



akademia

## AVATAR SON HAVA BÜKÜCÜ: ANİMASYON SERİLERİ VE YARATICILIK ÜZERİNE BİR İNCELEME

### Özet

Çizgi insanoğlunun iletişim kurmak için kullandığı en eski yöntemdir. Hedef kitlesinin çocuklar olduğu düşünülse de çizgi film/animasyonlar giderek artan oranda erişkinler tarafından da takip edilen bir tür olmuştur. Animasyonlar her yaşta izleyiciye düş ve gerçek sınırlarını zorlayan bir fantazyaya dünyası sunar. Bu bağlamda çalışma kapsamında dünya çapında izlenme rekorları kıran animasyon bir televizyon serisi olan Avatar: Son Hava Bükücü adlı çizgi film ele alınacaktır.

Yaratıcılık sınırlarını zorlayan, izleyiciye büyü bir fantazyaya sunan Avatar, animasyon tekniğinin biçimsel bütün yeniliklerine karşın aslında tematik olarak bilinen kalıpların yeniden sunulmasının tipik bir örneğidir. Bu çalışmada Avatar: Son Hava Bükücü çizgi dizisi üzerinden çözümleme yapılacak; animasyonun özellikle dijital teknolojilerin kullanımı ile ortaya çıkan yeni ve yaratıcı sunumunun arkasındaki geleneksel tematik yapı ortaya konulmaya çalışılacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Animasyon, anime seriler, çocuk, Avatar: Son Hava Bükücü

## AVATAR THE LAST AIRBENDER: A STUDY ON CREATIVITY AND ANIMATION SERIES

### Abstract

Drawing is the oldest approach that man used in communication since human lived in caves. Eventhough it is thought that its target mass in children, animations have been a genre which are increasingly followed by the adults. Animations offer the audience a world of fantasy which streches the boundaries of dreams and realities. In this connection, a television animation series, breaking audience record all over the world, will be dealt with Avatar: The Last Airbender.

Inspite of all formal innovations of Avatar animation techniques which offers audience a magical fantasy stretching creation boundaries, it is infact a typical example of re- presentation of time and time again and skillfully already known patterns. In this study an anlysis, will be conducted through Avatar: The Last Airbender; the traditional thematic structure behind new and creative presentation triggered by new digital technologies will be exposed.

**Key Words:** Animation, animation series, child, Avatar: The Last Airbender

## 1. GİRİŞ

Çizgi insanoğlunun iletişim sağlamada kullandığı en eski yöntemdir. Mağara devrinden itibaren insanlar yaşadıkları ortamlarda, etkilendikleri olayları resimlerken çizgiyi kullanmışlardır. Çizginin serüveni yüzyıllar içerisinde, özellikle yaratıcılık kavramının eş tutulduğu güzel sanatlar alanında büyük bir evrim geçirmiştir. Çünkü görmek ve gördüğünü aktarma ihtiyacı insanoğlunun var olduğu andan itibaren neredeyse iç güdüsel olarak yaptığı bir eylem olmuştur.

Görme ve önceleri çizgiyle başlayan gördüğünü aktarma çabası, insanoğlunun gelişimine paralel olarak ilerleme göstermiştir. İletişim teknolojilerindeki gelişmelerin merkezine de “görme ve görüntü aktarma” uğraşısını yerleştirmiştir. Önce resim sonra yazı derken 19. yüzyılla birlikte fotoğraf sonra sinema ve televizyon yaşamımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Radikal değişimlerin yaşandığı günümüz dünyasında bilgisayar destekli hareketli görüntüler (animasyon) ile bu çaba doruk noktasına ulaşmıştır. Bilgisayar destekli grafik tekniklerinde son yıllarda gerçekleşen, hızlı gelişmeler eğlence endüstrisi başta olmak üzere ders anlatımlarından satış-pazarlama faaliyetlerine kadar pek çok sektörü dikkate değer ölçüde etkilemeye başlamıştır.

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ve sayısal teknolojinin olanakları ile hayal gücünün kapılarını sonuna kadar açan, gerçek hayatta benzeri olmayan ve hatta olmayan yani hayali herhangi bir şeyin veya herhangi bir nesnenin bilgisayar ortamında oluşturulabiliyor olması, çizgi film (animasyon) alanında yeni ufuklar açmıştır.

Her geçen gün yaratıcılık sınırlarını biraz daha zorlayan animasyon filmler vizyona girmekte ya da televizyon ekranlarında yeni bir anime kahraman doğmaktadır. Hatta bu kahramanlar televizyondan sinemaya atlamakta, promosyondan reklama kadar bütünleşik pazarlama stratejisi olarak pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır.

Bu çalışmanın konusunu da dünya çapında izlenme rekorları kıran Avatar: Son Hava Bükücü adlı çizgi film serisi oluşturacaktır. Televizyonda üç sezon gösterilen animasyon serisinin daha sonra beyazperde versiyonu da çekilmiş ve gösterime sunulmuştur. Avatar Son Hava Bükücü serisinde; hava, toprak, su ve ateş elementlerine hükmedebilen Aang’in arkadaşları ile birlikte kötü Ateş Kralını yenerek dünyayı bir felakete sürükleyen savaşı durdurması ve dünyayı kurtarması işlenmektedir.

## 2. AMAÇ VE YÖNTEM

Bilgisayar teknolojisinin hızla gelişmesi ile birlikte teknik anlamda yaratıcılığın sınırlarının genişlemesi, animasyonu çocuklar başta olmak üzere yetişkinlerin de dünyasına sokmuştur. Fakat animasyonun teknik anlamda getirdiği yeni ve yaratıcı anlam biçimi içeriğin yaratıcılık olanaklarını ne ölçüde geliştirmiştir? Çalışma kapsamında bu sorunun cevabı aranacaktır.

