

Arř. Gör. Ayça Tunç\*

## High Definition Teknolojisinin Sinema Anlatısı Üzerindeki Etkilerinin *Vidocq* Filmi Örneğinde İncelenmesi

### Abstract

---

*Cinema is comprehended not only as an industrial or cultural product but also as an art form. This is mainly due to the fact that technical inventions and developments have been integrated into the process of advancing narrative possibilities since its birth. In this respect, it only becomes plausible to argue that technology has a direct impact on both the form and content of any given film. When one considers contemporary examples, digital technologies in general and high definition technology in particular prove to be the most significant and revolutionary in the ways they suggest to transform filmmaking and film viewing. As the first film which was shot entirely in high definition, Vidocq (2001) constitutes a major part in the history of high definition and how this technology is utilized in filmmaking.*

### Key Words

---

**High definition technology, film narrative, film style, Vidocq**

\* Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi  
[a.tunc@rhul.ac.uk](mailto:a.tunc@rhul.ac.uk)

## Giriş

Sinemanın bugün hâlâ hem bir endüstri hem bir kültürel üretim biçimi ve hem de bir sanat dalı olarak varolabilmesinin nedeni, teknik buluşlar ve yeniliklerin, üretim yapısı ve anlatı olanaklarının geliştirilmesi yönünde kullanılabilirliği olmasıdır. Alim Şerif Onaran'ın sinema tarihini değerlendirirken belirtmiş olduğu gibi, “sinema, fenni bir buluştan doğmuş olmak gibi kesin bir yeniliği ilk kez getirmektedir ve gelişmesinde her teknik buluş önemli bir aşama sağlamıştır” (1986:13). Aynı zamanda, sinemayı diğer sanat dallarından ayıran en önemli nitelik olma özelliği de gösteren bu teknolojik boyut, sinema sanatının, araçsal özelliklerinden kaynaklanan niteliksel dönüşümler yaşamasının da gerekçesini oluşturmaktadır.

Sinemanın, günümüzün yedinci sanatı olarak nitelendirilebilmesinin maddi koşullarını, ortaya çıkışında ve tarihsel gelişiminde kendisine yön veren teknolojik gelişmeler oluşturmaktadır.

Benjamin'in tezine göre kapitalist toplumun alt yapısında olduğu gibi sanat yapısı teknolojik gelişmeyle birlikte sürekli olarak değişime uğramaktadır. Alt ve üst yapıdaki bu değişim arasındaki fark, birinde (üstyapıda) değişimin temposu diğerinden (altyapıdan) daha yavaştır. (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 133)

Buradan yola çıkarak, teknolojinin, sanat yapısının biçim ve içeriği üzerinde doğrudan bir etkisi olduğunu söylemek mümkün olmaktadır. Sinema gibi endüstriyel yapıya birebir bağımlı bir sanat dalında araçsal niteliklerin anlatı olanaklarını koşullandırdığını söylemek yanlış olmamaktadır.

Ses teknolojileri, renk denemeleri, geniş perde tekniklerinin geliştirilmesi gibi çeşitli

araştırmaların ardından günümüzde gelinen noktada sinema sanatına damgasını vuranın sayısal-dijital teknolojiler olduğu görülmektedir. Sayısal teknolojilerin video kameralardan yapım sonrası aşamaya tüm film üretim sürecini etkileyecek biçimde sinemanın içine girmesinin, Jean Luc Godard'dan neredeyse tüm bağımsız-alternatif sinemacılara, Danimarka'da Dogma'cılardan Türkiye'de Uğur Yücel, Nuri Bilge Ceylan gibi isimlere, anlatım dilleri ve üslupları birbirinden oldukça farklı çok sayıda yönetmenin, sınırları bu gelişkin teknolojik araçların özellikleriyle belirlenen kendine özgü bir sinema yapmalarına olanak tanıdığı görülmektedir.

Bu çalışma, günümüzde çok sayıda örneği bulunan, sayısal teknolojiyi çekim ya da çekim sonrası aşamaların herhangi birinde kullanan filmler arasından, tamamı sayısal olarak üretilen ilk film olarak nitelendirilen (Ziliani, 2006; Koçyiğit, 2009: online) 2001 yapımı *Vidocq* filmi örneğinde, sayısal videonun son dönemde geldiği en üst nokta olarak kabul edilen 'high definition' -yüksek tanımlamalı- (HD) teknolojisinin filmsel metnin biçimsel özelliklerini ve görsel öğelerini ne şekilde etkilediğini araştırmayı amaçlamaktadır.

## High Definition Teknolojisinin Gelişimi

Levend Kılıç'ın ayrıntılarıyla açıkladığı üzere (1995: 10); 'video' olarak tanımlanan elektronik görüntü, fotoğraftan ses kayıt teknolojilerinin geliştirilmesine, tarihsel olarak 19. yüzyıldan günümüze uzanan bir süreci kapsayan bir birikime işaret etmektedir. Video, kendinden önceki görüntü üretebilen fotoğraf ve film gibi araçlardan görüntü oluşturma yöntemi açısından farklılaşmaktadır: Kısaca açıklamak gerekirse, fotoğraf ve film

ıřık yansıtma yoluyla grnty oluřtururken videoda elde edilen elektronik grntnn kendisinin ıřık olduęu ifade edilebilmektedir.

