Uğur işten çıkarılsa da hırsızlık, dolandırıcılık yapmayı akıl etmez, helalinden kazanmayı arzular. Bu sebeple bir yandan iş arar bir yandan da seyyar dürbün kiralama işine girerek harçlığını çıkarmaya çalışır. Aynı şekilde Uğur'un eşi Mediha da bir işe girip para kazanmayı düşünmüştür. Bununla beraber özellikle Uğur karakterinin apolitik bir özelliğe sahip olduğu görülmektedir. Öyküdeki çatışmanın Uğur'un sosyo-ekonomik statüsü gereği kişiye karşı sistemle mücadeleyi işaret ettiği söylenebilir. Yine öyküdeki dürbünün; önünü, geleceğini görmeye çalışmak olarak sembolik bir anlam taşıdığı belirtilebilir. Bunun yanı sıra Uğur seyyar dürbün kiralarken aynı yere otomatik bir dürbün kurulması; otomatizasyonu, makineleşmeyi, insan gücünden tasarruf etmeyi verimlilik sayan sistemi simgelemektedir. Uğur bu işe başladığında her ne kadar önünü görebileceğini sansa da endüstrileşen bu alet karşısında kaybeden taraf olacaktır.

2.2.4. Tema

Filmin söylemi büyük bir sanayi şehrinde yaşayan ve geçimini sağlamaya çalışan bir gencin kendi başına mücadele etmeye çabalamasının nafile olduğunu işaret eder. Bu film öyküsü hayatın ve para kazanmanın kolay olmadığını, kapitalist sermayenin bütün yaşam alanlarını kuşatmakta olduğunu, para kazanabilme sistemine dahil olmayanları oyun dışı ve yapayalnız bıraktığını gösterir. Buradan yola çıkarak filmin yalnızlık, kaygı, masumiyet, merhamet, çıkışsızlık gibi temaların odağındaki bir öykülemeye sahip olduğu görülmektedir. Film öyküsü bireyin sistem dışında var olamayacağını vurgulayan karamsar bir dünya resmini çizmektedir.

2.2.5. Anlatının Tonu, Duygu Durumu (Mood) ve Atmosferi (Ambiance)

Anlatının başından itibaren ana karakter Uğur yalnızdır. Kendisi gibi sanayi bölgesinde çalışan arkadaşlarına iş sorar, bulamaz. Uğur'un bakıma muhtaç babası ve eşi Mediha da ona yardım edemezler. Ana karakter Uğur evine para getirme konusunda tek başına mücadele etmek zorundadır. Filmin öyküsünde Uğur'un pek çok girişimde bulunduğu ancak bütün girişimlerin sonuçsuz kaldığı görülmektedir. Film öyküsünün ana karaktere henüz başlangıcından itibaren bütün kapıları kapatması, onu yalnız ve kaygılarıyla baş başa bırakması sebebiyle anlatının kasvetli ve mutsuzluğa dayalı bir tonla kurulduğu söylenebilir. Bu sebeple anlatının karamsar bir yapıda olduğu, izleyiciye çıkışsızlık, üzüntü, iç kararması duygularını vereceği, bunaltıcı bir atmosfere sahip olacağı belirtilebilir.

2.2.6. Temel Önerme ve Mesaj

Film öyküsünün temel önermesi, içinde buldukları ekonomik koşulların getirdiği her türlü zorluğa rağmen bazı erdemlerini yitirmemiş, alnının akıyla mücadele eden, yaşama

tutunmaya çalışan bir insanın tek başına başarılı olmasının mümkün olmadığı üzerinedir. Bunun yanında film öyküsü bütün olaylara yol açan kapitalist sistemin sermayedarlarının fazla kazanma hırsıyla bireyi kolaylıkla mağdur pozisyonuna düşürebilecekleri, bunun karşısında bireylerin kendi emeklerinin haklarını gözetmeleri gerektiği, aksi takdirde bu öyküde olduğu gibi çalışanların zor durumlara düşmelerine yol açacaklarının mesajını vermektedir. Film öyküsü böyle sorunlar yaşamış ve canı yanmış kişilerin sıkıntılarını ortak olmak, bu olayların sadece kendilerinin başına gelmediğini hatırlatmak; yaşamamış olanlaraysa bu sıkıntıları işaret edip zımnen çalışma konusunda ve diğer ilgili konularda haklarının varlığını hatırlatıp bunlara sahip çıkmaları, başlarına böyle sorunların gelmemesi için tedbirli davranmaları gerektiğinin düşüncesini iletmektedir.

2.2.7. Anlatıcı Tipolojisi, Bakış Açısı ve Mesafe ve Perspektif Kurulumu

Film öyküsünde anlatıcı tipolojisi metin-dışıdır. Yani anlatılan öyküde yazarı yer almamakta, öyküyü dışarıdan olaylar aracılığı ile anlatmakta, metni yönlendirici bir anlatıcı karakter konumlandırmamaktadır. Öykünün bakış açısı bir ana karakterin, Uğur'un üzerine yoğunlaşmıştır ve başından sonuna kadar sabit kalmakta, değişmemektedir. Bu da öyküdeki bütün olayları karakterin perspektifi üzerinden izlemeye ve değerlendirmeye, nihayetinde onunla bağ kurulmasına olanak tanır. Böylelikle izleyici karakterin bütün mücadelesine tanık olarak onunla birlikte kayıplar yaşar, onun sıkıntısını anlar ve onunla birlikte çıkarışsızlık duygularını deneyimler, karamsar gelecek önermesiyle baş başa kalır.

2.2.8. Öykünün Dramatik İnşası

Öykünün dramatik yapısı zaman, mekân ve kişilerden soyutlandığında şu şekilde tanımlanabilir: Genç karısına, yeni doğmuş bebeğine ve felçli babasına bakmakla yükümlü bir işçinin kriz döneminde işten çıkarılması sonucunda kendine yeni bir iş bulup düzen kurmaya çalışması, bu süreçteki mücadelesi. İşçinin bu süreçte sağa sola iş sorması, yeni girişimlerde bulunması, ailesiyle uğraşması, karşısına çıkan otomatik dürbünle olan mücadelesi öykünün dramatik inşasını oluşturmaktadır. Öykünün dış aksiyon gelişimi ana karakterin git gide elini kolunu bağlarken, yaşanan olaylar genel itibarıyla sakin olan ana karakterin iç aksiyonunda, ruhsal boyutunda değişimlere neden olmakta, onu sınırlendirerek kendisiyle çelişecek birtakım davranışlar sergilemesine yol açmaktadır.

