

# DİJİTAL EVRENDE MİMESİSİ YENİDEN DÜŞÜNMEK; AVATAR FİLMİ

Rana İğneci SÜZEN  
Akdeniz Üniversitesi G.S.F Sinema-TV, Antalya  
ranaigneci@hotmail.com

## ABSTRACT

Cinema, with its unique way of expression, states a wide range area of capabilities. This is a “narrative” form that conveys a strong sense and discourse which includes its own unique codes and techniques. Even if this narrative form houses infinite contingencies, basically, it is based on showing and performing. While the Modernist or the Avant-garde cinemas, which are experiencing the modern narrative techniques, are on the other side of these narrational contingencies, the Classical Cinema has always managed to protect its ties with the mimesis concept which exists since Aristotle thanks to its practices on generally used forms of dramatic narration which are showing and performing. Mimesis, accordingly, states the form in which the narrator is excluded and in which the events are re-fictioned and relived in a present time. Here, the context of making the events ‘lived’ without a mediator, establishes a virtual reality which is over the feelings of “katharsis” and “identification” with the application of digital 3D effects in the cinema of today. This study argues how the “mimesis” concept is evolutionized by the digital capabilities of the cinema or what this new form has added to the narrative capabilities of the cinema. Accordingly, the 3D movie Avatar directed by James Cameron will be analysed in accordance in the cinematic narrative forms.

**Keywords:** Mimesis, 3D Cinema, Classic Cinema, Cinematic Narration, Katharsis

## 1. MİMESİS, KATHARSİS, ÖZDEŞLEŞME

Anlatmak temel bir ihtiyaç olarak insanlığın çok eski dönemlerinden beri var olagelmıştır. Anlatmaktan anlatı biçimlerine doğru evrilme aşamasında temel sorunlardan birini ise anlatıcının varlığı ya da konumu sorunu oluşturmuştur. Sinema kendine özgü anlatım biçimiyle günümüzün en etkili anlatım olanaklarından birini ifade eder. Bu doğrultuda, bir perde üzerine yansıyan görüntüyü -ya da artık üç boyutla daha da gerçekçi kılınan görüntüyü- her ne kadar teknolojiyle birebir olarak tasavvur etsek de, sinema anlatılarının kökenindeki estetik kalıpları teknolojik devirlerden çok eskilere, Aristoteles’e hatta Platon’a kadar götürebilmek mümkündür.

Aristoteles Poetika adlı eserinde Antik Yunanda dramatik eserleri estetik açıdan çözümlenmeye çalışmış, bu doğrultuda onları sınıflandırıp incelemiştir. Aristoteles’in üzerinde durduğu en önemli kavramlardan biri olan mimesis kavramı, Antik tragedyanın varoluşundan beri yaşamın yansınması olarak ifade edilebilecek bir sanat biçimini tanımlamaktadır. Kavram dramatik sanatlar için temel bir estetik problemi de işaret eder. Taklit anlamına gelen mimesisi, gerçekliğin kopyası hatta gerçek yaşamın yaratıcı ve öykünmeci bir biçimde kopyası olarak düşünebilmek mümkündür. Aristoteles mimesis kavramını sanat kuramının merkezine koyarak, sanatın hareket ve eylem halindeki insanın bir taklidi olduğunu ifade ederken ona yeniden yaratıcı ve yorumlayıcı özellik yükleyerek çok geniş bir alana yayar (Çalışlar,s.119).

Platon Devlet adlı yapıtında Aristo’dan da önce mimesis kavramı üzerinde durmuş ve anlatıları mimetik ve diegetik olarak ikiye ayırmıştır. Bu temel ayırım günümüze dek üzerinde düşünülen ve kuram üretilen bir ayırım olmayı sürdürmüştür. Platoncu anlamda diegesis ile mimesis arasında yapılan klasik ayırım; bir olayın bir anlatıcı tarafından anlatılması ile bir olayın aracısız sunumu yani canlandırılması arasındaki farka dayanmaktadır. Bu, anlatmak ve

göstermek arasındaki farktır (Chatman,s.29). Burada bizim ilgi alanımıza giren temsil etme, canlandırma dolayısıyla bir olayın anlatımıdır. Aynı durumu Gerard Genette yazın kuramında, mimesis (kusursuz taklit) ve diegesis (saf anlatı) ile karakterlerin konuşmalarının çeşitli şekillerde temsil edilmesini, anlatıcı ile okurun, anlatıdaki aleni bulunma biçimlerindeki mesafe sorunlarından yola çıkarak tanımlamıştır(Genette,s.18). Mimetik anlatım diegetik anlatıma göre anlatıcının aradan çıktığı ve izleyicilerin öyküdeki olayları canlandıran (taklit eden) karakterler aracılığıyla, o ana ve oraya (zaman ve mekana) götürülmesidir. Diegetik anlatıda bir anlatıcının varlığı sözkonusudur. Ancak mimetik anlatımda olaylar canlandırılır. Dolayısıyla bu olayın kurmaca bir atmosferde taklit edilerek yeniden yaratılmasıdır sözkonusu olan. Buradaki en önemli unsur, izleyenlerin, bir gerçeklik izlenimi yaratılarak bu atmosfere dahil edilmeleridir. Mimesis işte böyle bir atmosferin yaratılmasını zorunlu kılarak bir illüzyon/gerçeklik yanılması yaratır. Sevda Şener illüzyonu, seyircinin seyirci olduğunu bir an için unutup oyunu gerçekmiş gibi izlemesi yani sahnedeki olayı yaşamaması olarak yorumlamaktadır (Şener,1998,s.283). Dolayısıyla sinema gibi dramatik temsil etmeye dayalı biçimlerin mimetik anlatıların alanına girdiğini söylesek de günümüzde modern anlatıların, anlatıcı sorununa farklı biçimlerde yaklaşımları ve biçimin kendini görünür kılma isteği mimetik anlatımın sınırlarını ve bu gerçeklik yanılmasını tahrip etmektedir. Ancak klasik sinema anlatıları hala mimesise dayalı dramatik yapıyı temel alır. Ve bu, dramanın ilk gelişim evrelerinden beri oluşturduğu estetik kalıpların neredeyse aynısını içerir.