ncelikle televizyon ve yayıncılık sektrnde kullanılan videonun, 1960'larda tařınabilir video kameralar ve bunlara uyumlu mikrofonlar, kayıt cihazları ve benzeri teknolojilerin geliřtirilmesiyle birlikte, televizyon endstrisinin egemenlięinden ıkarak sinema sanatılarının bireysel dıřavurumlarının aracı haline geldięi bilinmektedir. Grnt ve sesi kaydederek anında sunabilen ve tekrar tekrar kaydedebilme olanaęı saęlayan video kayıt cihazları ile bu sistemlerle birlikte alıřan, 'nonlinear'-doęrusal olmayan- kurgu imknı sunan bilgisayar teknolojileri, sanatıların, izgi, form gibi grsel estetik oęelerin yanı sıra slup ve ierik gibi noktalarda yeni olanaklarla tanışmasını saęlamaktadır (Kılı, 1995: 11). O dnemin avant-garde sinemacılarından bugne video teknolojisinin sinema sanatının yk anlatma yntemlerini biimlendirdięi gereęi pek ok yetkin rnekle kendini ortaya koymaktadır. Ancak bu alıřmanın konusu sayısal teknolojiler genel bařlıęı altında yer alan 'high definition' teknolojisi olduęundan ve kapsam sınırlılıklarından dolayı analog video ve uygulamalarına deęinilmek yerine doęrudan sayısal videonun geliřimi zerinde yoęunlařmak tercih edilmektedir.

Geliřimine analog olarak bařlayan videonun 'sayısal devrim' (Monaco, 2001: 489) olarak da nitelendirilen binary -ikili- sistemin ortaya ıkarılmasıyla yoluna sayısal olarak devam ettięi grlmektedir. Walter Murch'ın altını izdięi gibi, "her Őeyi (grntler ve grntlerin nasıl biraraya geleceęi bilgisi) bir atı altında topladıkları iin bu sayısal sistemler kendilerinden nceki analog sistemlere gre ok daha etki-

li, verimli ve esnekler" (2005: 75). Sayısal videonun geldięi son nokta olarak Őu an iin 3d - boyutlu- teknolojisine ek olarak<sup>1</sup> 'high definition' teknolojisi gsterilmektedir. Ancak sre incelendięinde 'high definition' teknolojisinin 1964 tarihine kadar uzandıęı anlařılmaktadır: Bir Japon yayıncılık firması olan NHK'nın, bu tarihte bařladıęı alıřmaları, ciddi anlamda program retimine geme kapasitesine sahip bir analog HD rn zinciri geliřtirerek sonulandırdıęı grlmektedir. Aynı dnemde Amerika'da yerel bir televizyon istasyonu olan KCTS kanalının da bu alanda denemeler yaptıęı bilinmektedir (Denke, 2006: online). Hollywood'un da format stnde alıřtıęı bu ařamada, 'high definition' kameraların ve kayıt cihazlarının aęırlıklarından dolayı pratik kullanıma elveriřli olmamaları, ok kablo ve yksek g gerektirmeleri gibi gerekelerle sorunlar bulunduęuna dikkat ekilmektedir.

Tarihsel olarak yaklařık elli yıl ncesine gtrlebilse de ergonomik ve tařınabilir 'high definition' kamera ve kayıt cihazlarının retimi, ancak 1997'de Sony'nin HDCAM formatı piyasaya tanıtmasıyla bařlamaktadır. Piyasa standartlarına uygun bir formatın retilebilmesi, ekim srecinden yapım sonrası ařamaya kadar her ařamada bu yeni teknolojiye uyumlu ara rnlerin retimini de beraberinde getirmektedir. Bu baęlamda, Bezel, Plus 8, Panavision gibi kiralama firmalarının bu 'high definition' kameraları satın alarak kullanıma sundukları, Panavision'un 'high definition' iin zel lensler geliřtirdi-

<sup>1</sup> James Cameron'un 2009'da gsterime giren, rekor bteli ve tamamı yeni geliřtirilen  boyutlu kameralarlaekilen filmi *Avatar*, bu teknolojinin de animasyon filmlerinin tesinde kullanım alanları bulacaęının gstergesi olarak verilebilmektedir.

gi, yine Fujinon ve Canon'un bu kameralara uygun yeni zoom ve prime lensler yaratıkları, Victory Studios ve Laser Pasific gibi öncü firmaların 'high definition' teknolojisinin kullanımına elverişli ünitelerle kapsamlı bir yapım sonrası süreç önerdikleri görülmektedir (Denke, 2006: online). Bu noktada, 'high definition'un tam olarak ne anlama geldiğini incelemekte fayda görülmektedir.

## High Definition Teknolojisinin Genel Özellikleri

Analog video gibi öncelikli olarak yayıncılık sektörü kapsamında geliştirilen 'high definition'ın teknik olarak tanımlanabilmesi için *standart tanımlamalı* ve *yüksek tanımlamalı* olmak üzere iki tür televizyon bulunduğunu belirtmek gerekmektedir. Standart tanımlama, mevcut televizyon standartlarını yeniden tanımlayan fakat tamamen sayısal olarak yayın yapan bir formattır. Fakat 'high definition'un pek çok biçimi ve şekli olduğu görülmektedir ki en temel ola-

rak, 480 üzerindeki satır taramalı formatlar 'high definition' olarak tanımlanabilmektedir. Aşağıda, Gelişmiş Televizyon Sistemleri Komitesi (ATSC) tarafından hazırlanan ve sayısal televizyon olarak kabul edilen formatların standartlarını gösteren tablo yer almaktadır: Tabloda dikkat edilmesi gereken noktalardan biri 'interlaced/progressive' ayrımıdır çünkü bu ayrım, 'high definition'un standart videodan ayrımını da belirlemektedir. McNichol'un açıklamaları doğrultusunda, 'interlaced'-yani bir görüntünün tek ve çift satırlarının ayrı ayrı taranarak iletildiği sistem-, mevcut video ekipmanının bir imgeyi görüntüleme yöntemine işaret etmektedir: Bir video karesi, her biri verinin yarısını içeren iki alandan meydana gelmektedir ve bu iki alan saniyede 1/30luk bir oranla birarada görüldüklerinde verinin tam bir karesi sağlanmaktadır. 'Progressive' tarama ise bilgisayar monitörlerinin veriyi gösterme yöntemlerine tekabül etmektedir. Diğer bir ifadeyle, bu monitörler veriyi, tam bir çözünürlük alanı yaratarak, ekranın üstünden