2.2.9. Olay Örgüsünün Dizimi

Film öyküsünün olay örgüsünün dizimine bakıldığında doğrusal bir akış ile işlediği görülmektedir. Öyküde geri dönüş, ileri atlayış gibi zamansal kırılmalar bulunmamaktadır. Bu anlatım yöntemiyle izleyicinin öykünün akışına dahil olarak ana karakterle özdeşleşim kurmasını kolaylaştırmak ve öykünün söyleminin daha açık bir şekilde alınılmasını sağlanması gerçekleşir.

Film öyküsündeki ilk düğüm noktasını işten çıkan ana karakterin bir sonraki adımda ne yapacağını bilinmezliği oluşturur. İkincil derecedeki düğüm ise seyyar dürbünün karşısına otomatik dürbünün kurulmasıdır. Son düğüm noktasını ise Mediha'nın iş bakma teklifi sonrası Uğur'un gurur yapması oluşturmaktadır. Bu üç noktada öykünün gidişatı etkilenmektedir.

Film öyküsündeki çatışma ana karakterin iş arama süreciyle, otomatik dürbünle ve eşiyile iletişimi sürecinde yaşanmaktadır. Çatışmanın doruk noktasını başlatan olay ise ana karakterin bir akşam eşiyile yaşadığı tartışmasıdır. Bu andan itibaren ana karakter aile desteğini kaybettiği inancıyla hayal kırıklığı yaşar, kendisini kaybederek evden çıkar. Öyküde mücadele ve başarısızlık

adımları her bir çatışmanın zemininde kullanılmaktadır. Böylelikle olay örgüsünün her bir çatışmada negatif sonuçlanan bir yapıya sahip olduğu görülmektedir.

2.2.10. Anlatının Eylemsel Kurulumu

Filmin öyküsü ana karakterin eylemleri üzerine kurulmuştur. Öykü anlatımına yönelik eylemsel bir harita yapıldığında, üç ana odağın (Act I, Act II, Act III) varlığı görülebilir.

Act I odağı, ağırlıklı olarak Uğur karakteri üzerinedir. İşten ayrılıp iş arama mücadelesine başlar, tazminat alamayacağını öğrenir. Uğur'un iş bulma arzusu peşindeki eylemleri izlenir.

Act II, bu odakta Uğur seyyar dürbün kiralama işine girmiştir, hem para kazanmaktadır hem de eşiyile ilişkisi yolundadır. Hayatını kısmen yoluna koyduğunu düşünürken onun dürbün kiraladığı mekâna otomatik dürbün gelir. Uğur otomatik dürbüne karşı mücadele verip para kazanmaya devam etmeye çalışır.

Act III odağında ise Uğur dürbün kiralama işinde başarısız olur, akşamleyin eşiyile bir tartışma yaşar ve evden dışarı çıkarak otomatik dürbünü kırmaya gider. Bu odakta ise Uğur'un kaybettiğine inandığı için verdiği duygusal tepkiler yer alır.

2.2.11. Karakter/Tip Tasarımı

Hikâyenin ana karakteri Uğur bencilik yapmayan sadece kendi kurtuluşunu düşünmeyen, kendisini adanmış, endüstrileşmenin iyice kök saldığı günümüze rağmen bireysel girişimden umudunu yitirmemiş, inatla başarmak için çalışan biridir. Şehrinin arka mahallelerinde yaşamakta, fabrikada işçi olarak çalışmaktadır. Yüksek öğrenimi yoktur. Yine kendisi ile aynı semtlerde yaşayan bir genç kadınla genç yaşta evlenmiş, bir çocuk sahibi olmuştur. Annesini ne zaman kaybettiği bilgisi öyküde yer almazken, genç yaşında hasta babasına da bakma zorunluluğu yükünün omuzlarına bindiği yer almaktadır. Uğur mahallesinin yerlisi bir delikanlı olarak işsiz kaldığı dönemlerde harama el uzatmayı aklından bile geçirmemiş, kendince bir geçim yolu bulmaya çalışmıştır.

Uğur'un karşıt karakteri her ne kadar bir otomatik dürbünde cisimleşmiş olsa da genel itibarıyla film öyküsü boyunca görünmeyen ama her yana nüfuz etmiş bir sistemin hayaletidir. Bu hayalet her sektöre, her köşe başına sirayet ederek büyümeye çalışmaktadır. Uğur karşısına somut olarak çıkan otomatik dürbün ile kendi dürbünlerinin kirasına ek indirim uygulayarak ve yanında süs eşyası satmaya çalışarak mücadele etmeye çalışır. Yaşadığı her bir kayıp Uğur'u kendi içerisinde çıkmazlara sokar. Bu sebeple git gide sinirlenmeye başlar. Kendisi ile aynı semtin insanı olan Mediha eşine sadık, ona yardımcı olmak isteyen, iyi niyetli bir insandır. Fakat Mediha da, hasta olan babası da Uğur'a yardımcı olamazlar, bu sebeple yan karakterlerin olay örgüsü üzerinde önemli etkileri bulunmamaktadır. Uğur Mediha'nın iyi niyetli çalışma teklifini kendisini beceriksiz, işe yaramaz hissetmek suretiyle içerleyerek karşılar. Uğur'un Mediha ile olan çatışması beklenmediktir. Gittikçe sinirlenen Uğur, esasen naif bir insan olduğundan, son yaptığı eylemden sonra pişmanlıktan, yaptığıının çözüm yolu olmadığından, kendiyile çelişmiş olduğundan göz yaşlarına boğulmuştur. Bu haliyle bakıldığında Uğur karakterinin film öyküsünün başından beri bir tür düşen kahraman özelliklerine sahip olduğu görülmektedir.

2.3. Film Tasarımı Sürecinde Geliştirilen Mood Board Uygulaması

Dramaturjisi yapılan film öyküsünün mood board tasarımı için ilk önce ilham alınabilecek resim ve fotoğraf sanatının örneklerine göz atılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda Marcel Gromaire'in (1892-1971) toplumsal gerçekçi (1922-1939) figüratif sanat örneği olan toplumsal

yaşama ait gerçekleri resmeden (Demirkol, 2008, s. 81) Le Chomeur-İşsiz (Gromaire, 1936) adlı eserine rastlanmıştır.

Görsel 3. Marcel Gromaire'in Le Chomeur-İşsiz (1936) adlı resmi.