Platon mimesisi taklit anlamında kullanırken ona bir aşağılama yüklemiş, Aristo ise sanatçının benzetme işleminde yaratıcı bir güç barındırdığı için mimesisin bir yeniden yaratma işlemi olduğunu vurgulamıştır (Nutku, s.12). Tragedya eylemde bulunan kişiler tarafından temsil edilir ve bu anlamda sadece bir öykü değildir. Aristo onu, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu olan bir eylemin taklidi olarak belirtmekte ve “Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir” diyerek katharsis kavramını vurgulamaktadır (Aristo, s.22). Katharsis kavramı, özdeşleşme ile birlikte mimesisin en önemli unsurlarından kabul edilebilir. Katharsisi büyük bir coşkusal gerilimden sonra boşalma (rahatlama), estetik bir coşku olarak ifadelendiren Aristo, tragedyayı katharsis ile birlikte değerlendirerek onu psikolojik olarak temellendirmiş ve trajik olanın yeniden yaratılmasından duyulan hazla da ilişkilendirmiştir (Çalışlar, s.100). Özdeşleşme ise izleyicinin dramatik süreçle özdeşleşim kurması olarak ifade edilebilir. Bu, temsil edilen, canlandırılan yaşam kesitinin içine girerek acıma ve korku duygularının uyanmasına (katharsis) neden olan duygu durumudur (Çalışlar, s.138).

## 2. KLASİK DRAMATİK YAPI VE KLASİK SİNEMA ANLATISI

Klasik dramatik yapıyı, klasik sinema anlatılarının da ödünç aldığı evrensel ve yaygın bir anlatım biçimi olarak kabul edebiliriz. Klasik dramatik anlatımın kökleri ise Yunan tragedyalarına dayanır. Dramatik anlatımın günümüze dek gelen belli başlı özelliği kapalı ve neden sonuç ilişkileriyle kurulu yapısıdır. Oyun kişilerinin ilişkileri, bu gelişim ve süreklilik gösteren serim, düğüm, çatışma ve çözüm aşamalarında gelişir. Kahraman oyunun başındaki duruma tepki göstererek eylemi/aksiyonu başlatır. Bu durumu hazırlayan koşullar ise serim kısmında gösterilir. Eylemi başlatan ise genellikle kahraman ve onun karşısındaki bir anti kahramanın çatışması olabilir. Duruma razı olmayan kahraman bir çözümsüzlüğün içine girer. Bu kısım ise düğümü oluşturur. Her çatışma ortaya bir düğümü çıkarır ve her düğüm ise yeni bir çatışmayı gerektirir. Bu gelişim artan bir gerilim yaratır. Gerilimin tırmandığı en yüksek nokta ise doruk noktasıdır. Olaylar doruktan sonra hızlı bir biçimde sonuçlanacaktır (Şener 1997,s.18). Klasik dramın bu kapalı ve sıkı bir biçimde örülmüş yapısı, klasik sinema anlatılarında hala kullanılan ana dramatik eksenini oluşturmaktadır.

Bu yapı, tüm diğer anlatı biçimlerinde de varolan daha doğrusu tüm anlatıların temel bir birimi olan öykünün (fabula) şimdiki zaman yanılması içinde, şu anda ve burada sunulmasına dayanır. Bu ise ‘öykünün’ anlatılan kişiye getirilmesi değil, ‘öykünün anlatıldığı kişinin’ olayın gerçekleştiği zaman ve mekana götürülmesi olarak ifade edilebilir. Anlatımın

mimetik türü olan dramda herhangi bir anlatıcıya gerek yoktur çünkü olaylar şimdiki zaman akışı içinde oluyormuşçasına yeniden kurulur. Mimetik anlatım biçiminde olayları zaman-mekan içine yerleştirmek ve seyircinin de şimdiki zaman yanılması içinde bu olaylara doğrudan bir şekilde tanık olmasını sağlamak gerekir (Ünal, s.109). Klasik sinema işte bu bahsettiğimiz klasik dramatik anlatım biçimine uygun bir filmsel stil geliştirmiştir. Tüm optik kurallar, çekim çeşitleri, alıcı hareketleri, alıcı açıları, görüş noktaları, dekor, kostüm, oyunculuk biçimleri, hepsi birden bu dramatik etkiyi oluşturacak bir atmosfer yaratımı için oluşturulmuştur. Bir çizgi üzerinde gelişen olaylar doğrusal bir yol izler. Yay şeklinde bir gelişimin içinde bir durak noktası ve bu noktaya vardırılan gerilim ve bir sondan bahsedebiliriz. Seyirci işte bu mekanizma sayesinde olayların akışına kendini kaptırarak olaylar ya da kahramanla özdeşleşir. Burada modern anlatıların sorgulayan ve zihinsel katılım yapması beklenen seyircisinden apayrı bir seyirci aktivitesi sözkonusudur. Seyirci olayların akışına tamamen kendini kaptırıp karakterlerle duygusal temelde bir yaşantı birliğine girer. Doruğa doğru yükselen bir gerilimle başka bir hayatın içinde yer alarak, doruk noktasıyla birlikte başlayan son bölümde, olayların çözülmesiyle içine sokulduğu gerilimden kurtarılarak rahatlatılır. Haz ve rahatlama da buradan doğmaktadır. Mutlu Parkan bu özdeşleşme mekanizmasının sonucundaki hazzın, geleneksel sinemanın eğlence yönünü oluşturduğunu söyler ve eğlencenin ise, seyircinin yaşadığı yaşamdan uzaklaşarak kısa bir süreliğine başka bir yaşantının içine girip bu dünyada kendini ve kendi sorunlarını unutmamasından kaynaklandığını belirtir (Parkan, s.31).

Dış görünüşün mükemmel bir taklidini oluşturmayı amaçlayan klasik sinema anlatılarında, dramatik olayla seyirci arasında “şimdideşlik” yani seyircinin olayların olduğu zaman ve mekana götürülmesi en önemli amaçlardan biridir denilebilir. İşte bu nedenle onun karşı ucunda yer alan modernist anlatılardaki, dış görünüşün aşkın bir biçimde kavramsallaştırılması ve izleyicinin biçimin kurgusallığını farkedip olayla birebir özdeşleşmesinin kırılması, dramatik anlatımın temelindeki mimetik etkiyi bozar (Ünal, s.216). Oysa klasik sinema anlatılarında olayların gerçek dünyadaki gibi kesintisiz ve süregelen olduğu izlenimi yaratılmalıdır. Bu nedenle klasik anlatılarda dramatik yapıdan, teknik tüm ayrıntılara kadar, daima mimetik etkiyi güçlendiren bir yapı kurulur. Olayların bu şekilde kendiliğinden akıp gitmesi ve anlatıcının yokluğu izlenimi hepsi tek bir şeye hizmet eder; gerçeklik izleniminin güçlü bir şekilde yaratılmasına. Sevda Şener Batının dram anlayışının temelinde bu gerçeğe benzerlik duygusunun yattığını vurgulamaktadır. Akla ve mantığa uygunluk, gerçeğe benzerlik klasik dram anlayışının birbirine neden sonuç ilişkileriyle bağlanmış kapalı yapısını oluşturur (Şener, 1997,s.17). Aristoteles’in temelini attığı bu yapı, günümüze dek varlığını ağırlıklı olarak korumuştur. Burada önemli olan nokta, bu biçimin dramatik anlatımı kullanan tiyatro gibi sinema için de genel geçer ve kabul görmüş bir anlatım biçimine dönüşmüş olmasıdır.