ATSC Standartları Tablosu

Dikey Satırlar	Piksel Genişlikleri	Interlaced/Progressive	Çerçeve Oranı	Kare Değerleri (Hz)
480	640	i	4:3	30
480	640	P	4:3	24, 30, 60
480	704	i	4:3	30
480	704	P	4:3	24, 30, 60
480	704	i	16:9	30
480	704	P	16:9	24, 30, 60
720	1280	P	16:9	24, 30, 60
1080	1920	i	16:9	30
1080	1920	P	16:9	24, 30

en altına kadar okumaktadır. Bu bağlamda, 'progressive' bir sinyalin, eşit sayıda dikey satıra sahip 'interlaced' eşdeğerine oranla, daha az hareket kusuru göstereceği söylenebilmektedir (McNichol, 2006: online). Özetleyerek açıklamak gerekirse, önce tek sonra çift satırları tarayan 'interlaced' sistemi çizgilenme gibi sorunlar yaratabilirken bütün satırları sırayla tarayan 'progressive high definition'da çizgilenme ve görüntü kaybı azalmakta, çok daha kaliteli bir görüntü elde edilebilmektedir.

Oldukça yüksek görüntü kalitesi demek olan bu yeni formatın ilk olarak yayıncılık alanında ve de gerçekçi etkisi nedeniyle özellikle belgesel film üretiminde kullanıldığı görülmektedir. 'High definition' sistemler geliştirilene kadar sinemaya-peliküle rakip olamayacak düzeyde kalan videonun, son yirmi beş yıllık süreçte gelişimini tamamlayarak sayısala dönüşmesinin, film üretiminde de kullanılabilir bir araç haline gelmesini sağladığı söylenebilmektedir. Bu alandaki ilk uygulamanın yönetmen George Lucas tarafından ve *Yıldız Savaşları Episode II* (2002) projesinde gerçekleştirildiği düşünülmektedir ancak Sony'nin geliştirdiği 24 kare HDCAM'i kullanarak üretilen ilk yapıım olarak Peter Shaner'in *Nicolas* (2002) adlı filmi gösterilmektedir (Denke, 2006: online). Bu film, özellikle düşük bütçeli üretimler yapan bağımsız-alternatif sinemacılar için 'high definition'un ciddiye alınması gereken, uygulanabilir bir format olduğunu ispatlaması açısından önem taşımaktadır.

Helmut Kobler'in de belirttiği gibi, 'high definition' videonun özellikle son yıllarda film üreticileri açısından en önemli konulardan biri haline gelerek gündeme oturduğu görülmektedir: Apple, Avid, Adobe gibi sektörün büyükleri olarak kabul edilen firmaların hepsinin 'high definition' vi-

deo ile çalıştıkları ve buna uygun donanımlar geliştirdikleri bilinmektedir. Standart tanımlamalı video 720X480 piksel çözünürlük sağlarken 'high definition' video görüntüsünün 1280X720 ya da 1920X1080 piksele ulaşabilmesi, görüntünün daha net ve daha keskin olmasını sağlamanın yanı sıra, geniş ekran bir televizyonda ya da sinema perdesine yansıtıldığında bile görüntü kaybının az olması, detayların korunması anlamına da gelmektedir. Standart tanımlamalı bir video perdeye yansıtıldığında piksellenmiş ve bulanık bir görüntü oluşmaktadır. Görüntü kalitesine ek olarak, 'high definition' kameraların geleneksel peliküllü kameralarda olduğu gibi saniyede 24 kare çekebilme ve 16:9 geniş ekran formatında kullanılabilme özelliği, diğer video formatları arasında 'high definition'a büyük avantaj sağlamakta, peliküle yakın kalitede görüntü elde edilebilmesini olanaklı kılmaktadır (2005: 198-199).

Birbirinden farklı düzeyde 'high definition' görüntü sağlayan çeşitli kameralar bulunduğunu da burada belirtmekte fayda görülmektedir. Skalanın en altında Sony HDR-FX1 gibi şube ya da internet satış fiyatı 3700 dolar<sup>2</sup> civarında dolaşan ve JVC JY-HD10U gibi 3900 dolar<sup>3</sup> gibi bir fiyata temin edilebilen, HDV adı verilen bir 'high definition' video formatı sağlayan ve Mini DV ayarında kayıt yapan kameralar yer almaktadır. Dvd üstüne yazılacak görüntüyü sıkıştırma tekniğine benzer bir tekniği kullanan HDV kameralarla yine keskin netlikte görüntü elde edilebilmekte ancak filme alma sırasında kamera hareket ettirildi-

<sup>2</sup> <http://www.sony.co.uk/product/hdd-hdv/hdr-fx1>, 25.12.2009

<sup>3</sup> [http://pro.jvc.com/prof/attributes/features.jsp?model\\_id=MDL101394](http://pro.jvc.com/prof/attributes/features.jsp?model_id=MDL101394), 25.12.2009

gi takdirde tuhaf etkiler yaratabilmekte ve bir yapım sonrası iflemi olan renk düzeltme için gerekli tolerans sađlanamamaktadır. Bir diđer olumsuz özellik de HDV kamerasının fiziksel görüntüyü 0 ve 1 olarak sayısal-laştırma işlevini gören iç ‘ccd’ –charge coupled device- çiplerinin kasede kayıt anında görüntü keskinliğini azaltması olarak belirtmektedir. “Günümüz video kameraları ve fotoğraf makinelerinde kullanılan resim görüntüleme algılayıcı devreleri kısaca ccd olarak adlandırılmaktadır” (Başak, 2009: online). Tüm bu sorunlar değiştirilebilir lensler, daha yeterli ccd çipler ve daha yüksek kalitede bir ‘high definition’ kamera kullanılarak giderilebilmektedir ancak bu da onbinlerce dolardan 100 000 dolara uzanan bir maliyet yaratmaktadır (Kobler, 2005: 199). Düşük bütçeli filmler yapan bağımsız-alternatif sinemacılar düşünöldüğünde bu rakam yüksek gibi gelse de saklama koşulları, laboratuvar işlemleri ve benzeri bütçe kalemleri göz önünde bulundurulduğunda bu haliyle bile pelikölden daha ucuza mal olduđu anlaşıl-maktadır.