Film öyküsünün toplumsal gerçekçi anlatısına uyan bir görsel olan bu resim filmde verilmek istenen duygu durumunu anlatan özelliklere sahiptir. Tablonun isminden de anlaşıldığı gibi bir işsiz genç adamın bir sokakta sıkışmış halde resmedildiği görülmektedir. Sokak uzayıp giden, ucu bucağı görünmeyen, tek düze bir yapıya sahip işçi bloklarına benzeyen evlerle çevrilidir. Evlerde ve sokakta bir yaşam belirtisine rastlanmaz. Bloklarla aynı renge sahip gökyüzü yer yer kara bulutlarla kaplıdır. Boş sokakta üzerinde ceket, sırtında çantası ve başında kasketiyle bir işçi resmedilmiştir. Kasketiyle gözlerini örtse de yüzündeki derin taze yaralar görülmektedir. Elleri, başı, burnu, ağzı, çenesi ve yüzü oldukça sert hatlara sahiptir. Figür sol eliyle sağ dirseğini tutmaktadır. Bir yandan kendine sarılır gibi görünürken bir yandan da dirseğini bir yere vurmuş ve ovuşturuyor izlenimi vermektedir. Film öyküsündeki ana karakter Uğur da bu resimde olduğu gibi iş arama sürecindedir ve dürbün kiralama işinde dış mekanlarda bulunmaktadır. Bu resim filmde mekân olarak uzayıp giden dar sokakların yer alabileceğine, hatta Uğur'un sosyo ekonomik durumu bağlamında bu tür bir sokakta ikamet edebileceğine; ana karakterin kostümünün tasarımına, rengine ve genel görünüşüne ilham kaynağı olmuştur.

Resmin yarattığı atmosfer bir bütün olarak filmin rengi konusunda solmuşluk için doygunlaştırma (desaturation) ve hafif kahverengi bir ton kullanımı düşüncesine kaynaklık etmiştir. Renk miktarının azaltılması olan doygunlaştırma (Öztürk, 2020, s. 70) ile görüntünün dingin ve durağan algılanması (Lidwell, Holden ve Butler, 2023) sağlanacaktır. Genel olarak filme hâkim olacak renk seçiminin kahverengi ağırlıklı olması kararlaştırılmıştır.

Kahverengi renklilik öbeği ile renksizlik öbeğinin kesiştiği alanda ortaya çıkan tek renktir. Çünkü bu renk, yeşil ile kırmızının birleşimi ve buna siyahın eklenmesiyle oluşur. Kahverengi genel olarak toprağı anımsatan bir yapıya sahip olsa da sert, cansız ve az devinimli bir renk olduğu söylenebilir. Kahverenginin tonu koyulaştıkça, siyah rengin taşıdığı nitelikleri taşımaya başlar. Koyu kırmızıya yaklaştıkça, kirli ve karışık bir görünüm alan bu renk; bileşimi gibi dengesizliği, eskiliği, belirsizliği, göstermeye başlar. Kahverenginin bu tonunu seçen kişi ya mutsuzdur ya da hasta veya kendini hasta hissetmektedir. Bu renge yönelenler, morallerinin bozuk olduğunu, güvenli bir ortama ve iyi bir dosta ihtiyaç duydukları mesajını verirler. Bu ton, başkaldırma, karşı çıkma, sevimsiz olma gibi duygular da taşır (Sözen, 2003, ss. 93-94).

Resmin renk paleti Adobe Color ("Görüntüden alınan renk teması, Adobe Color", t.y.) üzerinden ayıklandığında renk çemberi üzerinde birbirine yakın konumlandırılan renklerle

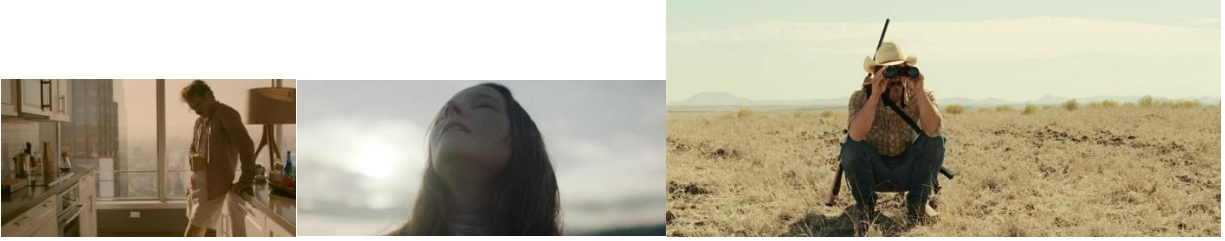
oluşturulan yakın renk armonisinin (Uludağ Eraslan, 2020, ss. 85-86) kullanıldığı görülmektedir. Donuk renk moduyla oluşturulmuş ve filme de uyarlanması arzu edilen tonları şöyledir:

Görsel 4. Film tasarımında kullanılacak renk paleti



Filmde kullanılacak renk tonuyla alakalı yapılan bu seçimlerle ilgili olarak çeşitli filmlerden referans görseller alınmıştır. Bu referanslar için filmlerdeki karelerden bir veritabanı oluşturmuş film-grab.com, flim.ai, shotdeck.com gibi sitelerden yukarıdaki renk tariflerine göre tarama yapıldıktan sonra tasarıma uygun görseller seçilmiştir. Filmin renk dünyasının bu karelerde görüldüğü gibi bir renk tonunda olması istenmektedir.

Görsel 5. Sol üstte Her (Jonze, 2013), sağ üstte Saint Maud (Glass, 2019) ve altta No Country for Old Men (Coen ve Coen, 2008) filmlerinden filmde ağırlıklı olarak kullanılacak renk tonuyla ilgili görsel referanslar.



Uğur karakterinin genel itibarıyla fiziki görünüşünün orta boylu, zayıf ve sakallı olması, kostümlerinin eski ve soluk renklerde seçilmesi ve karakterin kendisini her an gizlediğini hissettiği bir şapkasının bulunması uygun olacaktır. Uğur'un kostümlerinin, dürbünleri taşıdığı eski çantasının koyu tonlardaki kahverengi renklerde seçilmesi filmin genel renk konseptine uygunluk sağlayacaktır. Karakter tasarımını betimleyen iki adet çizim yapılmış ve filmde bir kare ile karakterin kostüm referansı örneklemiştir.

Görsel 6. Sol üstte ve alttaki resimde ana karaktere ilişkin özgün karakter tasarımı çizimleri; sağ üstte karakter kostüm referansı görseli Crime and Punishment (Kaurismäki, 1983) filminden.



Hikâyenin baş karakteri Uğur'un üzerinden birtakım olguları yalnızca saptayarak yetinilmeyeceğinden salt bir gözlemci olarak değil, onunla empati kurmaya çalışarak iç dünyasına, sıkışmışlığına, çaresizliğine, buna karşılık yılmayan mücadeleci yanına katılımcı olarak eşlik edilecektir. Film öyküsünde karakterin naif, dürüst, iyi niyetli olarak tasarlandığı dramaturjik analizde saptanmıştı. Bu sebeple karakterin oyunculuk tarzı da sakin, jest ve mimik kullanımı oldukça az şekilde olmalı, karakter düşük bir ses düzeyi ile konuşmalıdır.