Dramatik olay gelişiminin temeli sürekliliğe dayanır. Anlatı örgüsü varsayımsal olan ve daha çok seyircinin gözü olarak düşünebileceğimiz bir perspektife göre inşa edilir. Seyirci ise bu varolan perspektife yerleşir. Seyircinin bu perspektife yerleşebilmesi için inanması, katılımı ve özdeşleşmesi gerekir. Kısacası seyircinin burada bu perspektife inandırılması gerekir. Bu noktada olayların sürekliliğini sağlayacak ilişkilerin mantıksallığı çok önemlidir. Seyirci olay gelişimine, karakterlere inandığı yani buradaki mantıksallıktan kuşku duymadığı takdirde öyküye ilgisi yoğunlaşır ve onu içine alması gereken perspektifteki konumunu alır. Bundan sonra ise duygusal bir coşku ve heyecan yaşayarak anlatıyla özdeşleşmesi kolaylaşır (Ünal, s.134). Klasik dramatik anlatım gerek tiyatrodaki gerekse sinemadaki karşı uçlarını da var etmiştir. Tiyatrodaki Brecht’in özdeşleşmeyi kırmak ve seyircinin izlediğine kendini kaptırmasına hizmet eden biçimi yabancılaştırma efektleriyle sorgulatır hale getirmeye yönelik çabası başlı başına -Epik olarak adlandırılan- bir tiyatro anlayışı doğurmuştur. Aynı şekilde sinemada da kökleri Griffith tarafından atılan klasik sinemanın karşı ucunda bu kapalı yapıyı kıran, özdeşleşme yerine yabancılaşmayı koyan, izleyicinin zihinsel katılımını ve sorgulamasını amaçlayan bir sinema anlayışı ilk olarak Dziga Vertov ve daha sonra da Godard tarafından estetik bir biçim olarak ortaya konmuştur. Bu nedenle özdeşleşme ve katharsisin -varlığı ya da yokluğu sayesinde biçimi iki ayrı uca savurabilecek- sinemanın

temel estetik öğeleri olduğu söylenebilir. Örneğin modernist anlatılarda gerçeklik izlenimi katharsis yaratılmayacak biçimde denetim altına alınır. Daha doğrusu sinema perdesinde izlediğimiz şeyin, gerçekliğin kendisi değil kurgulanmış başka bir gerçeklik olduğu daima belirtilerek, katharsis ve özdeşleşmenin önüne geçilir.

Brecht estetiği de temel olarak bu katharsis duygusunun seyirci için tehlikeli olduğu varsayımına dayanır. Katharsisin ortaya çıkmasını sağlayan kavram “*emföhlung*” yani duygu temeli üzerinde yaşantı birliğidir. Seyirci sahnedeki figürler ile kurduğu duygu ve yaşantı birliği nedeniyle sonunda katharsise ulaşır. Kahramanla özdeşleşen seyirci onun içine düştüğü durumları değerlendirme, eleştirme yeteneğinden yoksun kalır (Parkan, s.48). Burada dramatik anlatımda özdeşleşmeyi sağlayan mekanizmayı; seyircinin, anlatının bu sağlam dokunmuş kapalı ve neden sonuç ilişkileriyle ilerleyen perspektifine dahil edilmesiyle olayları dışarıdan deneyimlemesi ve bir de bakış açısına ortak edildiği karakter aracılığıyla anlatıyı içerden deneyimlemesi oluşturur. Seyirci karakterlerden birini ayrıcalıklı zaman ve mekanına dahil olarak onun bakış açısıyla ve onunla özdeşleşir. Böylece olay örgüsünü artık içeriden de deneyimlemektedir. Bundan sonra olayın seyrine göre hisler yaşayacaktır. Korku, heyecan, üzüntü vs.(Ünal, s.135) Klasik anlatı sinemasında anlatıcı kendini gizlediği ve görünmez kıldığı için izleyici ile kurmaca evren arasında mesafe kalmamıştır. Burada izleyici filmin yarattığı yanılsamayı fark edemez. Filmin anlatım tekniklerinin (kurgu, ışık, dekor, kostüm, müzik, kamera hareketleri, açıları ve olay örgüsü) aslında hepsi birden bir anlatıcıdır. Ama buna görünmez ya da kendini gizleyen bir anlatıcı denilebilir. Klasik anlatı sinemasında anlatıcı anlatının kendisine dönüşmekte, izleyici de anlatı kişilerine, kahramana dönüşerek, onunla özdeşleşmektedir (Oluk, s. 37).

Yani klasik anlatı sineması tüm anlatı biçimlerinde başat olan anlatıcı sorununu, anlatım mekanizmalarını gizleme, olabildiğince görünmez kılma yönünde çözer. Mimesis bu şekilde güçlenir daha doğrusu mükemmel bir illüzyona, gerçeklik yanılsamasına ya da izlenimine ulaşılır. Klasik anlatı sinemasının mimesisi güçlendirecek biçimde geliştirilen dramatik kurgusuna, dramatik etkiyi güçlendirecek bir şekilde kurulan “stil/biçim” eşlik eder. Anlatım, hem biçimsel araçların hem de olay örgüsünün ve onun anlatım biçiminin hepsi tarafından belirlenir. Böylece, klasik bir sinema anlatısını belirleyen birçok faktör olmasına rağmen temel unsurun; anlatının daima bir gerçeklik illüzyonu yaratarak temsil edilmeye çalışılması ve bu sayede izleyicinin bir filmin içine girerek onu deneyimlemesi amacının taşınması olduğu söylenebilir. David Bordwell olası anlatıların sayısını sınırsız olarak belirtmekte ama gene de kurmaca film anlatılarında tek bir türün egemen olduğunu özellikle vurgulamaktadır. Bu egemen tarz Hollywood sinemasıdır. Bu tarz süresi, etkileri ve tarihi nedeniyle klasikleşmiştir (Bordwell, s.94). Bordwell’e göre Klasik anlatıda aksiyonun nedeni bireysel karakterlerden ortaya çıkar. Doğal nedenler aksiyonu etkileyebilir ama anlatı merkezine kararlar, tercihler ya da karakterin özellikleri gibi (Yunan tragedyelerindeki gibi aynı biçimde) kişisel psikolojik nedenleri almıştır. Anlatıyı ilerleten karakterin arzusu ya da istemleridir. Arzu bir hedefi belirler ve karakterin bu hedefe yolculuğu, bu yolda karşılaştıkları tıpkı klasik yunan tragedyasında olduğu gibi Hollywood sinemasında da anlatının seyrini belirler. Elbette burada karakterin hedefine ulaşmasında ona engel teşkil eden bir karşıt güç sözkonusu olur. Ama klasik anlatı filmlerinin çoğu güçlü bir finali içermektedirler. Bir kaç konu anlatı esnasında çözümsüz olarak bırakılsa bile sonunda tüm taşlar yerlerine oturur ve film kendi nedensel zincirini bu şekilde tamamlar. Tüm gizemler aydınlığa kavuşur, tüm çatışmalar da sonuçlanır. Bu süreç daima bir özdeşleşim mekanizmasını sağlamak zorundadır.