Günümüzde giderek daha fazla profesyonelin fiziksel film-den-pelikölden sayısal görüntüye kaydıkları dikkat çekmektedir. Bunun arkasında pek çok neden bulunmaktadır: Başlıca sebep olarak zamansal ve ekonomik avantajlar gösterilebilmektedir. Çekim tekrarlarına olanak tanınması ve kurgu aşamasında sağladığı esneklik ve hızlılık açısından sayısal teknoloji avantaj sağlamaktadır. ‘High definition’ kameralarla çekilen komedi türündeki *Teddy Bears’ Picnic* (2002) filminin senarist ve yönetmeni Harry Shearer’ın belirttiđi gibi, sayısal teknolojiyle çalışmanın avantajlarının başında maliyet gelmektedir çünkü kaset her halükarda pelikölden ucuza gelmektedir. Bir diđer önemli avantaj ise zamanın en verimli şekil-

de kullanılması olarak görölmektedir (aktaran McKernan 2005: 135). Özellikle yapım sonrası süreçte uygulanan işlemler dikkate alındığında peliköde çekilmiş her kareyi önce sayısal olarak kaydetmek yerine doğrudan sayısal olarak çalışmak daha akıllıca ve zaman kazandırıcı olmaktadır. Bu bilgiler ışığında, kısa sürelerde ve kısıtlı bütçelerle üretim yapan ve özgün anlatım olanakları geliştirme peşindeki alternatif-bağımsız sinemacıların genelde sayısal görüntüyü ve özelden ‘high definition’ı tercih etmeleri anlaşılır olmaktadır. Ancak onların yanı sıra, içerik ve yaratıcılık krizi yaşayan geleneksel anlatı sinemasının temsilcisi Hollywood stüdyo sistemi içerisinde üretim yapanların da izleyiciyi sinema salonlarına çekecek yenilikler denemek ve özel etkileri uygulayabilmek gibi kaygılarla ‘high definition’a yöneldiđi gözlemlenmektedir.

Çalışmanın bu kısmını, kullanım oranının giderek arttığı gözlemlenen ‘high definition’ teknolojisinin gelecekteki durumu üzerine birkaç tespitle bitirmek faydalı olacaktır. ‘High definition’ teknolojisinin öncelikle yaygınlaştığı alan, ortaya çıkışını da borçlu olduđu yayıncılık alanı olarak görölmektedir. Günümüzde Amerikan televizyon kanalı CBS’nin tüm prime time programlarının ‘high definition’ formatında üretildiđi, ABC, NBC, FOX gibi sektörün önemli isimlerinin de her geçen gün miktarını artırarak ‘high definition’ yayıncılığa geçtikleri bilinmektedir. Uzun süreli dramalar hala 35 mm ile çekilse de durum komedilerinden başlayarak pek çok program türünde ‘high definition’un tercih edilmeye başlandıđı gözlemlenmektedir (Denke, 2006: online). Özellikle uydu teknolojisinin işin içine girmesinin, ucuzlayan kamera ve yapım sonrası işlemlerin masraflarıyla birlikte yayıncılık alanında ‘high definition’ için ciddi

bir açılım sağlayacağı düşünölmektedir.

Televizyonculuğun yanı sıra sinema endüstrisi kapsamında da 'high definition' teknolojisine geçişin yaygınlaştığı görölmektedir. *Star Wars Episode I* 18 Haziran 1999'da gösterime girdiğinde Amerika genelinde sadece 4 sinema salonunda sayısal projeksiyon cihazı bulunurken bu sayının bugün 100'e yaklaştığı ifade edilmektedir. Geleneksel 35 mm'den sayısal ve özellikle de 'high definition' teknolojisine geçişin sadece Amerika'da değil tüm dünya sinema endüstrilerinde hız kazandığı dikkat çekmektedir (McKernan, 2005: 183). Bütün üretimlerini 'high definition' 24P'ye –saniyede 24 kare- çeviren Robert Rodriguez'den Türkiye'de son birkaç yıldır örneklerini gördüğümüz *Türev* (2005), *Dabbe* (2006), *Yazı Tura* (2004), *Gen* (2006) gibi sayısal kamerayla çekilen filmlere ve Nuri Bilge Ceylan tarafından 'high definition' teknolojiyle filme alınan *İklimler*'e (2006) kadar pek çok yapım, 'high definition' teknolojisinin sinema sanatı için en tercih edilir format olacağına ve hatta yakın bir gelecekte pelikölün yerini tamamen alabileceğine işaret etmektedir.

## High Definition Teknolojisinin Vidocq Filminin Anlatısı Üzerindeki Etkileri

### Vidocq<sup>4</sup>

**Yönetmen:** Pitof

**Senaryo:** Jean-Christophe Grangé, Pitof

**Görüntü Yönetmeni:** Jean-Pierre Sauvaire, Jean Claude Thibaut

<sup>4</sup> <http://www.sinema.com/film-ozetbilgiler.aspx?FilmID=3456, 01.12.2006>.