### 2.1. Araştırmanın Amacı

Yaratıcılık sınırlarını zorlayan, izleyiciye büyümlü bir fantazyaya sunan Avatar Son Hava Bükücü serisinde, animasyon tekniğinin biçimsel bütün yeniliklerine karşın aslında tematik olarak bilinen kalıpların yeniden ve ustalıkla tekrar sunulmasının tipik bir örneği olup olmadığını ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

### 2.2. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada yöntem olarak Vladimir Propp tarafından masalları incelemek için geliştirilen ve metinlerin yapısal analizi çalışmaları için temel oluşturan metodolojisi seçilmiştir. Propp, masalları birbiriyle karşılaştırmış ve masalların ortak kurgusunu belirlemiş, oluşturucu bölümlerine göre bir betimleme yapmış, kendi aralarındaki ve bir bütün ile olan ilişkilerini ele almıştır. Propp, masalı bu haliyle bir kötülükten ya da bir eksiklikten kalkıp ara işlevlerden geçerek, evlilik ya da çözüm olarak kullanılan öteki işlevlere ulaşan bir gelişme biçiminde

tanımlamaktadır. Bu çalışmada Avatar: Son Hava Bükücü çizgi dizisi üzerinden çözümleme yapılacaktır; animasyonun özellikle dijital teknolojilerin kullanımı ile ortaya çıkan yeni ve yaratıcı sunumunun arkasındaki geleneksel tematik yapı ortaya konulmaya çalışılacaktır.

## **2.2. Propp ve Masalın Biçimbilimi**

Günümüzde masallar popülerliğini çizgi filmlere bırakmış ve çocuklardan erişkinlere her geçen gün artan hedef kitlesi ile çok daha önemli bir yere gelmiştir. Masalların özellikle çocuklar üzerindeki dört etkisi yani eğlence, psikolojik, eğitim ve topluma hazırlama fonksiyonları artık bir anlamda çizgi filmlerin üzerine geçmiş bulunmaktadır. Dolayısıyla çizgi filmlerin çözümlenmesinde masallarda kullanılan yöntemin kullanılması çizgi filmlerin günümüzdeki işlevlerinin açığa çıkarılması açısından önem kazanmaktadır.

Yapısalcı çözümlenmelerin masal üzerindeki ilk uygulaması Rus biçimcilerinden Vladimir Propp (1895-1970) tarafından yapılmıştır. Rus Biçimcilerinin önde gelen isimlerinden biri olan Propp'un hem masal incelemeleri alanında hem de anlatı çözümlemesi alanındaki çalışmaları, Saussure'un göstergebilim alanında yaptığı çalışmalarla aynı ölçüde önemli kabul edilmektedir. Propp'un 1938 yılında kaleme aldığı Masalın Biçimbilimi (Propp, 2001) çalışmasını Olağanüstü Masalların Tarihsel Kökenleri ve Rus Kahramanlık Destanı adlı çalışmaları izlemiştir.

Propp'un olağanüstü masalların yapısını araştırdığı Masalın Biçimbilimi adlı yapıtı 1960'lı yıllarda yapılan tercümelemlerle Batı dünyasında tanınmış ve bu eseriyle Propp yapısalcı araştırmalar için yepyeni bir çığır açmıştır. Propp'un masal inceleme yöntemi anlatı temeline dayanan metinlerin yapısal analizi için önemli bir temel oluşturmuştur. Dilbilim ve göstergebilimden yola çıkan Propp, masallarda yer alan göstergelerin değerinin diğer göstergelerle kurdukları bağıntılardan kaynaklandığını düşünmüş ve masalların anlatı yapısını açığa çıkarmak için diğer anlatılarla olan ilişkilerini incelemiştir.

Propp, masalları incelemek için botanik bilimine bağlı olan "morfoloji"nin temel ilkelerinden yararlanarak masallara özgü bir çözümleme metodolojisi yaratmanın mümkün olacağı görüşünü ortaya atmıştır. "Propp'un amacı görünüşteki çeşitlilik altında binlerce masala ortak olabilecek işlevsel unsurları ortaya çıkarmak, bir başka deyişle halk masalının yapısını düzenleyen sabit yasalara ulaşmaktır"(Temel, 85). Bu nedenle diğer masalları da göz önüne alarak, yüz adet Rus masalı üzerinde yapısal bir araştırma yapmıştır. Masallarda büyük bir çeşitlilik ve renklilik bulunmasına rağmen değişmeyen, bütün masallarda aynı kalan bazı yönlerin bulunduğunu saptamıştır. Propp böylece halk masalının yapısını düzenleyen değişmez yasaları belirlemiştir.

Masallar çeşitlilik içerse de örneğin masallarda kahramanlar bir ülkeden bir diğer ülkeye, atla, kayıkla, kartal sırtında yahut sihirli bir yüzük yardımıyla gitseler de ulaşım araçları her masalda değişmesine rağmen değişmeyen bir şey vardır o da ortaya çıkan harekettir. Bütün bu masallarda kahramanlar bir krallıktan başka bir krallığa giderler ve aynı hareketi yaparlar. Propp, masallar arasında değişmeden aynı kalan hareketlere fonksiyon adını vermiştir. Olağanüstü masallarda bu şekilde değişmeyen otuz bir işlev olduğunu tespit etmiştir.