Michael Chion klasik anlatı sinemasında izleyicinin film kişisiyle özdeşleşmesinin sağlanması için çeşitli formüllerin, yöntemlerin olduğunu vurgulamaktadır. Genellikle kahramana sevilen, saygı duyulan ya da hayranlık uyandıran özelliklerin verilmesi bunlardan en belirginidir. Ya da kahramanın filmin başında büyük bir felakete karşılaşması yine oldukça etkili bir yöntemdir. Anlatıda öykü bilinçli bir şekilde bir kahramanın bakış açısıyla seyirciye aktarırsa özdeşleşme çok daha kolay sağlanır (Chion, s.134). Aristoteles’in tragedyanın

insan ruhunda temel olarak korku ve acıma duygularını uyandırdığını söylemesinde olduğu gibi, olanaklılıkları bakımından sinemanın, mekan ve zaman sınırının da olmaması (günümüzdeki üç boyutlu gelişimi de hesaba katılırsa) nedeniyle korku, endişe, acıma duygularını en etkili biçimde kullanan sanatlardan biri olduğunu söylenebilir. Robert Kolker izleyicilerin büyük bir kısmının tüm dünyada neredeyse bir filmin nasıl olması ve ne söylemesi gerektiği konusunda belli kodlar tarafından koşullandırıldığını söyler. Bu uzlaşmalar çok genel anlamıyla klasik anlatımın genel geçer unsurları olarak nitelendirilebilir. Bu unsurlar Kolker'e göre filmin şeffaf iletimi ve anlatılan öyküye erişebilmek için herhangi bir çaba sarfetme gerekliliğinin olmaması şeklinde nitelendirilebilir (Kolker, s.119). Kolker'e göre klasik stil öyküyü hızlandırır ve izleyiciyi de kesinlikle filmin içine yerleştirir (Kolker, s.132). Olay örgüsü, kurgusu, ve filmin stili izleyicinin atmosferin içine girmesini kolaylaştıracak biçimde düzenlenmiştir. Sinema salonlarının karanlık ve yalıtılmış olması da filmin atmosferine girebilmeyi, duygu birliğinin yaratılması ve özdeşleşmeyi kolaylaştırır.

Hitchcock dramayı tanımlarken "sıkıcı parçaları kesip çıkarılmış yaşam" tanımını kullanmaktadır (aktaran Armes, s.93). Bu tanım aslında bir anlamda gerçekçilik sorununu da ortaya koyar. Çünkü klasik dramatik anlatımda ve dolayısıyla klasik sinemada gerçekliğin gözlenip en gerçekçi bir şekilde perdeye aktarılması gibi bir dert asla olmamıştır. Burada amaç daha çok gerçekmiş gibi yapan kurgusal öyküler anlatmaktır. Armes bu durumu "Hollywood'da yaşam gözlenmez fakat temel malzeme olarak talan edilir" diyerek ifade etmektedir (Armes, s.93). Yönetmen gerçekliğin duygusunu, ritmini yakalamaya çalışmaz ama onun yerine onun tam bir kopyasını kurmaya çalışarak gerçeklik yanılsaması yaratır. Gerçekçi sinema teknik olanakların yalınlaştırılmasından yanayken, klasik anlatı filmi teknik ve endüstriyel ilerlemeleri tam da bir gerçeklik yanılsamasını oluşturmada büyük bir başarıyla kullanır (Armes, s.93). Aslında gerçeklik sorunu çok kapsamlı olmakla birlikte temel olarak bir stil sorunu olarak adlandırılabilir. Yani iletilen anlamdan çok o anlamın nasıl iletildiği ile ilgili bir süreçtir. Bu da biçim ve içerik sorunsalından ayrı düşünülemez. Tahsin Yücel, yazın bağlamında gerçeklik olgusunu irdelerken, en somut olguların anlatımında bile anlatım esnasında başka bir gerçeklik oluşturulduğunu ifade etmektedir. Bu gerçek bir içerik olmaktan çok bir biçimdir. Yücel'e göre yazında bir gerçeklikten söz edilebilirse, bu nesnelere olduğu gibi yansıtılmalarında değil, bu dilin nasıl yansıtıldığının bilinmesiyle ilgilidir. Yani en gerçekçi yapıt gerçeği olduğu gibi çizen değil, dünyayı bir içerik olarak kullanarak, dilin (biçimin) gerçektışı gerçekliğini araştıran yapıttır (Yücel, s.29). Bu nedenle anlatımın biçimi onun ideolojik yansımaları olarak da okunabilir. Dolayısıyla Klasik anlatı sinemasının ideolojisi de, onun gerçeğin yerine geçerek yeni bir gerçek üretmesi ancak bunun üzerine sürekli örtetek gizlemeye çalışması olarak düşünülebilir. Günümüzde, belirli kodlar içinde filmlerin üretildiği Hollywood'da, klasik stilin olanaklarını arttıran ve sınırlarını zorlayan dijital teknolojilerin daha da yaygınlaştığı söylenebilir. Kolker'e göre görüntünün yapay olarak oluşturulması, arkadan gösterim, örtü işlemi ve görüntü üretmenin diğer biçimleri gibi eski uygulamaların çoğu artık bilgisayar üzerinde yapılmaktadır. Arka planlar üç boyutlu grafik programlarla gösteriliyor, karakterler sayısal olarak kopyalanmış insanlardan oluşan kalabalıkların ortasına yerleştirilebiliyor. Ancak burada değişmeyen çok önemli bir unsur söz konusudur. Yani tüm bu dijital teknikler aslında eski tarz optik işleme aynı amacı taşırlar; en üst düzeyde gerçeklik etkisi elde etmek (Kolker, s.159). Burada elde edilmek istenen gerçeklik Aristo'nun tarif ettiği mimesisin sınırlarını zorlamakta mıdır? Mimesis böyle bir teknoloji ile nasıl bir estetik boyuta taşınacaktır? Tüm bu teknolojilerin mimesisin kuruluşundaki gerçeklik algısını arttıracak ya da arttırma yönünde kullanıldığını söyleyebiliriz.