**Oyuncular:** Gerard Depardeu, Guillaume Canet, Ines Sastre, Andre Dussolier

**Tür:** Polisiye, Gerilim

**Yapım:** 2001, Fransa, Centre National de la Cinematographie

**Resmi sitesi:** <http://www.vidocq-lefilm.com>

'High definition' teknolojisinin film anlatısına etkilerini değerlendirmek üzere ele alınan 2001 yapımı *Vidocq* filmi 1830'ların Paris'inde geçmektedir. Jean Christophe Grangé'in ilk kitabı *Le vol des Cigognes*'ten uyarlanan ve Eugene-Francois Vidocq (1775-1857) adlı bir suçlunun hayatını konu alan film, devrimin eşliğindeki bir halkı ve isyan halindeki Paris'in arka yüzünü fon olarak kullanmaktadır. Bir süredir Paris sokaklarında esrarengiz cinayetler işlenmektedir. Son olarak Belmont (Jean-Pol Dubois) ve Veraldi (André Penvern) isminde Paris'in iki nüfuzlu, önemli isminin yıldırım çarpması sonucu ölmesi olayları tırmandırır. Bu ölümlerin kaza değil, katili tanıdıkları için Simyacı tarafından işlenmiş cinayetler olduğundan şüphelenilmektedir. Eski bir suçlu olan ancak daha sonra polis teşkilatına katılan ve ardından da emekli olup ortağı Nimier (Moussa Maaskri) ile dedektiflik yapmakta olan ünlü polis Francois Vidocq (Gerard Depardeu) bu olayı araştırmaya başlar. Simyacı lakaplı katil aynadan bir maske takan gizemli bir insandır. Batıl inanışlar konulu kitapta Simyacı'nın çok bilgili biri, tüm çözölmemiş cinayetlerin sorumlusu olduğu ve kendi yüzlerini maskede görenlerin ruhlarını kaybettikleri yazmaktadır. Yaptığı araştırmalar sonucunda Vidocq, katilin maske olarak taktığı aynanın bir çeşit pompalama yöntemiyle enerji verdiğini tespit eder: Kurbanlarının ruhlarını bu maskeye hapseden katil yaşlanmamak için bu ruhlarla beslenmektedir. Saf

bakire kanlarını kullanarak hazırladığı malzemeleri bir cam ustasına vererek maskesini yaptırmaktadır. Bu bilgiler ışığında katilin izini süren Vidocq, Simyacı ile girdiği bir çatışma sırasında silah fabrikasının cam atölyesindeki alev kuyusuna düşerek ölür. Bundan sonra katili bulmak ve Vidocq'un intikamını almak ortağı Nimier'e kalmaktadır. Ancak ortaya aniden çıkan, kimsenin varlığından haberdar olmadığı Etienne Bossiet (Guillaume Canet) isimli genç bir gazeteci, Vidocq'un biyografisini yazmakta olduğunu iddia ederek ve katilini bulmak istediğini söyleyerek olay hakkında bilgi toplamaya başlar. Nimier ve Etienne dışında Paris polis teşkilatı da Vidocq'un ölümünü ve katil Simyacı'yı araştırmaktadır. Böylelikle üç elden yürütülen araştırmalar sonunda Vidocq'un ölmediği, katili yakalayabilmek için saklanma yöntemi olarak kendini ölmüş gibi gösterdiği ve Simyacı'nın genç gazeteci kılığına giren Etienne Bossiet olduğu ortaya çıkarılmaktadır. Olayın çözülmesine paralel olarak Paris'te devrim de gerçekleşmiş, Louvre'a yürüyen halk X. Charles'ın görevi bırakmasını da sağlamıştır.

Sinema tarihi içerisinde şu ana kadar sayısal olarak üretilen yapımlar arasında en dikkat çekici olanlardan biri 2001 yapımı *Vidocq* olarak görülmektedir. Lucas'ın daha önceki tarihte çekilen *Star Wars*'i ticari ve popüler anlamda çok daha fazla ses getirmiş olsa da *Vidocq* 'high definition' kameralarla çekilip tamamı sayısal olarak üretilen ilk film olma özelliğini taşımaktadır. Bu özelliği nedeniyle de amacı 'high definition' teknolojisinin bir film anlatısı üzerindeki etkilerini araştırmak olan bu çalışma açısından temsili bir örnek olarak görülmekte ve incelenmektedir.

## Vidocq'ta Görsel Estetik

*Yaratık: Diriliş* (1998), *Kayıp Çocuklar Şehri* (1995) gibi sinematografileri ve özel efektleriyle çok dikkat çeken filmlerin görsel efekt süpervizörlüğünü üstlenen Pitof'un ilk yönetmenlik denemesi olan *Vidocq*'ta karakter tasarımlarını da *Şarküteri* (1991) filmi'nin yaratıcılarından Marc Caro'nun üstlendiği görülmektedir. Senaryoyu Fransa'nın uluslararası üne sahip yazarlarından Jean-Christophe Grange ile yazan Pitof'un, filminin atmosferini ve karakterlerini klasik Fransız yazarlarının, özellikle de Edgar Allen Poe gibi polisiye-gerilim yazarlarının kitaplarından esinlenerek kurguladığı anlaşılmaktadır (Kökçeoğlu, 2002: online). Atmosfer ve karakter yaratımının yanı sıra filmin sinematografisine bakıldığında, bu ilk filmiyle yedi ödül alan Pitof'un eski bir kurgucu ve özel efektler uzmanı olarak sahip olduğu bilgileri etkili bir şekilde kullanmayı başardığı yorumu yapılabilmektedir. Ancak oyuncuların oldukça başarılı performanslarına ve gerçekçi diyaloglara rağmen karakterlerin derinlikli psikolojik çözümlerinin yapılmadığı, 1830 Trois Glorieuses devrimi gibi önemli bir konunun merkeze alınıp ayrıntılandırılmak yerine yeterince değerlendirilemediği noktalarında Pitof'a eleştiri yönelmek de mümkün olmaktadır. Eugene-Francois Vidocq tarihi karakterinden esinlenerek yaratılan televizyon dizileri ya da filmler arasında "en öne çıkan ve amacına en çok yaklaşan, Vidocq karakterini George Sanders'in canlandırdığı ve Douglas Sirk tarafından 1946'da çekilen *A Scandal in Paris* olduğu" iddia edilmektedir (Özgenalp 2001: online). Bu bağlamda, 800'ü sayısal olarak yapım sonrası süreçte dönüştürülmüş ve toplamda 20 milyon euroya mal olan 2300 çekimden oluşan film genel olarak ele alındığında, yönetmenin, karakter ve öykü gelişimi yerine görsel estetik üzerine fazlaca yoğunlaştığı ve tam da bu nedenle eleştirile-



re hedef olduđu (Ziliani, 2006: online) yorumu yapılabilmektedir.