Dramaturji çalışmasında filmin öyküsünün söylemi ve teması dikkate alındığında genel olarak karamsar, umutsuz bir dünya resmini çizdiği görülmüştü. Bu sebeple ana karakterin film boyunca bulunacağı mekanlar da, özellikle de şehirde dış dünyanın çıkışsızlık duygusunu veren mekanlar/kadrajlar olmalıdır. Ana karakterin yaşadığı mahalleye ait sokaktan örnek görseller şöyle olabilir:

Görsel 7. Şehirden mekân fotoğrafları.



Şehrin eski semtlerinden birinde birbirine yapışmış, düzensiz binalarıyla, park etmiş arabalarına sahip, tek bir çiçeğin dahi açmadığı sokaklar bulunmuş ve fotoğraflanmıştır. Bu görseller film mekânı olarak değerlendirilmiştir. Bununla beraber ana karakter Uğur ile dürbün kiralama işini yaptığı Tophane tepesi arasında organik bir bağ vardır. Bu tepe ona geleceğini görme fırsatı veren bir mekandır. Ancak bu doğal mekân da yine sistemin hayaletinden kaçamaz, otomatizasyon gelip onu burada da bulur.

Görsel 8. Film öyküsünün önemli bir bölümünün mekânı olan Tophane tepesinden fotoğraflar.

Birbirine yapışmış binalarıyla sıkışık sokaklar ve hikâyenin geçtiği mahallenin ve Tophane'nin yokuşları hikayedeki karakterin bulunduğu duruma ve ruh haline uygun metonimik bir fon olarak kullanılacaktır.

Film öyküsünde öne çıkan otomatik dürbün nesnesi de Uğur için rekabet edilen bir karakter niteliği taşıyor gibidir. Bundan ötürü yapılacak çekimlerde film öyküsünün simgesel karakteri olan otomatik dürbüne bir tür kişilik kazandırabilecek kompozisyonlar geliştirilebilir: Otomatik dürbünü sahnelemede vurgulayacak planlar yer almalıdır.

Görsel 9. Tophane tepesindeki otomatik dürbünü kişiselleştiren birtakım özgün çizim örnekleri.

Bu görsellerde olduğu gibi, dürbünün ön cepheden görünüşü, dik duruşu ve boydan görünümü ona bir tür kişileştirmeyi sağlayabilecektir. Yağmurlu gecede final sahnesinde darbe aldıktan sonra başı önüne eğik duran dürbünün metal kenarlarından birikmiş yağmur damlaları yoğunlaşarak büyük bir damla halinde akabilir. Film öyküsündeki finale giden sahnelerde ve bu final sahnesinde karakterin şehrin karanlığında yol alması gerekmektedir. Şehirdeki karanlıklar, loş ışıklar ve boş sokaklar iç karartıcı duyguyu yansıtmaya hizmet edebilecektir. Özellikle son sahnelerde dramatik aydınlatma ruh haline uygun olarak kullanılmalıdır.

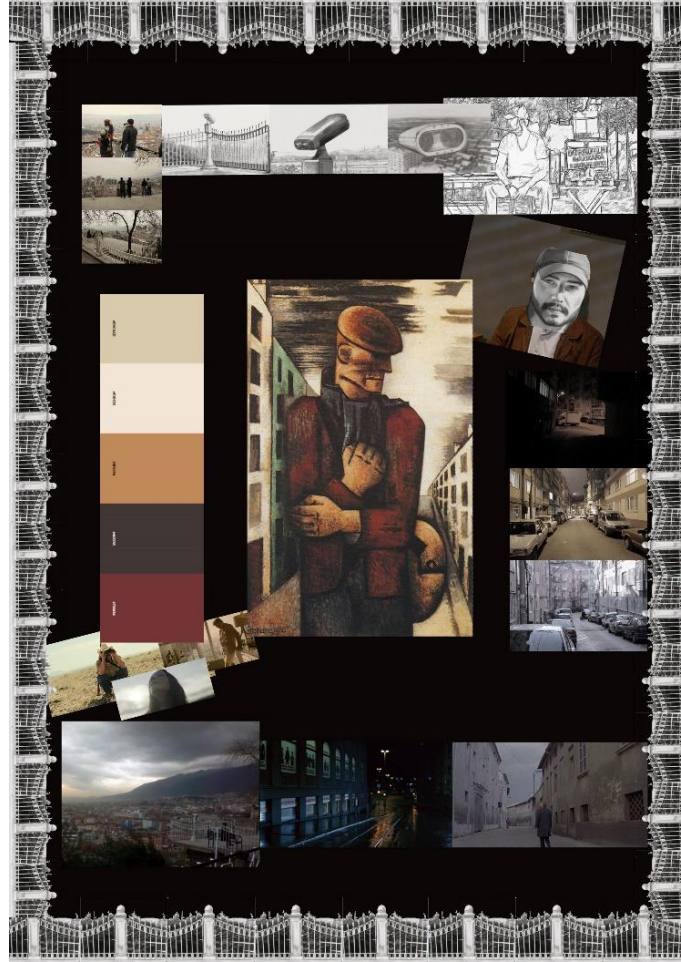
Görsel 10. En solda Tophane tepesinde bulutlu ve kapalı bir hava görseli; ortada Crime and Punishment (Kaurismäki, 1983), en sağda ise Red Desert (Antonioni, 1964) filmlerinden gündüz ve gece atmosferine ilişkin örnek görseller.

Film öyküsünde doğrusal akan hikâye gerçekçi bir anlatıya sahip olduğu için filmde de kadraj tasarımının ve ışıklandırmanın da benzer bir gerçekçi oyuna sahip olması tercih edilmiştir. Bu sebeple kameranın elde sakin, ani sallamasız ve odak hareketsiz bir şekilde kullanımının; dinamik çekim ölçekleri değişiminden kaçınmanın; sıkıntılı ruh haline uygun bir kurgu tasarımının bu gerçekçi oyun tarzını desteklemesi hedeflenmektedir. Hikâye ana karaktere odaklandığından onun kompozisyonel düzenlemede de vurgulanması sağlanacaktır. Bunların yanı sıra film izlendiği gibi gerçekçi bir sessel evrenle çevrilecek, özel geçiş efektleri kullanılmayacak yalnızca

canlılık sağlamak ve şehrin kalabalığının uğultusunu hissettirmek için kimi sahnelerde foley kayıtlar çalışmada yer alacaktır. Filmde hikâyenin anlatımını yönlendirip duygu sömürüsü yaratmamak adına müzik kullanılmayacaktır. Müzik kullanılmamasına yönelik bu tasarımın, filme, “görüntüler üzerinden, -doğrudan seyirciler tarafından içselleştirilen- gerçeklik katmanı eklenmiş bir anlatı olarak okuma imkânları vermesine” (Sözen, 2016, s. 246) olanak sağlaması planlanmaktadır.