"İşlev bir kişinin gerçekleştirdiği eylemdir. Bu işlev olay örgüsündeki anlamına göre tanımlanır. Masalda kişilerin üstlendiği işlevler, anlatının değişmez öğeleridir" (Kıran Z. ve Kıran A., 2000, 115). Her masalda bu otuz bir işlevin tamamı bulunmaz. Bütün masallarda bulunması zorunlu olan bir tek işlev vardır: O da "kötülük" yahut "yokluk" adı verilen işlevdir. Bütün olağanüstü masallar, masalın başında meydana gelmiş bir kötülüğün bir kahramanın çabasıyla telâfi edilmesinin hikâyesidir. Masallarda işlevlerin sayısı değişik olabilir ancak bunların sıralanışı hep aynıdır.

Propp'a göre, işlev kişinin eylemidir ama söz konusu eylem de olay örgüsünün akışı içindeki anlamına göre belirlenir. Kişilerin eylemleri masalların temel bölümleridir. Masallarda giriş bölümünün ardından işlevler sıralanır. Bu işlevler aşağıdaki gibidir:

1. Uzaklaşma,
2. Yasaklama,
3. Yasağı Çiğneme,
4. Soruşturma,
5. Bilgi Toplama,
6. Aldatma,
7. Suça Katılma,
8. Kötülük,
9. Aracılık,
10. Karşıt Eylemin Başlangıcı,
11. Gidiş,
12. Bağışçının İlk İşlevi,
13. Kahramanın Tepkisi,
14. Büyülü Nesnenin Alınması,
15. İki Krallık Arasında Yolculuk,
16. Çatışma,
17. Özel İşaret,
18. Zafer,
19. Giderme,
20. Geri Dönüş,
21. İzleme,
22. Yardım,
23. Kimliğini Gizleyerek Gelme,
24. Asılsız Savlar,
25. Güç İş,
26. Güç İş Yerine Getirme,
27. Tanınma,
28. Ortaya Çıkarma,
29. Biçim Değiştirme,
30. Cezalandırma,
31. Evlenme (Propp, 2001, 38)

Propp, incelediği masalların hep bir kötülükle başladığını belirlemiştir ve bu kötülük bir eksiklik yaratır. Bir kahraman eksikliği gidermek, kötülüğü ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Kahramanın bu zor görevinde bazıları ona yardım ederken bazıları da engellemeye çalışır. Kahraman bir iki kez başarısızlığa uğrayarak, sınanarak ve denenerek eksikliği gidermeye çalışır. Görevini gerçekleştirdiğinde ödüllendirilir. Propp'a göre masaldaki işlevlerin sırası aynı masal içinde pek çok kez yinelenir. "Her yeni kötülük, her yeni eksiklik masal içinde yeni bir masala (erken anlatım) yol açar. Bu masallar kendi içlerinde çeşitli biçimlerde birbirine bağlanırlar" (Kıran Z. ve Kıran A., 2000, 117).

Propp, masalın anlatı yapısı içinde daha önce saptadığı otuz bir işlevin yedi kişinin eylem alanında dağıldığını belirler. Bunlar:

1. Saldırmanın (kötü kişinin) eylem alanı (kötülük, çatışma, izlenme)
2. Bağışçının (sağlayıcının) eylem alanı (büyülü nesneyi kahramana verir)
3. Yardımcının eylem alanı (zor işin başarılmasında kahramana yardımcı olur)
4. Prensesinin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı (zor işin başarılması istenir, bir eksikliğin dayatılması, düzmece kahramanın keşfedilmesi, gerçek kahramanın tanınması, saldırmanın cezalandırılması, evlenme)
5. Gönderenin (görevlendirenin) eylem alanı (kahramanı gönderir, görevlendirir)
6. Kahramanın eylem alanı (kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, evlenme)
7. Düzmece kahramanın eylem alanı (düzmece kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, asılsız iddialar) (118).

### 3. BULGULAR VE YORUM

#### 3.1. Animasyon ve Yaratıcılık

Animasyon kelimesi Latince'de anlamı ruh olan "anima" kelimesinden türetilmiş bir isimdir. Kağıt üzerinde tasarlanan çizimler animatör tarafından canlandırılır, çizgilere adeta ruh verilir. Animasyon birbiriyle ilişkili olan resimlerin art arda ve hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen görüntüdür. Nesnelerin hareketli ya da canlı olduklarının sanılmasını sağlayan bir

illüzyon sanatı olarak adlandırılmaktadır (Siegel S. ve Siegel B., 2005, 12). Émile Reynaud' nun geliştirdiği praxinoscope aygıtı; ışıklı dönen diskler üzerindeki şeffaf alanlara çizilen ve bugünkü çizgi film karakterlerine benzeyen çizgi tiplerin hareketlerini perdeye yansıtılmasını sağlamıştır.

Tarihsel ve teknik olarak en eski animasyon filmi 1906'da J. Stuart Blackton'ın Humorous Phases of Funny Faces' idir. Komediye aracılık yapan bir çizgi filmidir. Amerikan yapımı ilk çizgi karakterlerin ilkel bir başlangıcı olarak Winsor McCay'ın yarattığı 1909 yapımı Gertie The Dinosaur ve 1918 yapımı The Sinking of Lusitania kabul edilir. 1920'lerde kısa konulu animasyonlar oldukça popüler olmuştur. İlk animasyon kahramanı ise Felix'tir. 1919- 1929 yılları arasında Pat Sullivan tarafından yaratılan kedi Felix'in Otto Messmer tarafından 175 filmi çekilmiştir.