Sinema tarihinin teknolojik gelişimi noktasında yeni bir sayfa açacağı öne sürülen bu film, özellikle özel efektler anlamında kayda değer avantajlar sağlamaktadır. 1830'ların Paris'i tamamiyla sayısal olarak yaratılmıştır (Ziliani, 2006: online). Halkın isyan halinde olduđu, kaosun ve talanın hüküm sürdüđu Paris sokaklarını, bu karmaşa ortamını, çalışmanın 'high definition' teknolojisinin gelişimi başlıklı önceki kısmında ayrıntılarıyla açıklandığı gibi, tüm detayları gösterebilecek keskinlikte bir 'high definition' kamera kullanarak görüntülemek oldukça zekice bir tercih olarak değerlendirilebilmektedir.

Yüksek alan derinliği avantajı sunan bir 'high definition' kamera ile çalışmanın *Vidocq*'a video ve televizyona daha yakın duran ve bu nedenle de zaman zaman izleyicinin gözünü rahatsız eden kendine özgü bir estetik kazandırdığı söylenebilmektedir. 'High definition'un bu özelliği, özellikle ayrıntı çekimlerde keskin ve gerçekçi bir etki yaratmaktadır. Fakat filmi tam da bu nedenle, yani çok fazla yakın çekim kullanılmış olması ve bunun verdiği rahatsızlığı gerekçe göstererek eleştirenler de bulunmaktadır (Ergin 2009: online). Açılış sekansındaki cinayet sahnelerinde hareket halindeki kameranın keskin netlikle çerçevelediği yakın plan görüntüler çok gerçekçi, 35mm estetiğine alışık bir izleyicinin yadırgayabileceği derecede gerçekçi bir izlenim yaratmaktadır.

Sony HDCAM24P1 kamera kullanılarak çekilen<sup>5</sup> *Vidocq*, grensiz bir görüntü elde etme ve güçlü kontrast sağlama anlamında yönetmene, özgün bir estetik anlayışı geliştirebilme konusunda ciddi bir malzeme sun-

maktadır. Filmin genelinde ışık, renk ve ses açısından 35 mm ile kıyaslandığında bir kalite farkı hissedilmemekte ancak doku olarak farklı olduğu da gözlemlenmektedir. Yönetmenin ağırlıklı olarak geniş açılı ve balık gözü lensler kullanması doğal olmayan, yapay bir etki yaratmaktadır ki buna sayısal olarak yaratılmış mekanlar da eklendiğinde filmin fantastik, gerçeküstü bir etki yaratan kendine özgü boyutu öne çıkmaktadır. Ancak 'high definition' kameranın teknik özelliklerinin sağladığı gerçekçi ve keskin netlikli çekim kapasitesi iki boyutu birbirinin içine geçirmektedir.

Brian McKernan'ın George Lucas'tan alıntılıyarak söylediği gibi; "yönetmenlerin üzerinde çalıştıkları araç öykü anlatmanın aracıdır ve öykü anlatmaya çalışan bu insanlar için gündem hep aynı kalmaktadır. Bu bakış açısına göre ise filmin hangi teknoloji kullanılarak çekildiği ikinci planda yer almaktadır" (2005: 18). Tam bu noktada 35mm'nin görüntü kalitesine eşdeğer bir görüntü elde etmeyi sağlayabilen 'high definition' teknolojisi önemli bir fırsat yaratmakta, formatın özellikleri ve kapasitesiyle belirlenen yeni bir estetik ve anlatım anlayışının da oluşturulabilmesine olanak tanımaktadır. Renk düzeltmelere elverişli, yapım sonrası aşamada rahatlık sağlayan 'high definition' teknolojisi, çekim aşamasında da kameranın rahatça devinebilmesi, ışığın yetersiz olduğu karanlık-loş mekanlarda bile gayet net görüntü almaya izin vermesi gibi özellikleriyle dikkat çekmektedir. Pastel tonların hakim olduğu filmde milimetrik, simetrik, estetik çerçeveler görsellik üzerinde yoğunlaştığını göstermektedir.

Çalışma içerisinde sıralanan pek çok avantajının yanında tamamiyla 'high definition' bir video kamerayla çekilen bir filmin görüntülerinin insan üzerine odakla-

<sup>5</sup> <http://www.dvdtimes.co.uk/content.php?contentid=5052>, 01.12.2006.

nan öyküler için rahatsız edici derecede yoğun olduğunu düşünenler de bulunmaktadır (McKernan, 2005: 135). Aksiyon sahneleriyle bezenmiş, gerilim-polisiye türünde bir film olsa da, detay vermeye müsait 'high definition' teknolojisinin sık sık kullanılan ayrıntı, yakın plan yüz çekimleriyle vurgulandığı *Vidocq* da zaman zaman bu rahatsız edici etkiyi yaratmaktadır. Ancak ön plan ile arka plandaki özne ya da nesnelere aynı netlikte çerçevesizliğine olanak tanıyan olağanüstü alan derinliği özelliği, 'high definition'a bu dezavantajı göz ardı ettirebilecek bir üstünlük kazandırmaktadır.