Çalışmanın bu aşamasında toplanan görsellerden Adobe Photoshop programı vasıtasıyla iki farklı mood board tasarımı geliştirilmiştir. İlk mood board tasarımı bütün görsellerin bir araya getirildiği, herhangi bir metin yardımı olmayan yapımdır.

Görsel 11. Görsellerden elde edilen ilk mood board tasarımı.

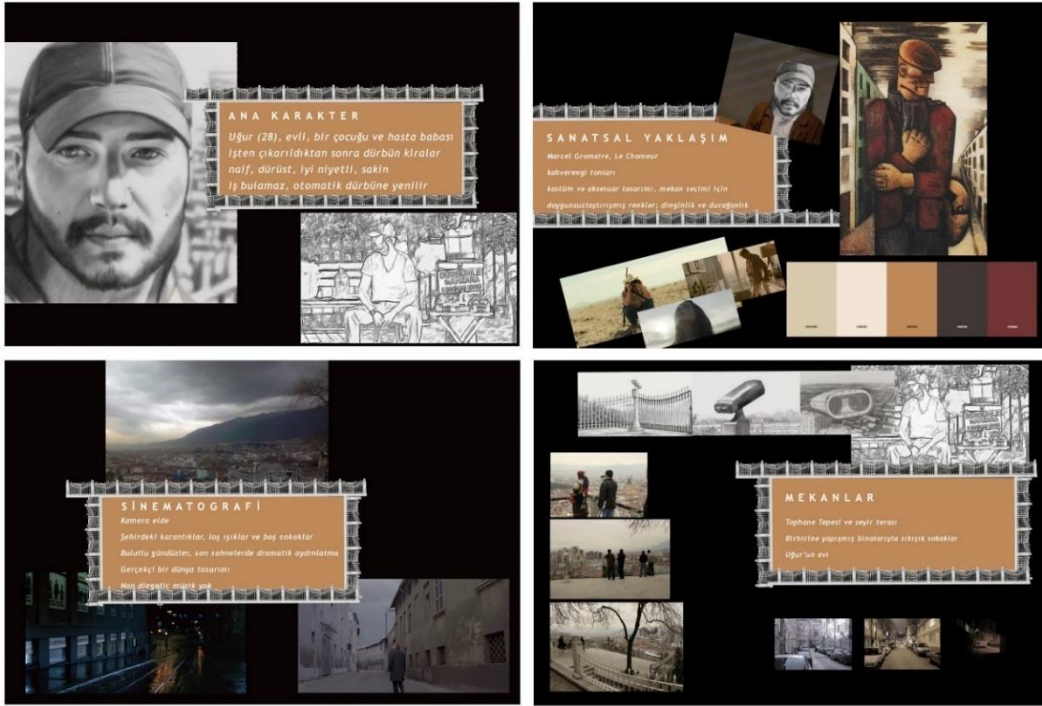


Bu yapımda tasarımın kenarları Tophane tepesindeki demir korkuluk çizimleriyle çevrilmiştir. Bu çizimler filmdeki çıkışsızlığı andırması için tasarımın dört bir yanına eklenerek çerçeve haline getirilmiş, bütün görseller bu çerçevenin içerisine konumlandırılmıştır. Mood board yüzeyi karanlığın, çıkmazların, matemin rengi olan siyah renkle doldurulmuş, görseller bu arka plan üzerine yerleştirilmiştir. Mood board'un tasarımında anlam bütünlüğünü sağlayabilmek, tasarımı odak noktasından sol, sağ, üst ve alt görsel gruplandırmaları şeklinde okuyabilmeye olanak verebilmek adına mümkün olduğunca görsellerin gruplar halinde bir arada bulunmasına dikkat edilmiştir. Film tasarımında en çok ilhamı veren resim, mood board okumada ilk dikkati çektiği daha önce de belirtilen orta noktaya eklenmiştir. Resmin solunda filmde olması planlanan

renk paleti, onun da altında filmlerden görsel referanslar bulunmaktadır. Resmin sağ bölümünde karakterin çizimi filmde alınan bir görsele eklenmiş, böylelikle karakterin kostüm örneği ifade edilmiştir. Yine bu sırada karanlık, binalarla çevrili sokak fotoğrafları² filmin mekân örnekleri olarak yer almıştır. Mood board'un üst bölümünde ise Tophane tepesi ve seyirlik terasından fotoğraflar, dürbünün filmde kullanılması planlanan çizimleri ve Uğur karakterinin dürbün kiralama yaparken bir çizimi birleştirilerek yerleştirilmiştir. Bu birleştirmede Uğur karakterinin rekabet halindeyken otomatik dürbünü gözetlemesini betimlemesi amacıyla dürbünün çizimleri ile Uğur karakterinin çizimi karşılıklı konuşlandırılmıştır. Mood board'un alt kısmında ise filmin gündüz ve gece atmosferine ilişkin fotoğraf ve film kareleri örnekleri bulunmaktadır.

İkinci mood board tasarım örneği ise görsellerin belirli bir başlık altında bir araya getirildiği ve metinle desteklenen yapıdır.

Görsel 12. Görsellerden elde edilen ikinci mood board tasarımı.



Bu mood board'da da siyah zemin üzerine tasarım yerleştirme yöntemi uygulanmıştır. Zeminde, filmde kullanılacak renk paletinin ortasındaki kahverengi renk referans alınarak oluşturulmuş metin kutusu yer almaktadır. Metin kutusunun içerisinde mood board alt başlığı ve bu başlıkla ilişkili birtakım tanımlamalar bulunmaktadır. Metin kutusunun etrafı demir korkuluk çizimleri ile çerçevelenmiştir. Elde edilen görsellerden Ana Karakter, Sanatsal Yaklaşım, Sinematografi ve Mekanlar başlıklarına yer verilmiş, bu başlıklarla dramatuji çözümlemesi neticesinde ilgili yönetmen kararlarını içeren metinlerle ve görsellerle mood board tasarımı yapılmıştır.

² Mekân fotoğraflarının genel mood board konseptini bozmaması için, filmde kullanılacakları şekilde doygunlukları düşürülmüştür.