Animasyonu bütün dünyada popüler bir hale getiren isimse hiç şüphesiz Walt Disney olmuştur. 1923'de Hollywood'da kurulan animasyon şirketi animasyon serisi 'Alice in Cartoonland'dir. Daha sonra yarattığı en önemli karakterse Mickey Mouse olmuştur. 1950'lerden 1980'lerin ilk yarısına kadar animasyon gözden düşmüş, daha sonra tekrar yükselişe geçmiştir. Walt Disney'in Steven Spielberg ile birlikte gerçekleştirdiği 1988 yapımı 'Who Framed Roger Rabbit?' gerçek karakterle bilgisayarda gerçekleştirilen animasyon karakterlerin bir arada yer aldığı ilk film olmuş ve büyük ilgiyle karşılanmıştır.

1980'lerin ortalarından itibaren bilgisayar teknolojisinin gelişmesinin yanı sıra animasyonun ilk dönem tekniği olan klasik el çizimi tekniğine geri dönüldüğü görülmektedir. Computer Generated Imagery (CGI) olarak adlandırılan bilgisayar teknolojisi çizgi filmlerin gişe başarısı elde eden önemli bir tür olarak hayatlarımızdaki yerini almasını sağlamıştır. Dijital animasyonun kullanılmaya başlaması animasyonların reklamların, şirket sunumlarının ve film yapımlarının önemli bir parçası haline gelmesini sağlamıştır. Dijital animasyon efektleri artık televizyon reklamlarının, TV shovlarının ve filmlerin ayrılmaz bir parçası olmuştur (McGraw ve Hill, 2005).

“Son yarım yüzyıldan bu yana yaşanan teknolojik gelişmeler birçok insanı şaşkına çevirmiş ve toplumların maddi temelini yeniden şekillendirmeye başlamıştır” (Castells, 2005). Bu yeniden şekillendirmede animasyonlar kendi payına düşen işlevleri başarıyla yerine getirmiştir. Bu bağlamda “televizyonlarda ve sinemalarda gösterilen çizgi filmler, bilgisayar oyunları ve bunlardaki kahramanların çocukların bütün hayatlarını istila ettiği söylenebilir. Bilgisayar teknolojisinin yardımıyla kalitesi giderek artan animasyon çizgi filmleri çocukları hedef alınmaktadır” (Turan S. ve Esenoğlu C., 2006, 76).

Animasyonlar günümüzde görsel zenginlikleri ve şiirsel anlatımları, gerçek hayatta olan ve olmayan çeşitli konuları ele alması bakımından özellikle de çocukların dikkatini ve beğenisini çeken bir tür olarak değerlendirilmektedir. Turan ve Esenoğlu'nun belirttiği üzere hedef kitlesinin çocuklar olduğu düşünülse de çizgi film/animasyonlar giderek artan oranda erişkinler tarafından da takip edilen bir tür olmuştur. Animasyonlar klasik anlatı yapılarından farklı olarak çocuklar başta olmak üzere her yaşta izleyiciye düş ve gerçek sınırlarını zorlayan bir fantazyaya dünyası sunmaktadır.

Animasyonlar kendine özgü tekniği, karakteri ve tasarımıyla sinemanın, müziğin, edebiyatın ve dijital dünyanın olanaklarını yaratıcılıkla bir arada kullanma olanağı sunan bağımsız bir sanat dalı olmuştur. Animasyon izleyen çocukların çevre mekan ilişkilerini daha iyi kurduğu, aktarılmış bilgileri daha iyi kullanabilen, en önemlisi de imgelerle düşünmeyi daha iyi beceren ve daha yaratıcı çocuklar olarak yetiştiği bilinmektedir.

Yaratıcılık, yeni ilişkileri görme ve ifade etme olarak tanımlanmaktadır. Günümüzdeki görüşlere göre yaratıcılık, her düzeyde var olan ve insan yaşamının her bölümünde kendini gösterebilen bir yeti, gündelik yaşamdan bilimsel çalışmalara dek uzanan, sanatsal alanda başarıların ortaya çıkmasına neden olan süreçler bütünü ve ayrıca bir tutum ve davranış biçimidir. Bir başka tanım kurulmamış ilişkiler arasındaki ilintileri kurabilme, böylece yeni bir



düşünce şeması içerisinde, yeni yaşantılar, deneyimler, yeni ve özgün düşünceler ve yeni ürünler ortaya koyabilme yetisidir (Sünbül: 2005, 136).

Animasyonların kendine özgü farklılıkları, gerçek hayatta var olmayan nesne ve karakterleri var eden, var olanları yok eden, yerçekimi ve fizik kurallarını hiçe sayarak yeni ve farklı deneyimlerin yaşanmasına olanak veren yapısı kuşkusuz ki yaratıcılığı desteklemektedir. Animasyonlar, bireylerin imgelem yeteneklerini artırarak daha özgün ve yeni düşünceler üretebilme yetisini geliştirmelerini sağlar.

Bu avantajına rağmen özellikle Amerika kaynaklı animasyon yapımlarında tıpkı klasik Hollywood sinemasında olduğu gibi geleneksel anlatı özelliklerinin tekrarlandığı görülmektedir. Bu açıdan ele alındığında animasyonların tematik özelliklerinin masallarda görülen işlevleri tekrarladığı savı da ortaya atılabilir.

