

-Araştırma Makalesi-

Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019)

Ünal Gönen Islakoğlu*

Özet

Klaus, 2019 yapımı Noel temalı bir animasyon filmidir ve konu olarak bencil bir postacı ile münzevi bir oyuncakçı arasında kurulan dostluğun Smeerensburg adındaki soğuk ve karanlık bir kasabayı değiştirmesini ele almaktadır. Türkçe literatürde Noel temalı filmler üzerine akademik çalışma bulunmadığı gibi animasyon özelinde sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar da ağırlıklı olarak, animasyon filmlerinin hedefkitlelerinin çocuklar olması sebebiyle, filmlerde aktarılan açık veya örtük olan mesajları analiz etmektedir. Fakat animasyon filmlerini sadece çocuklar değil aynı zamanda ebeveynler ve genç yetişkinler de tükettiği için ilgili filmlerin üst ve alt metinlerinin analiz edilmesi izleme deneyimini zenginleştirecektir. Bu bağlamda bu araştırma dünyevileşme kavramı ve Huizinga'nın Homo Ludens'i perspektifinden Klaus'un anlatısını incelemeyi amaçlamaktadır. Sonuç olarak Klaus, Huizinga'nın oyun kavramıyla örtüşen bir biçimde Noel Baba mitini dünyevileştirerek yeniden üretmektedir.

Anahtar kelimeler: klaus, huizinga, homo ludens, oyun, dünyevileşme.

*Arş. Gör., Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümü, İstanbul, Türkiye.

E-mail: guenen@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9979-2172

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Islakoğlu, Ü. G. (2023). Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019). SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 319-333. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Geliş Tarihi: 07.11.2022

Kabul Tarihi: 18.05.2023

-Research Article-

Klaus (2019) In the Context of the Reproduction of the Myth in Secular Way and the Contingency of Culture in Huizinga

Ünal Gönen Islakoğlu*

Abstract

Klaus is a 2019 Christmas-themed animated film about the friendship between a selfish postman and a reclusive toymaker that changes into a cold and dark town called Smeerensburg. There are no academic studies on Christmas-themed films in the Turkish literature, and there are a limited number of studies on animation. These studies analyse the explicit or implicit messages conveyed in the films, mainly because of the target audience of animated films is children. But since animated films are consumed not only by children, but also by parents and young adults, analysing the text and subtext of the relevant films will enrich the viewing experience. In this context, this research aims to examine Klaus' narrative from the perspective of the notion of secularization and Huizinga's Homo Ludens. As a result, Klaus reproduces the myth of Santa Claus in a secular way that coincides with Huizinga's notion of play.

Keywords: klaus, huizinga, homo ludens, play, secularization.

*Res. Asst., Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Gastronomy and Culinary Arts, İstanbul, Türkiye.

E-mail: guenen@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9979-2172

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Islakoğlu, Ü. G. (2023). Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019). SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 319-333. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Received: 07.11.2022

Accepted: 18.05.2023

Extended Abstract

Since children are perceived as the consumer audience of animated films, it is seen as a source of concern that the text and subtexts are received by children which can affecting their attitudes and behaviours. However, aesthetic elements, especially visual design, character design or the richness of the text and subtexts cause these films to be consumed especially by young adults and parents of children. In this context, the examination of the text and subtext contained in animated films will enrich the viewing experience by revealing the quality of the related films.

In this study, it has been determined that the narrative of Klaus coincides with Huizinga's Homo Ludens. There are several elements such as behavioural outcomes of Jesper's playful personality, play structure of letter organization for Jesper and because of Jesper, relationship letter and toy, evaluation of the letter play into culture, play elements that remind even followers has been forgotten traditional culture have similarity with Huizinga's play notion. This is reinforced by the fact that the animation form visually gamifies the story being told with both drawing and colour dimensions, especially in the case of serious postal education resembling the military, as in the example. In fact, the myth, which is the result and abstraction of this process, is a game like in the context of the fact that myth and poetry are games in Huizinga. At this point, Jesper, as the narrator, is also building a play through the narrative, which means art and culture in Huizinga. "Now in myth and ritual the great instinctive forces of civilized life have their origin: law and order, commerce and profit, craft and art, poetry, wisdom and science. All are rooted in the primaeval soil of play" (Huizinga, 2006).