### **3. KLASİK DRAMATİK BİR ANLATI OLARAK ÜÇ BOYUTLU BİR FİLM; AVATAR**

James Cameron'un 2009 yılında çektiği filmin görüntü teknolojileri konusunda bir çığır açarak belki de yeni bir sinemasal estetiğin habercisi olduğu söylenebilir. Ancak filmin tüm bu yeni teknik olanaklılıklarına rağmen, bütünsel olarak klasik dramatik anlatımın temel

kurallarına sıkı bir şekilde bağlı olduğu görülmektedir. Filmin olay örgüsü, öykü ve nedensellik gibi ilişkilerin örülüşünde bu klasikleşmiş yapının tüm etkileri hissedilmektedir. Buna göre öncelikle öykü ve olay örgüsünün gelişme modelleri ele alınabilir;

**A.Öykü;** Pandora adlı gezegen içinde bulunan büyük ve değerli maden yatakları için, insanlar tarafından işgal edilir. Pandora gezegeninde ise Navi denen yerli bir ırk yaşamaktadır. Naviler, insandan fiziksel olarak çok daha güçlü ama DNA olarak da insan ırkıyla benzeşen yaratıklardır. Herhangi bir teknoloji ile tanışmamış olan Naviler ilkel kabileler şeklinde örgütlenmiş ve ritüelistik bir yaşam sürmektedirler. Doğaya ve onlara yaşamı veren enerji olan Eywa'ya saygılı bir şekilde yaşarlar. Kendilerini savunmanın dışında silah kullanmayan Naviler, doğayla ve diğer canlılarla büyük bir uyum içinde yaşamaktadırlar. Ancak bir gün Dünyalılar yani insanlar gelip yeraltındaki bazı madenler için Navilerin düzenlerini bozarlar. Onlara ingilizce öğretip, medenileştirmeye çalışmakta ve onları atalarının yurtlarından zorla çıkarmak istemektedirler. İşgalci ve savaştı Dünyalılar bunu sadece milyon dolarlar kazanacakları madenler için yaparlar. Naviler onlara direnir. Pandora gezegeninde bilimsel araştırmalar yapan ekiptekiler ise diğer Dünyalılardan farklı olarak Navileri korumaya çalışmaktadır. Ama militer güç kazanır ve Navilere savaş açılır. Bilimsel ekipten eski bir asker olan Jake Sully, avatariyla Navi ırkının arasına katılma şansını yakalamıştır. Avatari Navilerle kalırken, Jake Sully'nin kendi bedeni askeri karargahta eşleştirme makinasındadır. Böylelikle avatari sayesinde diğer bedeniyle Navilerin yanında olabilmektedir. Jake Sully önceleri Navileri oradan çıkmaya ikna etmekle yükümlüken, kendi ırkının acımasızlığı karşısında Navilerle birlikte dünyalılara karşı savaşmaya karar verir. İnsan ırkının bütün ileri teknolojileri karşısında oklarıyla ve sadece yürekleriyle savaşan Naviler, büyük kayıplar vermelerine rağmen, onlara yardım eden Jake Sully ve diğer bir avuç iyi insan sayesinde savaşı kazanıp, Dünyalıları gezegenlerinden gönderirler.

**B.Olay Örgüsünün gelişme modelleri;** Olayların doğrusal bir zaman dilimi içinde, gerilimlerin grafiksel bir eğriyle artarak tırmandığı ve düğüm noktasıyla bir çözümsüzlüğün içine sokulduğu, daha sonra da tüm düğümlerin çözüldüğü olay örgüsü ile Avatar, klasik dramatik yapıdaki tüm aşamaları neredeyse tamamen kullanmıştır. Serim bölümünde öyküye kısa bir giriş yapıp kahramanlar tanıtılmış, daha sonra olacak olaylar hakkında izleyici bilgilendirilmiş ve belirli bir merak duygusu ile yüklenmiştir. Ardından küçük küçük düğümlerle çatışma tırmandırılmaya başlanmıştır. Bu tırmanış bir doruk noktasına varacak daha sonra da kahramanın arzusu çerçevesinde çözümlenecektir.

### **Serim**

- I.Jake Sully'nin Pandora gezegenine/ Araştırma ve savaş üssüne gidişi
- II.Jake ve bilimsel araştırmaları yürüten doktorun karşılaşması
- III. Jake Sully ve Doktorun Navilerin yaşadığı yere gidişi
- IV. Ormanda yaratıklarla karşılaşma
- V. Jake Sully'nin yaratıklardan kaçarken ormanda yalnız kalması
- VI. Jake Sully'nin ormanda sabahlaması
- VII.Jake Sully'nin Neytiri'yle tanışması ve onun yardımcılarıyla hayatta kalması

### **I.Düğüm**

- I.Jake Sully'nin kutsal ağacın tohumları tarafından kutsanması ve ormana kabul edilmesi
- II.Diğer Naviler tarafından istenmeyen Jake Sully'nin Neytiri tarafından korunması ve Neytiri'nin ona kefil olması
- III. Jake Sully'nin Navilerin evine götürülmesi ve ormanda kalmasıyla ilgili kararın kabilenin onayına sunulması
- IV. Jake Sully'nin ormanda Navilerle kalmasına karar verilmesi
- V.Jake Sully'nin Navilerle yaşamaya başlaması ve onları tanınması

### **II.Düğüm ve Çatışma**

- I.Jake Sully'nin avatari uyuması ve Jake Sully'nin kendisinin askeri üste uyanması

- II. Askerlerin ve operasyonu yürütenlerin Jake Sully'e yerlileri yaşadıkları köyden çıkmaları konusunda ikna etmesi gerektiğini söylemesi
- III. Jake Sully'nin askerlere bilgi taşınması sonucunda Doktorun avatar eşleştirme ünitesini üstten Pandora'nın içine taşımaya karar vermesi
- IV. Jake Sully'nin ormanı tanıması navilerin düşünce yapılarını anlamaya çalışması
- V. Jake Sully'nin tam olarak bir Navi ve Savaşçı olabilmesi için yapması gerekenleri öğrenmesi
- VI. Jake Sully'nin kendi ikranını(yırtıcı bir hayvan) seçip onu evcilleştirmesi ile noktalanın kahramanın yolculuğu serüveni.
- VII. Jake Sully'nin Naviler için kutsal olan 'Toruk mak to' ile tanışması
- VIII. Komutanla görüşen Jake Sully'nin büyük bir çelişki yaşayarak taraf değiştirmesi
- IX. Kahraman olma yolunda bütün aşamaları tamamlayan Jake Sully'nin yapılan törenle Navi halkından biri olarak kabul edilmesi
- X. Kutsal ağaç Eywa'nın altında Jake Sully'nin Neytiri ile birlikte olması ve Sully'nin tam anlamıyla bir Navi olması