### 3.2. Avatar Son Hava Bükücü

“Avatar: Son Hava Bükücü”, Nickelodeon adlı çocuk kanalında 2005-2008 yılları arasında üç sezon oynayan Amerikan yapımı animasyon serisidir. Dünya çapında 5.6 milyon gibi bir izleyiciye ulaşarak izlenme rekorları kıran bu çizgi dizi 6–11 yaş aralığından çıkıp 25-30 yaş arası izleyiciye ulaşmıştır. Animasyon serisinin puanlamasını izleyicilerin oyladığı internet sitesi ‘International Movie Database’ (imdb)de puanı 10 üzerinden 9.3 olarak oylanmıştır. (<http://www.imdb.com/title/tt0417299/>)

Avatar, Michael Dante DiMartino ve Bryan Konietzko’nun yapımcılık ve yönetmenliğinde, Nickelodeon Animation Studios’da hayata geçirilmiştir. Animasyon süreci Güney Kore’de yapılmıştır. Serinin ilk sezonu orijinal konseptte uygun olarak 6 yılda hazırlanmıştır. Bu bir animasyonu hazırlamak için gereken süreden çok daha fazladır.

Dizinin ilk sezonunun getirdiği büyük başarı üzerine Nickelodeon, ikinci sezon için 20 bölüm sipariş etmiş ve yeni bölümler 17 Mart 2006’da yayınlanmaya başlamış ve 1 Aralık’ta sona ermiştir. üçüncü sezon, ABD’de 2007’de gösterime girmiştir. 2008’de bitmiştir. 2010’da ise sinema filmi vizyona girmiş ama animasyonun yakaladığı başarıya ulaşamamıştır. Avatar’ın ayrıca bilgisayar oyunları ve kitapları da yayınlanmış, oyuncakları rafları süslemiştir.

Seride baş protogonist Aang ve arkadaşlarının maceraları anlatılmaktadır. Son avatar olan hava, toprak, su ve ateşe hükmedebilen Aang’in arkadaşları ile birlikte kötü Ateş Kralını yenerek dünyayı bir felakete sürükleyen savaşı durdurması ve dünyayı kurtarması işlenmektedir. Yaratıcılık sınırlarını zorlayan, izleyiciye büyü bir düş dünyası sunan Avatar’da animasyon tekniğinin bütün olanakları başarıyla kullanılmıştır.

Avatar’ı diğer animasyon serilerinden farklı kılan yanı Amerika yapımı bu çizgi filmin Asya, Japon, Hint kültürleri ve özellikle Çin savaş sanatlarından etkilenerek ‘anime’nin bir Amerikan çizgi film türüne dönüştürülmesi örneğidir. Avatar ismi Hint mitolojisinde tanrıların yeryüzüne indiğinde büründükleri kılık anlamına gelmektedir. Uzakdoğu felsefesinin şekillendirdiği bu seride dünyayı kurtarma görevi diğer animasyonlardan farklı olarak bir çocuğa verilmiştir. Genelde dünya superman, spiderman, ironman gibi süper erişkin kahramanlar tarafından kurtarılırken bu kez Aang adında 12 yaşında bir çocuk tarafından kurtarılmaktadır.

Avatar’da uluslar gerçek hayattan farklı olarak elementlere hükmedebilme kabiliyetlerine göre şekillenmiştir. Dört ulus bulunmaktadır. Bunlardan biri olan ‘Ateş Ulusu’nda ateş güç elementidir ve insanlar güçlerini güneşten alırlar. Teknikler Kuzey Shaolin Kung Fu ve Güney Seven Star Praying Mantis stiline göredir. Ateş Ulusu insanları hırslı ve tutkulu insanlardır. Çoğunlukla ateş bükmede nefreti kullanırlar. Aynı zamanda yıldırım da bükabilen güçlü şimşek bükücüler de vardır. Yıldırım aynı zamanda soğukkanlı ateş olarak bilinir. Ateş bükmenin nefret katılmamış en saf ve sıcak haline “mavi ateş” denir. En güçlü ateş bükme numarasını batı hava tapınağının arkasındaki güneş savaşçıları bilir, ayrıca lav bükme yeteneği olanlarda vardır. İlk ateş bükücüler ejderhaldır. General Iroh son ejderhayı öldürdüğünü söylemiş fakat aslında onu öldürmesinler diye yalan söylemiştir.

‘Toprak Krallığı’nda ise toprak dayanıklılık elementidir. Teknikler Hung Gar ve Kung Fu stiline göredir. Toprak Krallığı’nda yaşayanlar kararlı ve güçlü insanlardır. Azimli ve dayanıklıdır. Aynı zamanda çok güçlü bükücüler metal ve kristal bükebilirler ve kum bükebilirler. Bazı tecrübeli toprak bükücüler toprağı dinleyebilir. İlk toprak bükücüler köstebeklerdir. İlk toprak büken insan Oma ve Shu’dur. Omashu şehrinin ismi bu iki âşık gençlerden gelmiştir.

‘Hava Krallığı’ ise havaya hükmedebilmektedir. Teknikler Ba Gua ve Hsing Yi stiline göredir. Hava Gezginleri kendilerine dünyevi endişelerinden ayırmış, barış ve huzuru bulmuş insanlardır. Aynı zamanda çok çevik ve seridirler; uçabilirler. Güçlü hava bükücüler bir köyü yıkabilecek büyüklükte fırtına ve hortumlar oluşturabilir. İlk hava bükücüler uçan bizonlardır ve hava bükücüler esprili kişilikleri ile tanınmaktadır.