In addition, in this study, it has been concluded that the animated film named Klaus reproduces the myth of Santa Claus in secular way. Elements belonging to the myth of Santa Claus, such as a huge man in a large red costume distributing toys, a sleigh full of toy sacks pulled by a reindeer, producing toys by dwarfs, entering through a chimney, fireplaces and hanging socks, leaving coal, milk and cookies details are explained and shown rationally with causal relationships. Even the transformation of this myth into a divine character is associated with Jesper's discourse and storytelling. If attention is paid, Klaus is Santa Claus (St. Nicholas), but there is no "saint" in his name like an ordinary man. At the same time, there is no clear indication of Christianity in the movie, except for the scene that very briefly shows the marriage in the church. Therefore, while Klaus reproduces the myth as a play, it does so by secularizing the traditional myth.

Giriş

Türkçe literatür incelendiğinde görüleceği üzere Noel temalı filmler üzerine akademik çalışma bulunmadığı gibi (TRDizin, 2022) animasyon filmleri üzerine kısıtlı sayıda çalışma vardır. Bu çalışmalar da ağırlık olarak, animasyon filmlerinin hedef kitesinin çocuklar olması endişesiyle, ilgili filmlerin taşıdıkları mesajın ne olduğuna odaklanmışlardır (Yıldız, 2013; Özgökbil Bilis, 2014; Köker, 2016; Zor ve Bulut, 2020; Kaşkaya ve Özdemir Eren, 2020; Altunbay ve Korkmaz, 2020; Demir, 2021; Sarman ve Sarman, 2022). Fakat animasyon filmlerinin hedef kitlesi çocuklar olarak düşünülse de gerek sinemada gerek ev ortamında bu filmler çocuklara eşlik eden ebeveynler, hatta bu türe ilgi duyan genç yetişkinler tarafından da tüketilmektedir. Nitekim sektörün önde gelen firmaları Disney ve Dreamworks'ün yapımcılığını üstlendiği filmlerin dünya genelinde gişe hasılatı otuz milyar doları geçmektedir (The Numbers, 2022). Dolayısıyla animasyon filmlerinin etki alanının oldukça geniş olduğu görülmektedir. Özellikle, zor kullanma yerine cazibe oluşturma ve etkileme aracılığıyla hegemonya kurmaya karşılık gelen "yumuşak güç" kavramı bağlamında (Eryılmaz, 2018) animasyon filmlerine yönelik yapılacak araştırmalar kamu yararı açısından önemlidir. Fakat aynı zamanda alt ve üst metinlerin çözümlenmesi izleme deneyimini zenginleştirecek bir faaliyettir.

Klaus (Sihirli Plan, Sergio Pablos, 2019), 2019 yılında vizyona giren Noel temalı bir animasyon filmidir. İspanya ve İngiltere ortak yapımı olan filmin senaryosunu Sergio Pablos, Jim Mahoney ve Zach Lewis yazmış olup yönetmenliğini Sergio Pablos yapmıştır. 2020 yılında

düzenlenen 92. Akademi Ödülleri'nde en iyi animasyon filmi kategorisinde Oscar'a aday gösterilen *Klaus* toplamda 26 ödüle aday olup Britanya Akademisi Sinema Ödülleri (BAFTA) ve ANNIE Ödülleri başta olmak üzere 11 ödül kazanmıştır (IMDB, 2022). Kullanıcıların vermiş olduğu oylarla en yüksek puana sahip 250 filmin listelendiği Top 250 listesinde günümüzde 193. sırada yer almaktadır (IMDB, 2022).

Klaus, konu olarak bencil bir postacı ile münzevi bir oyuncakçı arasında kurulan dostluğun Smeerensburg adındaki soğuk ve karanlık bir kasabayı değiştirme hikayesidir. Filmin önermesi olarak “yapılan bir iyilik başka bir iyiliği doğurur” ifadesi öne çıkar. Bu bağlamda Klaus, doğrudan etik bir mesaj taşımaktadır. Nitekim filmin ana karakteri olan Jesper de süreç içerisinde etik farkındalık kazanmaktadır. Fakat *Klaus*'un anlatısında örtük olarak yer alan başka kuramsal unsurlar da bulunmaktadır. Bu araştırma Huizinga'nın oyun kavramı aracılığıyla *Klaus*'un anlatısını incelemeyi amaçlamaktadır. Bir alt boyut olarak ise dünyevileşme kavramını kültürün olumsuzluğu bağlamında Huizinga ile ilişkilendirerek *Klaus*'ta gösterilen Noel Baba mitinin nasıl temellendirildiği incelenmektedir.