Sonuç

Tasarım sürecinin geliştirici unsurlarından biri olan mood board sinema sektöründe çeşitli birimlerce tasarım fikri geliştirmek, ilham almak ve görsel iletişim kurmak amacıyla kullanılmaktadır. Bir tür ara tasarım olarak da tanımlanabilecek mood board sinema endüstrisinde özellikle yapımlara fon bulma süreçlerinde filmin tanıtılması, yönetmenin tasarladığı film dünyasına ilişkin dramaturjik kararların, film tarzının, duyu durumunun, atmosferinin betimlenmesi ve sunulması amacıyla da hazırlanabilmektedir.

Film tasarımı sürecinde mood board tasarımının geçtiği aşamaları bir örnekle ortaya koymanın amaçlandığı bu çalışmada örnek bir film konusu üzerinden iki farklı mood board tasarımı süreci kurgulanmıştır. Yapılan çalışmada mood board için seçilen referanslar sinematografi (renk paleti, renk tonları ve bazı sahnelerin aydınlatılması), kostüm ve aksesuar, ana karakter, mekân ve sahneleme başlıklarını kapsamıştır. Çalışmanın bu başlıklarla sınırlandırılmasının nedeni film konusunun tasarım için hissettirdikleri ve düşündükleri ile ilgili olmuştur. Görsel referansların seçilmesi ve mood board tasarımı sürecinde filmin senaryosunun belirleyici olduğu, başka bir deyişle içeriğin biçimsel ifadeye yansıdığı, içeriğin tasarım süreçlerinde kaynak olarak kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında filmin dramaturjik çözümlemesinin görsel referans seçiminde ve mood board hazırlamada önemli bir paya sahip olduğu söylenebilir. Bu sebeple tasarımılanan filmin öncelikle dramaturjisinin pek çok düzlemde sağlıklı yapılması önem taşımaktadır.

Her iki mood board tasarımında da resim, fotoğraf, film karesi, karakalem çizimi gibi pek çok farklı türden yararlanılmıştır. Bu noktada mood board'un pastiş bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Burada belirtilmesi gereken bir diğer husus kullanılan materyal türlerinin çeşidinin her proje için farklılık gösterebileceğidir. Referans görsellerin seçiminde ana konseptte olan bağlılığın güçlü olduğu müddetçe tür sayısının ve çeşidinin kaç olduğu önem taşımamaktadır. Yine bu süreçte film tasarımına ilişkin pek çok unsur görsel referanslarla desteklenerek mood board tasarımıyla görselleştirilmesinin tasarlanan film dünyasının anlatımına ilişkin kolaylık sağlayıcı ve verim arttırıcı bir yanının olduğu bulgulanmıştır. Bunun yanında mood board yapımı için çok sayıda çevrimiçi tasarım sitesinin varlığının tasarımları kolaylaştırmakta ve çeşitlendirmekte olduğu söylenebilir. Aynı şekilde film karelerini toplayarak bir veritabanı haline getiren sitelerin arama motorlarının ayrıntılandırılması mood board'lar için film referanslarını bulmayı kolaylaştırmıştır. Bu çalışma kapsamında yer bulamamış, film tasarımı özelinde sahnelerden, imgelerden, vb. oluşan hareketli görüntülerin veya test çekimleri gibi pek çok farklı türden görselin interaktif bir mood board tasarımında kullanılabileceği de belirtilebilir.

Bu çalışma özelinde iki farklı mood board hazırlanması, film tasarımı sürecinde filme ilişkin betimleme yapmayı sağlayacak en verimli mood board türünün seçilmesi için olanakları ortaya koyma fırsatı sunmuştur. Her iki türdeki mood board tasarımının kendine ait birtakım avantajlarının olduğu söylenebilir. İlk mood board tasarımı, bütün filme ilişkin kurgulanan ruh durumunu bir bakışta özetleyici niteliktedir. Bu tasarımda gözün dikkatini ilk çeken orta noktaya filme tasarım fikrini en çok veren resim yerleştirilmiş, etrafına mekân, film karesi, renk paleti ve çizimlere ilişkin referanslar gruplandırılarak yerleştirilmiştir. Görsellerle oluşturulmuş kompozisyonun filmin dünyasına ilişkin belirlenmiş, karakterleri, çatışmaları, sinematografisi, mekanları ile duyu durumunu, atmosferini ileten yeni bir tasarım meydana gelmiştir. İkinci mood board tasarımında ise görseller belirlenen başlıklar altında sınıflandırılmış ve yazı desteğiyle oluşturulan gruplandırmalar daha rahat bir okuma sağlamıştır. Ayrıca daha az sayıda görselle gruplandırma yapmanın mesajı daha net iletmeye destek sağladığı belirtilebilir. İlk mood board

tasarımında görsel kullanımının fazla olması görsel olarak daha karmaşık bir yapı oluşmasına sebebiyet verse de mood board'un farklı okumalara olanak tanınmasını da sağlamıştır. Bu tasarım yeni fikirlerle, görsellerle geliştirilmeye açıktır. Yalnızca görsellerle olan bir kolaj özelliğine sahip olması sebebiyle anlam bakımından belirsizlik taşımasının yanında kışkırtıcı, tartışmaya açık ve teşvik edicidir. Böylelikle yaratıcı düşünmeyi ve fikirlerin akıcılığını artırmanın yanı sıra, görsel mesajının tarzı ve içeriği hakkında araştırmayı da geliştirici, sözlü olarak ifade edilmesi zor olanı, görünüşte birbiriyle bağlantısız fikirlerden oluşan görsellerden kurulan ağ yoluyla etkili bir şekilde iletişim kurabilmeyi (Freeman, Marcketti ve Karpova, 2017, s. 6) sağlamakta ve projenin görsel dilinin ve tonunun belirlenmesinde bütünlük arz etmesine zemin oluşturan çeşitli niteliklere sahip olduğu görülmektedir.