## Vidocq'ta Ses Kullanımı Üzerine

Bu çalışma filmin biçimsel ve görsel öğelerine ağırlık verdiğinden son olarak ses ve müzik kullanımından kısaca bahsedilerek çalışma tamamlanacaktır. Daha canlı, daha gerçekçi ve izleyiciyi aksiyonun ortasına sürükleyen genel 'high definition' deneyimi, yüksek çözünürlüklü ve kaliteli görüntü üretimine ek olarak, yayıncılık alanında olduğu kadar sinemada da yaygınlaşarak kullanılan ve üç boyutlu bir etki yaratan 5.1 sayısal ses teknolojisi ile desteklenmekte, etkisi artırılmaktadır.<sup>6</sup> Bu bağlamda, 35 mm kalitesinde bir görüntüyle ama video-art estetiğinde çalışma olanağı sağlayan 'high definition' teknolojisi biçim ve içeriği de şekillendirmektedir. Sürekli devinen, aktüel kamera kullanımının tercih edilmesi, filmin kahramanı olan *Vidocq*'un filmi başında öldürülerek izleyicinin şaşırılması gibi unsurlarla geleneksel anlatı sineması mantığından uzaklaşan filmde müzik tercihlerinin de aykırı bir anlayışla belirlendiği fark edilmekte-

dir. Filmin konusuna yani kaotik devrim öncesi ortama uygun olmasının yanı sıra plastikliğini ve kamera rejimini de destekler nitelikte gotik ya da black metal tınılarının hakim olduğu bir müzik kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca ses kaydı konusunda da 'high definition' teknolojisinin 35 mm'nin tüm niteliklerine sahip olmasından başka görüntüde olduğu gibi keskinlik sağladığı da hissedilmektedir. Bununla birlikte, sayısal teknolojilerin ses kurgusunda sağladığı kolaylıkları açıklayanlar dışında, genel anlamda 'high definition' teknolojisinin sinemada ses kullanımı üzerindeki etkilerini detaylı olarak inceleyen nitelikli bir çalışmanın bulunmadığı, varolanların da 'high definition' ses teknolojisinin televizyon ve yayıncılık ya da bilgisayar teknolojileri ve programları açısından rolüne odaklandığının altını çizmek gerekmektedir. Özetle, bu alanda literatürde bir boşluk olduğu dikkate alındığında, sadece görsel değil, görsel-işitsel bir dil olduğunu gelişiminin erken dönemlerinde ispatlamış olan sinemanın 'high definition' teknolojisinden işitsel alanda nasıl ve ne derece yararlandığına dair akademik çalışmalara acilen ihtiyaç duyulduğu netlikle görülmektedir.

## Sonuç

Walter Benjamin'in tanımlamasıyla özü itibariyle bir mekanik yeniden üretim biçimi olan sinema sanatı geleneksel sanat dallarının elitist yapısından uzaklaşan bir avantaja sahip olmaktadır. "Bu ayrıcalık, çoğaltma tekniğiyle sanatın en geniş kitlelere ulaşabilme avantajıdır. Oysa geleneksel sanatların aristokrat ve ayrıcalıklı niteliği bu kitlesel güçten yoksun bulunmaktadır. Bu nedenle Benjamin sinemayı bir demokratik sanat olarak nitelemektedir" (Gönen , 2004: 78). Teknolojideki gelişmeler film üretimini ekonomik ve pratik anlamda kolaylaştır-

<sup>6</sup> <http://www.allbusiness.com/information/internet-publishing-broadcasting/850933-1.html>, 01.05.2009

dıkça da sinema, nerdeyse her bireyin kişisel hikayesini kurarak kendisini ifade edebileceđi en demokratik kitle iletiflim aracı haline gelmektedir. Günümüzde sinemanın büyük ölçekli bir ticari endüstri olduđu kadar özgün bir sanatsal dışavurum aracı olarak kabul edilmesinin altında bu gerçekliđin yattığına inanılmaktadır.

Her ne kadar Türkiye gibi, sinemanın endüstrileşemediđi ve altyapı ve maddi olanakların yetersiz olduđu ülkelerde teknolojiye sahip olmanın pahalıya malolması ve sayısal olarak çekilen filmleri 35mm'ye aktarma işleminin hemen hemen aynı oranda maliyet yaratması nedeniyle sayısal teknolojiyle çalışmanın çok da avantajlı olmadığı düşünülse de dünya genelinde 'high definition' teknolojisinin kaliteli ve ucuz üretimin aracı haline gelmeye başladığı gözlemlenmektedir. Yönetmen Pitof'un bir söyleşisinde dile getirdiđi gibi; "bu geleceđin sinemasına doğru ilk adım. Burada farklı olan şey ise post prodüksiyon –yapım sonrası süreç-. Yani kurgu ve görsel efektler çekim süreci kadar önem taşıyor" (aktaran Kökçeođlu, 2002: online). Çekim ve çekim sonrası işlemlerin yanı sıra dağıtım ve gösterim aşamalarında da 'high definition' teknolojisi kolaylıklar sağlamaktadır. Geniş ekranda mükemmel sonuçlar veren HD projeksiyonlar, HD Flat televizyonlar, HD monitörler şu an mevcut durumdadır. Üstelik 'high definition' teknolojiyle üretilmiş bir filmin dağıtım için dvd'ye çevrilmesi de mümkündür (McGinn, 2006: online). Tüm bu özellikler 'high definition' teknolojisinin yaygınlaşması ve kolay ulaşılabilir olmasını beraberinde getirmektedir. Bu noktadan sonra mesele, sinema sanatını, anlatısını geliştirecek denemeler yapma, bu teknolojinin sınırlarıyla çerçeveselenen özgün bir üslup ve estetik yaratabilme meselesi gibi görünmek-

tedir. "Filmleri kameralar değil yönetmenler yapar...En önemli ekipmanınız, hareket edebilen bedeniniz, hayal gücü yüksek aklınız ve bu ikisini kullanabilme özgürlüğünüzdür" (1965) iddiasında bulunan Maya Deren gibi, anaakım ticari sinemanın alternatifi olarak kişisel film üretim pratiđini teşvik eden isimler, geleneksel anlatı sinemasının vazgeçilmez 35 mm dışındaki araçların yönetmenlere yaratıcı, sanatsal özerklik kazandırdığını daha 1940'larda ispatlamışlardır.