Homo Ludens ve Kültürün Olumsuzluğu

Hollandalı tarih profesörü Johan Huizinga'nın “Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” alt başlığı ile yayınlanan *Homo Ludens* (2006) isimli deneme kitabı, insanı yeniden tanımlama girişimi olmakla beraber aynı zamanda kültüre yönelik eleştirel bir manifesto olarak yorumlanabilir. Özellikle yayınlandığı dönem (1938) düşünülecek olursa, Avrupa'da yükselen faşist ve totaliter dalğanın yeni bir dünya savaşına sebep olmasından hemen önce, bu kültür eleştirisi daha da anlam kazanır. Nitekim Huizinga, tam da bu atmosferin kurbanı olarak önce 1942 yılında Naziler tarafından üç aylığına alıkonulmuş, sonrasında ise öldüğü tarihe kadar sürgün hayatı yaşamak zorunda bırakılmıştır (Anonim, 2016: 1).

Huizinga, *Homo Ludens*'in önsözünde, insan türüne “akıllı insan” anlamına gelen *Homo sapiens* adı verilmesini alaycı bir şekilde ele alarak, insanın zannedildiği kadar akıllı olmadığını fark edilmesi sonucu “alet yapan insan” anlamına gelen *Homo faber* isminin ortaya çıkışına değinir. Fakat Huizinga'ya göre insanı diğer hayvanlardan ayırt etmek için bu tanım da yetersizdir çünkü doğada “alet yapan” pek çok hayvan bulunur. Her ne kadar “oyun oynayan” başka pek çok hayvan olsa da Huizinga, “oyun oynayan insan” anlamına gelen *Homo ludens* adının *Homo faber* kadar geçerli ve işlevsel olduğunu ifade eder.

Huizinga'ya göre insanın bütün yapıp etmeleri oyundur ve insan uygarlığının oyun olarak ortaya çıktığını öne sürer. Kültür oyundur, oyun biçiminde doğmuş ve en başından beri oynanan bir şeydir (Huizinga, 2006: 70). Huizinga bu düşüncenin temellendirmesini diğer hayvanların da “oynuyor olması” ile yapar. Çünkü Huizinga'ya göre oyunun unsurları olan mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit, kısıtlayıcı kural hayvanlar aleminde de bulunmaktadır (Huizinga, 2006: 71). O halde oyun, kültürden öncedir. Fakat Huizinga'ya göre oyun aynı zamanda kültür yapıcıdır: Mit, ibadet ve müsabakalar bunun birer örneğidir. Huizinga (2006: 21) ilkel toplulukların kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini basit oyunlar şeklinde gerçekleştirdiğini öne sürer. Bu noktada dikkat çekicidir ki Türkçe'de “oyun” ve “oynamak” kelimelerinin pek çok anlamı bulunmasını *Homo Ludens*'in bir doğrulaması olarak gören And (2003) büyü kelimesinin etimolojik kökenine inerek din ile raks etmek ilişkisi bağlamında oyun/oynamak kavramına ulaşır. Dolayısıyla And da Huizinga gibi, kültürün oyundan doğduğu konusunda hemfikir gözükmektedir. Ayrıca müsabakalar da Huizinga'ya (2016: 53) göre oyun-şenlik-ibadet ilişkisinde olduğu gibi kültürel işleve sahiptir ve Antik Yunan'da kanıksandığı için artık oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmıştır. Çünkü “kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter” (Huizinga, 2006: 71).