Bunların yanı sıra, her iki tasarımda da, mood board tasarımının doğasında olan, tasarımcının öznel bakışının, becerisinin etkileri bulunmaktadır. Gerek görsel seçimi gerekse mood board üzerine uygulama biçiminin bu bakıştan ve beceriden etkilendiği muhakkaktır. Özellikle ikinci tasarımda daha farklı, daha özel başlıklarla veyahut aynı başlıklarda farklı özelliklere değinilebileceği, nihayetinde amaca yönelik olarak bambaşka bir mood board tasarlanabileceği belirtilebilir. Nihayetinde her bir mood board tasarımı ile ulaşılması gereken mümkün merteye az sayıda materyal ile öznel film tasarımını öz bir şekilde görselleştirebilmek, film düşüncesini görsel iletişim yoluyla anlatabilmek, duygu durumunu, atmosferini hissettirebilmektir. Bu konuyla ilgili olarak; film tasarımı özelinde veya diğer dallarda hazırlanan mood board tasarımına ilişkin alımlamaya ve yorumlamaya yönelik; etkileşimli tasarım süreçlerini daha ayrıntılı olarak açıklayan ve mood board tasarımına ilişkin çeşitli ilkeler geliştirebilecek araştırmalar yapılmasının literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Extended Abstract

Mood boards, visual communication tools that reflect the emotions and atmosphere of design in different disciplines design processes, help creativity and idea development, and enable communication with relevant stakeholders, are also used in film design processes. Especially during the film design phase, it is important that the visual references for the project be functional in terms of reflecting the unique aesthetic and artistic decisions and film style, and the use of mood boards in film project development has gradually become widespread.

This study, which focuses on mood board production during the film design process, was mainly produced due to some problems in applied lessons. In the aforementioned lessons, it was observed that students should take into account some references for elements such as acting style, framing designs, lighting, color and location choices when preparing a film. Based on this, it is aimed for students to benefit from the mood board in their film design processes so that they can develop concepts for their films, produce alternative ideas and diversify their sources of inspiration and describe them. However, there are no studies in the academic literature about the structures of mood boards used in film design processes, the materials used in their design, their design processes and their use in the professional field. There are a few international academic studies in this field, focusing mostly on mood board development in fashion, textile and industrial design processes. With this study it is aimed to; define the steps, tools and methods that could be needed in making mood boards for film projects, thus supporting the development of the qualities of film design processes; contributing to the small body of academic literature on the practice of film production processes; creating a resource for mood board application and allowing discussion of this process; discuss the development of efficiency-increasing methods in mood board construction.

In the literature section of the study, first of all, the definition of the term mood board and its functions as a tool are explicated, and its usage areas and production processes are mentioned. Later on, the use of mood boards in the cinema industry and film design is explained. In the application part of the study, a mood board design was developed from an original movie scenario by using the action research method.

Within this scope, first of all, the dramaturgy of the film was made based on the sample film script. With the dramaturgy study, the time and place in which the film takes place were defined; the style, theme, emotional state and atmosphere of the story were mentioned; the basic premise of the film, its message and the narrator's perspective have been clarified; the dramatic construction of the film story and the sequence of the plot were examined and character analysis was made. Then, visual references regarding the desired world and atmosphere of the planned film were searched. For the mood board design, first looked at examples of art of painting and photography that could be inspired by. Afterwards, original design drawings for the main character were made and sample images from various movies were selected and added to the design. Next step, a color palette was selected for the colors that would dominate the film, and images from films using similar color palettes were obtained from websites that created various databases. In addition, photographs from the locations where the film will be shot have been added. Drawings of automatic binoculars, which have an important role in the narrative of the film, were made. Finally, photographs and different film frames were used for lighting and framing reference in the final scene of the film. All selected visual references were applied to the mood board surface, and two different types of mood board designs were created in order to provide the opportunity to reveal the possibilities for choosing the most efficient mood board type that will provide a description of the film during the film design process.

In the conclusion part of the study, two different types of mood board designs were compared. The first mood board design is where all the visuals are brought together, without any text help. This design summarizes at a glance the mood of the entire film. A new design has been created that conveys the emotional state and atmosphere of the composition created with visuals, determined by the world of the film, with its characters, conflicts, cinematography, locations. The second mood board design example is the one where visuals are brought together under a significant title and supported by text. The titles Main Character, Artistic Approach, Cinematography and Locations were included at the second design, and a mood board was designed with texts and visuals containing the relevant director's decisions as a result of the dramaturgy analysis with these titles. In this design, the compositions could be grouped more easily with text support, providing a more convenient reading. It can also be stated that grouping with fewer images helps convey the message more clearly. Although the excessive use of visuals in the first mood board design resulted in a more visually complex structure, it also enabled the mood board to allow for different readings. This design is open to improvement with new ideas and visuals. Although it is vague because it is a collage with only visuals, it is also provocative, controversial and encouraging. In addition, the design in question enabled the expression of what is difficult to express verbally and had various qualities that formed the basis for its integrity in determining the visual language and tone of the project. In addition, it can be stated that the mood board, which is designed using many different types of materials such as paintings, photographs, movie frames, pencil drawings, has a pastiche structure. Mood board design enabled the visualization of the world of the film and embodied the understanding of the production through visual communication.

About this subject; for the reception and interpretation of mood board designs can be studied prepared specifically for film design or other branches and It is thought that conducting research that explains interactive design processes in more detail and can develop various principles regarding mood board design will contribute to the literature.

Kaynakça

- Aksoy, N. (2003). Eylem araştırması: eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değiştirmede kullanılacak bir yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 36(36), 474-489.
- Allen, W. (Yönetmen). (2011). *Midnight in paris* [Sinema filmi]. ABD.
- Antonioni, M. (Yönetmen). (1964). *Red desert*. [Sinema filmi]. İtalya.
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo kuramı*. (2. Baskı). İstanbul: Pan.
- Berg, B. L. ve Lune, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (5. Baskı). Asım Arı (Çev.Ed.). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Berkowitz, J. (2012, 23 Şubat). Oscars 2012: Woody allen's production designer anne seibel on "midnight in paris". *Fast Company*. Erişim Adresi: <https://www.fastcompany.com/1679962/oscars-2012-woody-allens-production-designer-anne-seibel-on-midnight-in-paris>
- Board. (t.y.). *Cambridge Dictionary İngilizce-Türkçe Sözlük* içinde. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/board>
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2012). *Film Sanatı: Bir Giriş* (Çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat). Ankara: De ki.
- Cassidy, T. (2011). The mood board process modeled and understood as a qualitative design research tool. *Fashion Practice: The Journal of Design, Creative Process ve the Fashion Industry*, 3(2), 225-251. doi:10.2752/175693811X13080607764854
- Chang, H.M., Díaz, M., Català, A., Chen, W. ve Rauterberg M. (2014). Mood boards as a universal tool for investigating emotional experience. In A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability. user experience design practice, lecture notes in computer science* (p. 220-231). Switzerland: Springer International Publishing.
- Chipambwa, W. ve Chikwanya, E. V. (2022). *Design communication: fashion design students' perspectives on digital vs physical mood boards*. Proceedings - The Eleventh International Symposium GRID 2022, Serbia.
- Clancy, M. (2024). How to make a film mood board: 2024 step-by-step guide [Blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://milanote.com/guide/film-moodboard>
- Coen, E. ve Coen, J. (Yönetmenler). (2008). *No country for old men* [Sinema filmi]. ABD.
- Çınar, C. (2022). Çağdaş dramaturji ve sinema ilişkisine karşılaştırmalı bir bakış. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 414 - 431. doi: 10.55004/tykhe.1195215
- Demirkol, C. V. (2008). *Batı sanatında modernizm ve postmodernizm*. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