‘Su Kabilesi’nde ise değişkenlik elementi olan suya hükmedilir. Teknikler Tai Chi stiline göredir. Su Kabileleri yeniliklere uyum sağlayabilen insanlardır. Güçlerini aydan alırlar. Her şeye karşı birlikte durmalarını sağlayan birlik duygularına sahiptir. Savunmada suyu buza dönüştürürler. Susuz bir ortamda bulutu içine çekip suya dönüştürebilirler. Bazı su bükücüler iyileştirme yeteneğine de sahiptirler. Sisli bataklık ve Kuzey stili olarak iki stil vardır. Güneyli bükücüler dolunayda, kan da bükebilirler. İlk su bükücü aydır. Su bükücüler ayın suda nasıl gelgitler yarattığını gözlemleyerek su bükmeyi öğrenmişlerdir.

Serideki olay örgüsü ve kahramanlar ise kısaca şöyledir. Serinin ilk bölümünde günümüzden yüz yıl önce, Aang adlı on iki yaşındaki (Avatar ruhu etkili olarak düşünülünce yüz on iki yaşındadır) bir Hava bükücü, Güney Hava Tapınağı’nda yaşar. Yaşlı Keşişlerden kendisinin Avatar olduğunu öğrenir. Normalde bir Avatar’a gerçek kimliği on altı yaşına bastığında söylenir ancak keşişler dört ulus arasındaki savaşın yaklaşmakta olmasından korktukları için bunu daha önce açıklamışlardır. Çünkü bir savaş başladığında barışı getirebilecek ve dengeyi yeniden sağlayabilecek tek kişi Avatar’dır. Kısa bir süre sonra Aang, öğreticisi ve koruyucusu Keşiş Gyatso’dan ayrılmak ve eğitimine devam etmek için Doğu Hava Tapınağı’na gitmesi gerektiğini öğrenir.

Buna hazır olmayan Aang, uçan bizonu Appa ile birlikte kaçmaya karar verir ama Güney Okyanusu’nda ani bir fırtına ile karşılaşır ve okyanusun dibine doğru batmaya başlar. Kendinden geçip Avatar hâli’ne geçen Aang, kendisini ve Appa’yı korumak için Avatar halini alarak bir balon yaratır. Ancak Aang yarattığı buzdağın içinde Avatar hâlinde kalır ve bu buzdağı Güney Kutbuna doğru sürüklenir.

Seri bu olaylardan yüz yıl sonra, Ateş Ulusu’nun savaşta mutlak zafere ulaşmak üzere olduğu bir dönemde başlar. Tüm Hava Gezginleri yok olmuştur. Su Kabileleri çok zor durumdadır. Güney Su Kabilesi’ndeki askerler, savaşmak için ailelerini terk etmişlerdir ve evlerini savunmasız bırakmışlardır. Bu arada daha büyük olan Kuzey Su Kabilesi savunmaya devam etmektedir. Diğer yanda Toprak Krallığı, Ateş Ulusu’nun zaferi önündeki tek gerçek engeldir. Ancak sınırlarına gelen ordulara dayanmakta zorlanan Toprak Krallığı her geçen gün yenilgiye daha da yaklaşmaktadır. Ve ikinci sezonun sonlarında toprak krallığı da düşer.

Güney Su Kabilesi’ndeki iki kardeş deneyimsiz su bükücü Katara ve kabilenin koruyucusu genç savaşçı Sokka, Aang ve Appa’yı buzdağından kurtararak macerayı başlatırlar. Aang yokluğu boyunca bir asrın geçtiğini ve korkunç savaşın yüz yıldır sürdüğünü anlar. Aang’in kendisini dondurduğu yıl, Ateş Lordu Sozin, Avatar’ın yokluğunu fırsat bilir ve Dünya’nın yakınından geçmekte olan kuyruklu yıldızın gücünü de alarak büyük savaş başlatır. Aang, Ateş Ulusunun Hava Gezginleri’ni yok ettiğine inanamaz. Bu Aang’i hayattaki son hava bükücü yapar.

Avatar olarak Aang’in görevi savaş bitirmek ve uluslar arasında bozulan dengeyi yeniden kurmaktır. Aang, yeni tanıştığı arkadaşları Katara ve Sokka, uçan bizon Appa, lemur Momo ve 2. sezonda onlara katılan toprak bükücü Toph ile birlikte dört elementin ustası olmak için yolculuğa başlar. Yolculukları boyunca sürgün Prens Zuko ve Amiral Zhao daha sonra ise kardeşi Prenses Azula ile uğraşmak zorunda kalırlar. Ama daha sonra Prens Zuko ona ateş bükmeyi öğretir. Ateş Lordu Ozai ile savaşırken son çakrası açılır ve ruh bükme tekniğini öğrenir.



Esas görevi olan dört elementin ustası olmak dışında Aang, yaz sonuna kadar Ateş Lordu Ozai'yi yenmek zorundadır. Çünkü Ateş Ulusu'na savaş başlatmak için güç veren "Sozin" kuyruklu yıldız yaz sonunda yeniden gelecek ve bu kez ateş bükücülere savaşı tamamen bitirecek gücü verecektir. Eğer bu gerçekleşirse, bu kez Avatar bile bozulan dengeyi yeniden sağlamayı başaramayacaktır.

Son sezonda Aang'in öğrendiği spiritbending yani ruh bükme tekniği seriyasında sonunu biçimlendirir. Aang son bölümde büyük bir aslan-su kaplumbağası (Giant Lion-Turtle) karışımı bir yaratıktan bu beceriyi öğrenir. Beceriye göre bir kişinin ruhundaki enerjiyi kontrol etmek için, kendi ruhunun kontrol edilemez, bükülemez olması gerekmektedir. Aksi takdirde ruh bükme becerisini uygulayanın ruhu bozulacak veya yok olacaktır. Aang, son bölümde Ozai'ye ruh bükmeyi uygular. Etraf Aang'in mavi renkli temiz ruhu ve Ozai'nin kırmızı ruhu ile aydınlanır. Aang'in ruhunun bükülemez olması sonucu, Ozai'nin ruhu Aang'in ruhu tarafından kontrol edilmiş olur. Aang bu sayede Ozai'nin ateş bükücülüğünü elinden alarak savaşa son vermiştir.