Bugün içinde bulunduđumuz aşamada video estetiđi sinemanın geleceđini belirleyecek gibi görünmektedir. Roy Armes'in özel olarak 'high definition' teknolojisi üzerine olmasa da genel anlamda video estetiđi konusundaki görüşleri, bu yeni anlatım aracının özelliklerinin açıklanmasında ışık tutmaktadır (Armes, 1995: 44-56): Video bir yandan yakın, açıklayıcı, güncel ve doğal olması diğer yandan anlksal düzenlemesi, uzaklığı, sentetik ve çözümsel olması iki gibi iki zıt yönü aynı anda bünyesinde barındırmaktadır. Video ve filmde renkli görüntünün oluşturulma yolları arasında temel farklılıklar bulunsa da her iki araç da, özünde, bütün renk dizisinin mavi, yeşil ve kırmızı olmak üzere üç ana renkten meydana getirilebileceđi ilkesi üzerinden işlem görmektedir. Ve her iki araç da perspektife çok şey borçlu görünmektedir. 'High definition' teknolojisinin getirdiđi yenilikler öncesinde iki araç arasındaki en önemli farklılığın boyut olduđu söylenebilmektedir. Geniş perdede yansıtılmaya uygun 35mm sinema oyuncularına mitolojik bir boyut katarken video görüntüsü yakın çekimlere ağırlık vermeyi dolayısıyla karakterlerin sıradanlaştırılmasını, doğallaştırılmasını gerektirmektedir. Video görüntüsü gerçek değil aktüeldir ki bu özelliđi, sunulan görüntü gerçek za-

man, imge ve seslerden oluşmamış bile olsa izleyici de onun gerçeğın bir yorumu olduđu etkisini yaratmaktadır. Son olarak video-nun sonsuz şekillerde işlenebilen ve model-lenebilen esnek bir ortam olduđu ifade edilebilmektedir.

## Kaynakça

ALEMDAR, Korkmaz ve ERDOĐAN, İrfan, **Popüler Kültür ve İletifim**, Ümit Ya-yıncılık, Ankara, 1994

ARMES, Roy, “Video Görüntüsünün Estetiğı”, Çev: Gökhan Özaysın, **Video Sanatı**, Derleyen: Levend Kılıç, Hil Yayınları, İstanbul, 1995

BAŞAK, K. M. (2009), “Kamera Kullanımında Uyulması Gereken Basit Kurallar” <http://www.ta1d.com/Kamera.htm>, 25.12.2009

DENKE, Conrad, “Highdef Overview” [http://www.highdef.com/library/high-def\\_overview.htm](http://www.highdef.com/library/high-def_overview.htm), 26.05.2006

DEREN, Maya ‘Amateur Versus Professional’, **Film Culture**, Sayı: 39, 1965

ERGİN, Anıl, “Vidocq: İki Adım Bir Adım Geri”, <http://beyazperde.mynet.com/sinekritikdetay.asp?id=506>, 25.12.2009

GÖNEN, Metin, **Paradoksal Sanat Sinema**, Es Yayınları, İstanbul, 2004

KILIÇ, Levend, “Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına”, **Video Sanatı**, Derleyen: Levend Kılıç, Hil Yayınları, İstanbul, 1995

KOBLER, Helmut, **Anatomy of A Guerrilla Film: The Making of RADUIS**, USA Course Technology, Boston, 2005

KOÇYİĞİT, Çağdaş, “Değışimin Müjdecisi Vidocq”, <http://beyazperde.mynet.com/sinekritikdetay.asp?id=507>, 25.12.2009

KÖKÇEOĐLU, Serdar, “Sayısal Natürmort Vidocq”, [www.beyazperde.com/print-sinemasal.asp?id=3117](http://www.beyazperde.com/print-sinemasal.asp?id=3117), 25.12.2002

MCGINN, Walt “HD Editing”, <http://www.highdef.com/library/HDEditing.htm>, 24.05.2006

MCKERNAN, Brian, **Digital Cinema**, McGraw Hill Companies, USA, 2005

MCNICHOL, Ed, “High Definition Defined”, <http://www.highdef.com/library/hddefined.htm>, 26.05.2006

MURCH, Walter, **Göz Kırparken**, Çev: İlker Canıklıgil, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2005

MONACO, James, **Bir Film Nasıl Okunur**, Çev: Ertan Yılmaz, Oğlak Yayınları, İstanbul, 2001

ONARAN, Alim Şerif, **Sinemaya Giriş**, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986

ÖZGENALP, Nur, “Vidocq: Ayna Ayna Söyle Bana”, <http://beyazperde.mynet.com/sinekritikdetay.asp?id=508>, 25.12.2009

ZILIANI, Laurent, <http://www.plume-noire.com/movies/reviews/vidocq.html>, 01.12.2006

INTERNATIONAL BROADCAST ENGINEER, <http://www.allbusiness.com/information/internet-publishing-broadcasting/850933-1.html>, 01.05.2009

<http://www.sinema.com/film-ozetbilgiler.aspx?FilmID=3456>, 01.12.2006

<http://www.dvdtimes.co.uk/content.php?contentid=5052>, 01.12.2006

<http://www.vidocq-lefilm.com>, 25.11.2006

[www.intersinema.com](http://www.intersinema.com), 30.11.2006

<http://www.sony.co.uk/product/hdd->

hdv/hdr-fx1, 25.12.2009

[http://pro.jvc.com/prof/attributes/features.jsp?model\\_id=MDL101394](http://pro.jvc.com/prof/attributes/features.jsp?model_id=MDL101394), 25.12.2009