- DeGuzman, K. (2023, 14 Mayıs). What is a mood board—definition, examples & how they work [Blog yazısı]. Erişim Adresi:<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-mood-board-definition/>
- Eckert, C., ve Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: a language of design. *Design Studies*, 21(5), 523-538. doi: 10.1016/S0142-694X(00)00022-3
- Endrissat, N., Islam, G. ve Noppeney, C. (2016). Visual organizing: balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*, 69(7), 2353-2362. doi:10.1016/j.jbusres.2015.10.004
- Freeman, C., Marcketti, S. ve Karpova, E. (2017). Creativity of images: using digital consensual assessment to evaluate mood boards. *Fashion and Textiles*, 4(1), 17. doi:10.1186/s40691-017-0102-4
- Garner, S. ve McDonagh-Philp, D. (2001). Problem interpretation and resolution via visual stimuli: the use of ‘mood boards’ in design education. *Journal of Art ve Design Education*, 20(1), 57-64. doi:10.1111/1468-5949.00250
- Glass, R. (Yönetmen). (2019). *Saint maud* [Sinema filmi]. İngiltere.
- Gromaire, M. (Resam). (1936). *Le chomeur-işsiz* [Resim].
- Görüntüden alınan renk teması, Adobe Color. (t.y.). Adobe color. Erişim adresi: <https://color.adobe.com/tr/create/image>
- Güçlü, İ. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri: teknik –yaklaşım – uygulama*. (2. Baskı). Ankara: Nika.
- Hellerman, J. (2023). The definitive guide to creating a film and tv mood board. *No Film School*. Erişim adresi: <https://nofilmschool.com/chris-nash-sundance>
- Jonze, S. (Yönetmen). (2013). *Her* [Sinema filmi]. ABD.
- Kaurismäki, A. (Yönetmen). (1983). *Crime and punishment* [Sinema filmi]. Finlandiya.
- Keiser, S. ve Tortora, P. G. (2023). *The fairchild books dictionary of fashion*. (5. Baskı). UK: Bloomsbury Collections.
- Kıraç, R. (2018). *Sinemanın temelleri*. İstanbul: İthaki.
- Lidwell, W., Holden, K. ve Butler, J. (2023). *Universal principles of design, updated and expanded third edition: 200 ways to increase appeal and make better design decisions*. (3. Baskı). USA: Quarto Publishing Group USA Inc.
- Lucero, A. (2012). *Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work*. Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference, United Kingdom.
- McDonagh, D., Bruseberg, A., ve Haslam, C. (2002). Visual product evaluation: exploring users’ emotional relationships with products. *Applied Ergonomics*, 33(3), 231-240. doi:10.1016/S0003-6870(02)00008-X
- McDonagh, D. ve Denton, H. (2005). Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards: observations relating to teaching, learning and team-based design. *Design Studies*, 26(1), 35-53. doi:10.1016/j.destud.2004.05.008

- Mcdonagh, D. ve Storer, I. (2004). Mood boards as a design catalyst and resource: researching an under-researched area. *The Design Journal*, 7(3), 16-31. doi:10.2752/146069204789338424
- Mood. (t.y.). *Cambridge Dictionary İngilizce-Türkçe Sözlük* içinde. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/mood>
- Munk, J. E., Sørensen, J. S. ve Laursen, L. N. (2020). *Visual boards: mood board, style board or concept board?* Proceedings of the 22nd International Conference On Engineering And Product Design Education (EvePDE 2020), Denmark.
- Ormecioglu, H. T. ve Ucar, A. (2015). The art of graphics in design education. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences* 13(2), 170-177. doi: 10.15405/ejsbs.161.
- Öztürk, L. (2020). *Sinema ve tvde renk—a'dan z'ye dijital sinematografi ve renk düzenleme*. İstanbul: Boğaziçi.
- Özyurt, P. ve Sunal, G. (2022). Federico fellini sinemasında dramaturjik yapı: 8½ film örneği. *The Journal of Social Science*, 6(11), 149 - 160. doi:10.30520/tjsosci.1063703
- Peterson, J. (2022, 16 Temmuz). What is a mood board and why you should make one for your next project [Blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://artlist.io/blog/what-is-a-mood-board/>
- Reis, M. R. ve Merino, E. A. D.. (2021). Image composition influences on the mood board visual reading process through eye-tracking. *Product, Management & Development* 19(1). doi: 10.4322/pmd.2021.005.
- Sığrı, Ü. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri* (2. Baskı). İstanbul: Beta.
- Sığrı, Ü. (2023). Nitel araştırma yöntemleri. *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri: yeni perspektifler*. (s. 471-516). Ankara: Seçkin.
- Sözen, M. (2003). *Sinemada renk: sembolik anlamlar*. Ankara: Detay.
- Sözen, M. (2013). Sinemasal dramaturgi ve örnek bir çözümleme. *Art-e Sanat Dergisi*, 6(11), 100 - 119. doi:10.21602/sgsfds.67192
- Sözen, M. (2016). Filmlerde müzik kullanılmamasının anlatımsal etkileri: örnekler, analizler. *Selçuk İletişim*, 9(3), 224-248. doi:10.18094/si.32757
- Sözen, M. (2017). Sinemasal anlatılarda dramatik inşa ve dramaturgi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 59(59), 22-45. doi:10.16992/ASOS.12938
- Spawforth-Jones, S. (2021). Utilising mood boards as an image elicitation tool in qualitative research. *Sociological Research Online*, 26(4), 871-888. doi:10.1177/1360780421993486
- Uludağ Eraslan, R. (2020). Temel renk armonilerinin; sanat, tasarım ve sinema alanlarında kullanımı. *Fine Arts*, 15(1), 71-87.
- Warbung, T., Soedarso, N., Carina, R., ve Zahra, A. (2021). Persona in a form of mood boards as a part of the design process. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 729(1), 012024. doi:10.1088/1755-1315/729/1/012024
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (12. Baskı). Ankara: Seçkin.

Zabotto, C. N., Sergio Luis da, S., Amaral, D. C., Janaina Mascarenhas Hornos, C. ve Benze, B. G. (2019). Automatic digital mood boards to connect users and designers with kansei engineering. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 74, 102829. doi:10.1016/j.ergon.2019.102829

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar: Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.