Huizinga (2006: 71), kültür ile oyunun bağlantısının grubun ya da gruplar arası kurallı eylemlerle ilişkili olduğu yerde aranması gerektiğini ifade eder. Dikkat edilirse dil, şiir, sanat, savaş, hukuk, hatta bilgelik, farklı biçimlerde de olsa, kurala bağlıdır ve Huizinga'ya göre birer

oyundur. İnsanlar, oynadıkları oyunu ciddi bir şekilde oynuyor olsa bile oyun kavramsal olarak ciddi olanın karşıtıdır (Huizinga, 2016: 22). Hatta oyun kavramını irrasyonel bir olgu olarak tanımlayan Huizinga bu kavramın hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemeyeceğini iddia eder (Huizinga, 2016: 19-20). O halde Huizinga'nın düşünce sisteminde kültürün irrasyonellik üzerinde kurulu olduğu söylenebilir. Bu tespit dikkat çekicidir çünkü Aydınlanma düşüncesinin rasyonelliği merkeze alan modern aklı ile çelişmektedir. Dolayısıyla bu okumayla beraber Huizinga'nın metni post-modernizmi önceleyen kaynaklardan birisi olarak değerlendirilmeye müsaittir. Bu bağlamda Huizinga'da kültür olumsuzdur. Ünlü'ye (2020) göre olumsuzluk kavramı bir şeyin "öyle" olmak zorunda olmadığı, başka türlü de olabileceği anlamına gelir. "Bir şeyin olumsuz olması sadece zorunlu olmaması demek değil, aynı zamanda öngörülmüş amaçlarının gerçekleşmeme ya da öngörülmemiş sonuçlarının doğma olasılığı taşıdığı anlamına gelir" (Ünlü, 2020). Dolayısıyla Huizinga'da kültür, Berman'ın (2017) deyimiyile katılığını yitirerek buharlaşmıştır. Huizinga'da kültürün olumsuzluğu, oyunun özelliklerine dair tanımlamalar ile pekişmektedir.

Huizinga'ya göre oyunun öncelikli unsuru gönüllülüktür (Huizinga, 2006: 24). Buradan hareketle özgürlük, oyun kavramına içkindir. Çocuk ve hayvanlar içgüdüsel olarak oynamak için zorunlu hissetse de yetişkin bir insan için keyfe kederdir (Huizinga, 2006: 25). Oyunun bir diğer özelliği ise gündelik hayatın dışında oluşudur. Bu bağlamda oyun, kapladığı yer ve zaman bakımından gündelik hayattan ayrılır. Dolayısıyla yalıtılmış ve sınırlıdır (Huizinga, 2006: 27). Ayrıca oyun, kural koyucu olması sebebiyle, düzen yaratır ve düzenin kendisidir (Huizinga, 2006: 28). Bu noktada gündelik hayatın örf ve adetleri, oyuna ait geçici faaliyet alanında önemini yitirir. Huizinga tam da bu noktada kolaylıkla "öteki olabileme" imkanına dikkat çeker. Kılık değiştiren veya maske takan kişinin bir başka kişiyi "oynadığı" maskeli balo bunun örneğidir (Huizinga, 2006: 31). Dikkat edilecek olursa gündelik hayatın dışına çıkmak, oyun alanının zamansal ve mekânsal yalıtılmışlık ve kural koyup düzen yaratabilmek, oyunun öncelikli unsuru olan gönüllülük gibi özgürlükle ilişkilidir.

Huizinga'nın tezleri bilimsel açıdan tartışmalı da olsa, kültür üzerine düşünmek ve kültürü değiştirebilmek için entelektüel bir araç olarak yorumlanmaya müsaittir. Literatürde, çeşitli eserleri *Homo Ludens* aracılığıyla okuyan pek çok çalışma bulunmaktadır. Gökçen (2014) Margaret Atwood'un *The Handmaid's Tale* isimli romanını, Livan (2018) Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* isimli kitabının baş karakteri olan Hikmet Benol'u, Başaran (2019) *Şaban Pabucu Yarım* filmi, Bayraktar (2021) Çakeri'nin *Yusuf ile Züleyha*'sını, Yıldırım Sağlam (2021) *Karagöz-Hacıvat Muhavereleri*'ni Huizinga'nın *Homo Ludens*'i bağlamında inceler. Literatürde ayrıca çeşitli disiplin ve kavramların Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Tekerek (2006) drama kavramını ve dramatik eğitimi, Yörükoğlu (2014) gerilla pazarlama kavramını, Vahapoğlu Bindesen ve Bindesen (2020) spor ve spor felsefesini, Beşikçi (2021) dramatik oyuncunun doğasını *Homo Ludens* ile ilişkilendirerek incelemişlerdir.