### **Doruk ve Çözüm**

- I. Dünyalıların Navilere saldırmaları köylerini yakıp yıkmaları
- II. Jake'in saldıran tankların üzerine çıkıp taşla saldırması
- III. Neytiri'nin yıkılan kutsal ağaç ve köyü karşısındaki çaresizliği
- IV. Navilerin savaş kararı alması ve bu sırada oraya gelen Jake'in onları uyarmaya çalışması
- V. Doktor ve Jake'in komutan ve operasyon sorumlusunu Navilere saldırmamaları yönünde iknaya çalışmaları.
- VI. Askerlerin köyü yakıp yıkmaya başlamaları, Navilerin karşılık vermesi
- VII. Şaman kadının Jake'den onlara yardım etmesini istemesi
- VIII. Navilerin üzerinde yaşadıkları yuva ağaç Eywa'nın yıkılması
- IX. Jake ve Doktorun hapsedildikleri yerden kaçmaları ve avaturlarıyla eşleşip tekrar Navilerin yanına dönmeleri
- X. Jake'in artık ona güvenmeyen Navileri ikna etmek için 'Toruk mak to' yu evcilleştirmesi ve efsanedeki gibi Toruk mak to olması.
- XI. Jake'in Doktor için Eywa'dan yardım istemesi, Eywa'nın altında Doktor için ayın yapılmasına rağmen Doktorun ölmesi.
- XII. Jake'in Navilere savaşmalarını söylemesi, diğer tüm kabileleri birleştirip hep birlikte savaşmaları.
- XIII. Jake ve komutan karşı karşıya gelmesi ve Komutanın Neytiri tarafından öldürülmesi
- XIV. Neytiri'nin Jake ve avatarını Eywanın yanına götürmesi. Jake'in gerçek bedeninin Eywa'nın yanına gitmesi ya da Avatarına dönüşmesi.

### **C. Avatar'da Nedensellik/Zaman/Anlatım**

Avatar filminde neden sonuç ilişkilerinin boşluksuz bir şekilde kurulması onun kapalı ve klasik dramatik yapısının kuruluşunu da sağlamaktadır. Pandora'daki zengin maden yatakları sebebiyle Pandora'yı işgal eden Dünyalılar, kendi gezegenleri gibi buradaki herşeyi de düşüncesizce tahrip etmek istemektedirler. Buna karşın Naviler buna direnir. Olayların nedeni işte bu direniştir. Ayrıca Jake'in Pandora'daki bilimsel ekipte bulunan ikizinin ölmesi, onun Pandora'ya doğru ilerleyen kaderinin başlangıcını oluşturur. Burada olayların nedeni Jake'in kaderiyle bağlantılıdır. Yani klasik dramatik anlatımdaki kahramanın bir eylem yönü olarak tanımlanan aksiyonun gelişimi, Jake'in Navilerin kurtarıcısı olarak işgalcilere karşı koymasıyla başlar. Bu aynı zamanda olayların motivasyonunu da oluşturur. Bir baht dönüşümüne(peripetie) uğrayıp taraf değiştiren kahraman kendi içinde de manevi bir yolculuğa çıkar. Kahramanın arzusu burada Omitikai halkından biri olmaktır. Bütün eylemleri artık bu yöndedir. Karşısına çıkan tüm engellerle çatışır ve sonunda hedefine varır. Filmin olay örgüsü kahramanın arzusu doğrultusunda şekillenmiştir. Klasik dramatik anlatılarda her hareketin bir nedeni ve sonucu vardır. Ve bunların hepsi kahramanın arzuladığı sona doğru gider. Nihai hedef filmin sonunda tüm çatışmaların yatışması, tüm düğümlerin çözülmesiyle kahramanın hedefine varmasıdır.

Bu amaca giden yolda filmde, klasik dramatik yapının nedensellik ilkelerine sıkı bir şekilde uyulduğu görülmektedir. Olayların zamanını da; dramanın çeşitli evrelerinde gerçek zamanla değil de sıkıştırılarak ya da bir nevi fazlalıkların atılmasıyla oluşturulmuş derişik zaman olarak adlandırdığımız bir biçimde, yoğunlaştırılarak verilmesine uygun bir biçimde doğrusal bir gelişim gösterdiği görülmektedir. Sinemanın kendine özgü yöntemleri sayesinde derişik zaman gerçek zamanın yerine geçer, dolayısıyla seyirci bu sahnedeki kısaltmaları anlamaz ve gerçek zamanı yaşadığını sanıp, bir anlatı karşısında olduğunu unuttur. Bu da özdeşleşme mekanizmalarından biridir. Avatar'da kapalı, sıkı örülü anlatı ve nedensellik ilkesine tamamen uyularak oluşturulmuş olay örgüsü gibi, zamansallık açısından da klasik dramatik anlatımın ilkelerine uyulmuştur.

Kahramanın olumlu özelliklerle donatılmış olması onunla özdeşleşmeyi kolaylaştırmaktadır. Filmin başından beri Jake'in seçilmiş ve kutsanmış bir kahraman olduğuna dair simgeler verilmektedir. Bu anlamda öykünün kurgusunda da mükemmel bir özdeşleşim mekanizması yaratılmıştır. Kader tarafından yazgımızın belirlenmiş olduğu ve bu yazgıyı yaşarken seçilmiş olmak gibi mistik ve yüceltici duygular herkeste otomatik olarak kolayca bir özdeşleşme mekanizması yaratır. Öykü ilerledikçe Jake Sully'nin de yazgısı hakkında bir fikir sahibi oluruz, çünkü o da tıpkı Neytiri'nin atası olan 'Toruk Mak to' gibi tüm klanları birleştirip düşmana karşı zafer kazanmalarına neden olacaktır. Burada yazgı ve kader kavramının öykünün tüm kurulumuna yön verdiği ve belirli bir motivasyon yarattığı görülmektedir.