### 3.3. "Avatar: Son Hava Bükücü" Anime Serisinin Anlatı Yapısı ve Propp'un Masalbiçimci Yöntemi ile Çözümlemesi

Avatar: Son Hava Bükücü üç sezon toplam altmış bölüm olan bir animasyon serisidir. Seride kahramanımız Aang ve arkadaşlarının iç içe geçmiş pek çok öyküsü yer almaktadır. Aşağıda yer alan sınıflandırma dizide anlatılan temel hikayeyi baz almaktadır. Bu kapsamda "Avatar Son Hava Bükücü" anime serisinin anlatı yapısı ve Propp'un masalbiçimci yöntemi ile çözümlemesi aşağıdaki gibidir:

**1. Uzaklaşma:** Aang Avatar olduğunu öğrenir. Bütün dünyada barışın ve dengenin yeniden dünyaya hakim olabilmesi için eğitilmesi gereklidir. Öğreticisi ve koruyucusu Keşiş Gyatso'dan ayrılmak ve eğitimine devam etmek için Doğu Hava Tapınağı'na gitmesi gerektiğini öğrenir fakat bunun yerine kaçmaya karar verir. Böylece yuvasından uzaklaşır.

**2. Yasaklama:** Bulunmamaktadır.

**3. Yasağı Çiğneme:** Bulunmamaktadır.

**4. Soruşturma:** Bulunmamaktadır.

**5. Bilgi Toplama:** Serinin önemli ve güçlü karakterlerinden Ozai, Azula, Zhao, Combustion Man ve Zuko (ilk iki sezonda) Avatar'ın kimliğini bulmak ve onu yakalayabilmek için farklı bölümlerde çeşitli araştırmalar gerçekleştirir.

**6. Aldatma:** Seride pek çok aldatmaca yer alır. Örneğin Zuko, Avatar'a ulaşabilmek için Katara'yı iyi bir insan olduğuna inandırmaya çalışır. Azula kardeşi Zuko'yu kendi safına çekebilmek için kandırmaya çalışır.

**7. Suça Katılma:** Bulunmamaktadır.

**8. Kötülük (Eksiklik):** Serinin kilit noktasını oluşturan temel eksiklik noktası Avatar Aang'in diğer üç elemente nasıl hükmedeceğini bilmemesi ve tekrar öğrenmesi gerekmektedir. Bunu öğrendikten sonra nasıl Avatar haline dönüşeceğini ve Ateş Kralı'nı nasıl durduracağını öğrenmesi gerekmektedir.

**9- 10 Aracılık - Karşıt Eylemin Başlangıcı:** Aang yüz yıl buz kütesinin içinde kaldıktan sonra uyanır. Ateş ulusu tüm dünyayı ele geçirmeye çalışmaktadır. Hava ulusu yok edilmiştir. Avatar ateş ulusunun planlarını engellemek için harekete geçer.

**11. Gidiş:** Avatar Aang, Ateş Kralı'nı durdurmak için çıktığı yolculuğunda reankarnesi olan Avatar Roku'dan avatarlık hakkında, su ulusu üyesi Katara'dan su bükmeyi, toprak ulusu üyesi Toph'dan toprak bükmeyi, ateş ulusu üyesi Zuko'dan ateş bükmeyi ve son olarak Aslan Kaplumbağa'dan ruh bükmeyi öğrenir.

**12. Bağışçının İlk İşlevi:** Bütün bağışçılar yüz yıldır kayıp olduğu için Aang'in Avatar

olduğuna inanmazlar ve gerçek kimliğinin avatar olup olmadığını sorgularlar. Daha sonra yardım ederler.

**13. Kahramanın Tepkisi:** Aang elementleri bükmenin mantığını anlayabilmek için bütün başışçılarla karşı karşıya gelir ve hepsinden kendisini gerçekleştirmesi için gerekli olan bilgileri öğrenir.

**14. Büyülü Nesnenin Alınması:** Bilgiye kavuşunca büyülü hali olan Avatar'a nasıl dönüşeceğini öğrenir.

**15. İki Krallık Arasında Yolculuk:** Çakralarını açıp Avatar haline geçebilmek için ruhlar alemine geçer.

**16. Çatışma:** Avatar haline geçmeyi öğrenmek ve Katara'yı kurtarmak arasında bir seçim yapmak zorunda kalır.

**17. Özel İşaret:** Kahraman Avatar haline geçince alnında bir ok işareti belirir.

**18. Zafer:** Bulunmamaktadır.

**19. Giderme:** Aang dört elementi de bükmeyi ve Avatar haline geçebilmeyi öğrenir.

**20. Geri Dönüş:** Avatar dönüp büyüdüğü hava tapınağına geri döner.

**21. İzleme:** Avatar, Zuko tarafından izenir. Zuko'nun daha önce Avatar'ı öldürmesi için kiraladığı Combustion Man de Avatar'ın peşine düşer.