Dünyevileşme Kavramı

Kavram olarak sekülerleşmenin Türkçe karşılığı olan dünyevileşme, "dünya ile ilgili, dünya işlerine ilişkin, uhrevi karşıtı" anlamına gelen "dünyevi" kökünden türemiştir (TDK, 2022) ve bir süreci ifade eder. Yıldırım (2018) dünyevileşmeyi, dinin toplumda otoritesini yitirme süreci olarak tanımlar. Ertit (2014) ise dünyevileşme kavramını dinin veya "dinimsi" mekanizmaların ve batıl inançların toplum düzeyinde itibarının ve etkisinin görece azalması olarak açıklar. Bu bağlamda dünyevileşme, daha önce hâkim olan dini-ideolojik kalıpların artık işlevsizleşmesi, bireylerin motivasyon ve davranışlarında etkisinin yitirilmesi anlamına gelir (Yıldırım, 2018). Ertit (2013) sekülerleşme paradigmasının evrensel olmadığını, ilerici olmadığını, dinsizleşmek anlamına gelmediğini, toplumluluklar arasında eş zamanlı gerçekleşmediğini ve sadece dinle sınırlı olmadığını öne sürer.

Kavramın etimolojik kökeni olarak Orta Çağ dönemi Latincesinde "saeculum" kelimesi "çağ, dünya veya yüzyıl" anlamında kullanılmasının yanı sıra, dünya ile ilişkisini kesip tamamen inzivaya çekilen radikal din adamlarının aksine, manastır hayatını bırakıp dünya ile ilişkisini sürdüren din adamları için kullanılmıştır (Ertit, 2014). Fakat dünyevileşmenin

ideolojik bir paradigmaya dönüşmesi, modernizmin bir sonucu olan Aydınlanma düşüncesi ile ortaya çıkmıştır. İskoçya’da Hume, Fransa’da Voltaire gibi pek çok Aydınlanmacı düşünür bulunmakla beraber bilginin sınırlarını çizerek modern bilimin düşünsel temellerini inşa etmesi bakımından Kant, Cevizci’ye (2007: 308) göre Aydınlanma düşüncesini zirveye taşımıştır. Aydınlanmayı “insanın kendi suçu ile düşmüş olduğu bir ergin olmama durumundan kurtulması” olarak tanımlayan Kant, ergin olmama durumunu “insanın kendi aklını bir başkasının kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışı” olarak açıklar (Kant, 2022). Dolayısıyla bu noktada Kant, Aydınlanma paradigmasını bir anti-tez olarak, kilisenin Orta Çağ’daki hakimiyetine karşı konumlandırmaktadır. Cevizci (2007: 15), Yeni-Kantçı olarak tanımladığı Ernst Cassirer’e göre Aydınlanmanın, kamusal alanın inanç, batıl inanç veya din tarafından değil, akıl tarafından yönetilmesi gerektiği arzusunu taşıyan bir entelektüel hareket olduğunu aktarır. Bu doğrultuda Aydınlanma, aklın toplumu değiştirmesi, bireyin ise gelenek ve keyfi otoritenin baskısından kurtarılmasını, din veya gelenek yerine bilimin meşrulaştırdığı dünya görüşünün hâkim olmasını amaçlamaktadır. (Cevizci, 2007: 15).

Aklın ve rasyonel düşüncenin egemen olduğu yaklaşık iki yüz yıllık süreç pek çok bilimsel gelişme ve teknolojik ürünün ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Fakat bu kazanımların insan mutluluğunu arttırmadığı iddia edilmekle beraber pek çok felakete yol açtığı düşünülen akıl, özellikle 2. Dünya Savaşı ile sorgulanmaya başlanmıştır (Delacampagne, 2010). Auschwitz örneğinde olduğu gibi kötülüğün sıradanlaşmasına, Hiroşima ve Nagazaki’ye atılan atom bombalarının üretilmesine veya Soğuk Savaş döneminde tüm gezegende insan hayatının nükleer olarak yok olma tehdidi altında yaşamasına sebep olduğu düşünülen akıl ve rasyonaliteden duyulan şüphe yalnızca Aydınlanma projesinin değil aynı zamanda Aydınlanma sonrası ortaya çıkan tüm üst-anlatıların sonunu getirmiştir (West, 2008). Nitekim post-modernizm kavramı bu radikal kopuşu nitелеmektedir.