Genellikle klasik sinemanın özdeşleşme ve gerçeklik yanılsaması duygusunu bozmayacak çekim tekniklerinin kullanıldığı Avatar'da kameranın ileri ve geri kayma hareketinin, üç boyutun vurgulanması anlamında sık olarak kullanıldığı söylenebilir. Bu çekimler, perspektif ve derinlik duygusu güçlendirerek insanın tıpkı bir ormanın içinde koşarken yaşadıklarını deneyimlencesine bir görüş açısı elde edilmeye çalışılmıştır. Gerçekçi resimde insan bakışının bir perspektife yerleşip, resmi oradan izlediğinde yakaladığı derinlik duygusu gibi burada da, insan bakışının filmin içindeki bir perspektife yerleşmesi hatta o noktadan filmin içindeki harekete katılıp, kamerayla birlikte oradaki olayları deneyimlemesi amaçlanmıştır. Özellikle üç boyutlu çekim teknikleri bir karakterin ya da kahramanın koşması, atlaması ve uçması gibi hareketlilik hallerinde artmaktadır. Burada önceden filmin atmosferine kendini kaptıran seyircinin, öykü ve kahramanlarla arasında kurduğu özdeşleşme, artık bir aşama daha ileri giderek; bir kahraman tarafından gerçekleştirilen herhangi bir eylemin kendisinin deneyimlenmesine yani o aksiyonun kendisi ile de bir özdeşleşim kurulmasına yol açmaktadır. Örneğin Jake Sully (Navi avatarı ile) ormana ilk geldiği anda gergedan benzeri büyük yaratıkların saldırısına uğrar. Burada hem hızlı bir kaçma kovalamaca sahnesi mevcuttur hem de bu sahne tamamen üç boyutun olanaklarının sergilendiği tipik sahnelerden biridir. Aslında oldukça uzun olan bu sahnenin filmin öyküsü ve iletilmek istenen anlamı güçlendirecek herhangi bir etkisi yoktur. Sahnenin, öyle ise tamamen seyirci için tasarlanmış bir sahne olduğu düşünülebilir. Aynı şey filmin sonuna doğru çekilmiş savaş sahneleri için de geçerlidir. Genellikle klasik anlatı sineması oldukça ekonomik davranması ile ünlüdür. Yani gerekli olmayan sahneler kullanılmaz, uzatılmaz, amaca giden yol en etkili bir şekilde anlatılır. Ama burada filmin yapımcılarının, belli uzlaşılarda filme giden insanların aksiyon beklentilerini hesaba katmış olduklarını varsayabiliriz. Ayrıca bu aksiyon sahneleri sayesinde, üç boyut ve yeni teknolojiler, görsel bir şov olarak da sergilenme fırsatını bulmaktadırlar. Burada kahramanla duygular bağlamında kurulan özdeşleşmenin yanına kahramanın bulunduğu atmosfere götürülmek ve o mekanın deneyimlenmesi, kahramanın eylemlerinin de deneyimlenmesi eklenmiştir. Bu ise klasik trageryalardaki özdeşleşmenin daha üstünde bir özdeşleşme sağlamaktadır. Seyirci sadece öykü ve kahramanla kurduğu duygusal özdeşleşme açısından değil daha pek çok açıdan film evrenine dahil olmaktadır. Bunun da mimetik etkiyi oldukça güçlendirildiği söylenebilir.

Filmin taşıdığı söylev ve içerik analizi her ne kadar bir başka çalışmanın konusu olsa da burada tamamen manevi duyguların yüceltildiği bir içerikten bahsedilebilir. Aslında bu çelişkili bir durumu işaret etmektedir. Çünkü manevi olarak enerji akışından, yaşam



enerjisinden, her canlıya saygılı bir yaşam sürmekten, doğayı bir artı değer uğruna tahrip etmemekten, aldığı bir gün tekrar doğaya geri vermekten bahseden yani şu an ki dünyanın tam aksine çok güçlü bir manevi duygusal bir söylev veren filmin, bunu tam da eleştirdiği sistemin ürettiği araçlarla -ve bu sayede o sisteme hizmet ederek- yapması filmin içerik/biçim bütünselliğine de farklı bir bakış getirebilir. Yani artı değer üreten son derece teknolojik, son derece emperyalist ve son derece maddileşmiş, kendi dışındaki canlılara tahammül etmekte zorlanan ve doğayı daha çok para kazanma isteği yüzünden fütursuzca yok eden modern insanın, son derece teknolojik aletleri sayesinde, çok iyi para kazandığı bir film olarak özetleyebiliriz Avatar'ı. Buradaki tüm teknoloji, bizim yaratılan bu güzel kurgusal dünyayı ve oradaki manevi duyguları, 'o an' için yaşamamız ve tüketmemiz için kullanılmış gibidir. Yeşilin bittiği dünyanın insanları, yeniden tasarlanmış, kurgulanmış sanal bir dünyanın içinde iki saat boyunca bir macera deneyimleyebilmektedirler. Üç boyutlu teknolojiyle birlikte, manevi duygularla yüklü korkusuz, cesur savaşçıların olduğu bir evrene ve özgür insanların mitik dünyasına girilebilir. Burada kendi sıkıcı dünyamızdaki sıkıcı işlerimiz, tutsak ve pasif, tüketmeye dayalı mekanik yaşamlarımız yoktur. Burada tam olarak korku, acıma, sevgi, nefret gibi duygular ve bunlarla özdeşleşme kurmak için kullanılan modern dünyamıza ait teknolojiler vardır. Burada modern dünyada kişiye güç kazandıran para, şöhret ya da iş gibi maddi gereklilikler yoktur; burada tam tersine herkesin doğa karşısında eşit olduğu, cesaret, yüreklilik ve kalple ilgili duygular sayesinde kişinin prestij kazandığı, herkesin eşit ve özgür olduğu manevi bir dünya vardır. İşte biz Pandora'nın bu büyülü evreniyle tam olarak maddi ve modern dünyamıza ait teknolojiler sayesinde özdeşleştiriliriz. Ve bu özdeşleşim kurulduğu andan itibaren film bitip biz filmde çıkana kadar, o atmosferin gerçekliğine kendimizi kaptırırız. James Cameron modern ve oldukça maddi dünyamıza ait bu üç boyutlu teknolojilerle, Mavi renkli Navilerle bile özdeşleşebileceğimiz bir atmosfer tasarlama ve yaratma şansını yakalamıştır. Avatar'daki bu özdeşleşme durumunun ve bu gerçeklik yanılması, kendinden önceki tüm dramatik anlatılardan çok daha güçlü olduğu kesinlikle söylenebilir.