**22. Yardım:** Zuko içindeki iyiliğı keşfeder ve Avatar'a yardım eder. Artık Zuko da Avatar ekibinin bir parçasıdır.

**23. Kimliğini Gizleyerek Gelme:** Avatar kılık değiştirerek Ateş ulusuna gider.

**24. Asılsız Savlar:** Bulunmamaktadır.

**25. Güç İş:** Avatar'a Ateş Kralı'nı öldürme görevi verilir.

**26. Güç İşine Yerine Getirme:** Avatar, Ateş ulusuna yakalanmadan Ateş Kralı Ozai ile karşı karşıya gelir.

**27. Tanınma:** Avatar kimliği ile bütünleşir ve Ateş Kralı Ozai tarafından tanınır.

**28. Ortaya Çıkarma:** Ateş Kralı Ozai ve Avatar'ın güçleri en üst seviyesine çıkar ve en güçlü hallerindeyken karşı karşıya gelirler.

**29. Biçim Değıştirme:** Aang dünyaya gereken dengeyi getirmek ve barışı sağlayabilmek için Avatar şekline geçer. Çünkü Ateş Kralını engelleyebilecek tek kişi Avatar'dır.

**30. Cezalandırma:** Aang Avatar şeklini koruyarak, dünyaya hükmetmek isteyen kötü Ateş Kralı'nın ruhunu bükerek onu cezalandırır.

**31. Evlenme:** Serinin son bölümü neredeyse bir mutluluk tablosu şeklindedir. Kahramanlarımız çocuk olduğu için evlenme söz konusu değildir fakat herkes sevgilisine kavuşmuştur. Aang Katara ile Zuko ile Mai ile Sokka da Suki ile bir araya gelmiştir.

#### 4. SONUÇ

Animasyon tekniğı biçimsel olanakların getirdiğı avantajlarla hiç kuşku yoktur ki hem izleyicilerin hem yapımcıların hem de yönetmenlerin yaratıcılık ve düş gücü sınırlarını zorlamaktadır. Sayısal teknoloji aracılığıyla gerçek olmayan tamamen hayali bir dünyanın inşası mümkün olmaktadır. Bu sayede izleyici büyülü bir dünyanın içine rahatlıkla girebilmektedir.

Animasyon dijital teknolojilerin kullanımı ile yeni ve yaratıcı sunumlara olanak verirken incelenen örnek bağlamında biçimin arkasındaki geleneksel tematik yapı aynı kalmıştır. Bu geleneksel temanın şifrelenmiş söylemleri Avatar: Son Hava Bükücü animasyon serisinde Propp'un masalbiçimci yöntemi ile çözümlenerek açığa çıkarılmıştır. Propp'un, masalların ortak kurgusunu açığa çıkardığı bu yöntem yüzyıllardır masallarda kullanılan tematik tekniklerin günümüz çağdaş animasyonlarında da kullanıldığını göstermektedir.

Propp, masalı bir kötülükten ya da bir eksiklikten kalkıp ara işlevlerden geçerek, evlilik ya da çözüm olarak kullanılan öteki işlevlere ulaşan bir gelişme biçiminde tanımlamaktadır. Propp, her masalda bu gelişmeyi meydana getiren otuz bir işlev saptamıştır. Bütün masalarda bulunması zorunlu olan tek işlev ise “kötülük” ya da “yokluk” adı verilen işlevdir. Bütün olağanüstü masallar, masalın başında meydana gelmiş bir kötülüğün bir kahramanın çabasıyla telâfi edilişinin hikâyesidir.

‘Avatar: Son Hava Bükücü’ çizgi serisi çözümlendiğinde Propp’un masalarda saptadığı işlevlerin olduğu saptanmıştır. Bir kötülükten ya da bir eksiklikten kalkıp, ara işlevlerden geçerek evlilik ya da çözüm olarak öteki işlevlere ulaşan gelişme süreci Avatar’da da kendini göstermektedir. Amerika kaynaklı bu animasyon yapımında tıpkı klasik Hollywood sinemasında olduğu gibi geleneksel anlatı özelliklerinin tekrarlandığı görülmektedir. Bu açıdan ele alındığında animasyonların tematik özelliklerinin masalarda görülen işlevleri tekrarladığı söylenebilir.

‘Avatar: Son Hava Bükücü’; animasyon tekniğinin biçimsel bütün yeniliklerine karşın aslında tematik olarak bilinen kalıpların yeniden ve ustalıkla tekrar sunulmasının da tipik bir örneği olarak karşımıza çıkmıştır.

## KAYNAKÇA

- Castells, M. (2005). Ağ Toplumunun Yükselişi. İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Kıran Z. ve Kıran A., (2000). Yazınsal Okuma Süreçleri. Seçkin Yayıncılık. Ankara.
- McGraw-Hill, (2005). “Digital Animation Bible: Creating Professional Animation with 3ds Max, Lightwave, and Maya” TAB Electronics
- Propp Vladimir, (2001). Masalın Biçimbilimi. Om Yayınları, İstanbul.
- Sünbül, Ali Murat (2005). “Öğretmenin Dünyası”. Mikro Yayıncılık. Ankara.
- Temel, Süreyya “Propp Metodu Ve Bir Karagöz Metnine Uygulanması” <http://e-dergi.atauni.edu.tr/index.php> Erişim tarihi: 24.09.2010
- Turan S. ve Esenoğlu C., (2006). “Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim ve Kitle İletişim Teknolojileri:Eleştirel Bir Bakış”, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi, Ekim, 1(2), 71-86
- Siegel S. ve Siegel B., (2005). “The Encyclopedia Of Hollywood”. Facts on File, American Library Association.
- <http://www.imdb.com/title/tt0417299/> Erişim Tarihi: 20.09.2010