James Cameron Avatar'ı yaratmak için çok uzun bir süre beklemek zorunda kalmıştır. Ancak sonunda üç boyutlu filmlerde köklü değişiklik yapan yeni bir stereoskopik kamera sistemi olan kendi teknolojisini geliştirerek bu filmde kullanabilmiştir. Bu teknolojiye yan yana yerleştirilmiş iki adet kamera eş zamanlı çekim yaparak, bizim bir nesneyi iki gözümüzle algılayarak görmemizi taklit etmektedir. Bu kamera sistemi, Avatar'ı diğer üç boyutlu filmlerden ayıran çok daha gerçekçi bir etki sağlamıştır. Bu teknoloji, izleyicilerin imgelerin içerisine girerek sanki gerçekten oradaymışlar duygusunu yaşamalarını olanaklı kılan çok daha gerçekçi bir derinlik algısını yaratmaktadır ([www.dailymail.co.uk](http://www.dailymail.co.uk)). Kamera, daha gerçekçi bir görüş yaratabilmek için çok sık pan yapar. Bu neredeyse, izleyicinin sanki gerçek hayatındaki imgeleri görmek için başını sağa sola çevirmesi gibidir. Burada kamerayı gözü gibi algılayan izleyici aşkın bir bakışla hemen her yerde olabilmektedir. İzleyici karakterlerle özdeşleşim kurarak kimi kez karakterler yerine geçmekte, kimi kez ise aşkın bir bakışla olayları üst bir noktadan izlemektedir. Ama buradaki önemli fark izleyicinin kendini olayların geçtiği yer ve zamanda hissetmesidir. Antik bir tragedya oyunundaki ile aynı şey hedeflenir;bu, olayları sanki oradaymışçasına yaşayan kişinin duygularının boşalması yoluyla arındırılmasıdır.

#### 4. SONUÇ

Avatar'da tüm klasik dramatik kurallara uyulduğu ve özdeşleşme mekanizmalarının çok iyi bir şekilde kurulduğu söylenebilir. Klasik anlatımın hem dramatik anlamda hem de biçimsel anlamda tüm olanaklarının kullanılmasının yanına üç boyutlu tekniklerin mimesisi güçlendiren etkisini de eklersek Avatar filminin önemi artmaktadır. Avatar'da gerçekleştirilen aslında insanlığın en eski anlatı biçimlerinden olan dramatik anlatım biçiminin, üç boyutlu son derece teknolojik kameralarla birleştirilerek kullanılmasıdır. Antik Yunanda tiyatro sahnesinin önündeki seyircinin, tragedyalar, kahramanlar ve tanrılarla başka bir gerçeklik içinde bir illüzyonu paylaşması gibi, günümüz modern insanı da üç boyutlu teknolojiler

sayesinde bu yanılsamayı daha üst bir boyutta yaşamaktadır. Çünkü korku, acıma gibi duyguların deneyimlenmesi ile katharsis ve özdeşleşme yaşayan antik çağın insanına göre modern çağın insanı, bunu artık neredeyse gerçek bir deneyim gibi yaşamaktadır. Ancak bu deneyimin biçimi, bizzat gerçeklik ve modernlik sorunlarından türetilmiştir. Yani filmin gerçeği bizim gerçeğimiz midir? Dolayısıyla klasik anlatılarda kurgulanarak yeniden üretilen ve izleyicinin içine sokulduğu ‘yaşam gerçeğinden farklı bir gerçek’ başlı başına ideolojik bir sorundur. Avatar filmi, söylev olarak her ne kadar bir özeleştirici barındırıyor gibi görünse de, bu, filmin klasik dramatik anlatıma sahip biçimi ve onu destekleyen teknolojik estetik stili yüzünden pek mümkün görünmemektedir. Burada kısacası bir estetik kalıbın (mimesis) kodlarının (katharsis, özdeşleşme) yeni teknolojik biçimlerle harmanlanması söz konusudur. Ancak bu teknolojiler mimetik etkiyi fazlasıyla güçlendirmiştir. Çünkü üç boyutlu bu teknolojik gelişme izleyiciyi doğrudan film evreninin içine çekmekte, önceden bir gerçeklik yanılsaması yaşayan izleyici artık sadece bir yanılsama yaşamakla kalmayıp neredeyse sanal bir dünyaya gitmiş kadar olmaktadır. Bu ise duygular üzerinden yaşanan özdeşleşme ve katharsisin daha da üstünde izleyiciye “olayları ve mekanı deneyimleme” şansı vermektedir. Klasik sinemanın üç boyutlu teknolojileri, kendi klasik stilini güçlendirme doğrultusunda kullandığı söylenebilir. Yaşadığımız yüzyılın estetik araçları değişse de yaşatılmak istenenin “yanılsama” dan ibaret olması değişmemiştir. Bunun ise başlı başına ideolojik bir sorun olduğu açıktır. Çünkü klasik stil egemendir ama sinema anlatılarındaki tek stil de değildir. Ancak klasik stilin, üç boyutlu yeni teknolojiler sayesinde kurgusal bir evreni ‘deneyimlemenin’ çekiciliğini ve avantajını şimdiden güçlü bir biçimde kullanmaya başladığı söylenebilir.

## KAYNAKLAR

- Aristoteles(1993). Poetika. Çev:İsmail Tunalı.İstanbul:Remzi Kitabevi  
Arnes ,R. (2011). Sinema ve Gerçek.İstanbul: Doruk Yayınevi  
Bordwell, D. Thompson, K.(2008). Film Sanatı.Çev: Ertan Yılmaz, Emrah Onat, Ankara; Deki Yayınevi  
Chatman, S.(2008). Öykü ve Söylem.Çev; Özgür Yaren,Ankara :Deki Yayınevi  
Chion, M.(2003). Bir Senaryo Yazmak.İstanbul:Agora Kitabevi.  
Çalışlar ,A. (1992). Tiyatro Kavramları Sözlüğü. İstanbul:Boyut Yayınevi  
Genette, G.(2007). Anlatının Söylemi. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi  
Kolker, R.(2009). Film, Biçim ve Kültür. Çev(Ed); Ertan Yılmaz,Ankara:Deki Yayınevi.  
Nutku, Ö.(1983). Dram Sanatı. İzmir: Dokuz Eylül Yayınevi  
Oluk , A.(2008). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalet Yayınları  
Parkan, M.(2004). Brecht Estetiği ve Sinema. İstanbul:Donkişot Yayınevi  
Şener. S.(1997). Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı.İstanbul: Yapı Kredi Yayınları  
Şener ,S. (1998). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Ankara:Dost Kitabevi  
Ünal, Y. (2008). Dram Sanatı ve Sinema. İstanbul: Hayalet Yayınları  
Yücel; T.(1982). Yazının Sınırları. İstanbul: Adam Yayınevi  
<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1208038/Avatar-How-James-Camerons-3D-film-change-face-cinema-forever.html>