Dünyevileşmenin itici gücü olan Aydınlanma düşüncesi günümüzde değerini yitirmiş olsa da dünyevileşme süreci geçerliliğini korumaktadır. Bunun nedeni bilimsel gelişmeler, endüstriyel kapitalizm ve kentleşmenin dünyevileştirici unsurlar olarak günlük yaşamı dönüştürmesi olarak açıklanabilir (Ertit, 2014). Fakat aynı zamanda post-modern dönem, dünyevileşme sürecinin anti-tezi olarak de-sekülerleşmenin ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Bu bağlamda Bayer (2010) hoşgörülü ve çoğulcu toplumlarda insanların “dini pazarda istedikleri ürünü” seçtikleri Rasyonel Seçim Teorisinin yeni paradigma olduğunu belirtir. Nitekim post-modern dönemde hakikat önemsizleşmiş, kişilerin kanaat, inanç ve önyargıları öne çıkmıştır (Alpay, 2020).

Hakikatin ne olduğu sorusuna verilen yanıt kişinin kendisiyle ve diğerleriyle ilişkisini belirleyen kültürel yapıları şekillendirmektedir. Bu sorunun yerini kişilerin hakikat olarak neyi kabul ettiği sorusunun almasıyla perspektif değişmekte, tercihler ile ilişkili olarak bireysellik ve kültür ile ilişkili olarak olumsuzluk kavramları öne çıkmaktadır. Her ne kadar kendisini post-modern bir düşünür olarak nitелеmek hatalı bir çıkarım olma riski taşısa da bahsi geçen kavramlar özelinde Huizinga’nın *Homo Ludens*’inde oyun kavramı üzerinden kültüre yaklaşımı post-modernizm ile benzeşen, hatta belki de post-modernizmi önceleyen bir metin olarak değerlendirilmeye müsaittir. Dünyevileşme veya de-sekülerleşme de kültürün olumsuzluğu bağlamında Huizinga’nın yaklaşımı ile ilişkilendirilebilir: Kültür, bu oyunu oynamaya gönüllü olan oyuncular sayesinde doğmuştur ve tam tersi şekilde de olması mümkündür.

Bu çalışma dünyevileşme kavramı özelinde Klaus’ta gösterilen Noel Baba mitinin nasıl temellendirildiğine odaklanmaktadır. Dolayısıyla Noel Baba mitinde mistik bir şekilde yer alan unsurların, bilimin kabul ettiği gibi nesnel dünyanın nedensellik ilişkileri içerisinde açıklanıp açıklanmadığını inceleme kapsamına almıştır. Bu noktada ayırt edilmesi gereken önemli bir nokta olarak olay örgüsü içerisinde mitin ortaya çıkma süreci ile mitin ortaya çıkma sürecinin gösterilmesi arasında bir fark bulunmaktadır. Bir başka ifadeyle söylemek gerekirse uhrevi bir hikâyenin dünyevi bir şekilde nasıl oluşturulduğunun gösterilmesi dünyevileşme bağlamında politik bir tavır olarak yorumlanabilir.

Bulgular

Klaus, ışıkların içinden mektupların yağarak karanlık bir alanda biriktiği rüyayı andıran bir sahne ile açılır. Filmin ana karakteri Jesper, hikâye anlatıcısı olarak bu sahnede seyircilere, kırmızı kostümlü “malum” tombul adama yollanan, unutulmayan bir mektup olduğunu ve uslu davranılmışsa bunun oyuncakla ödüllendirildiğini ifade ederek filmin çerçevesini çizer: Bu bir Noel filmidir. Nitekim kendisinin de Klaus isimli münzevi oyuncakçı ile tanışmasına vesile olacak olayları başlatan bir mektup vardır. Devam eden planlarda o mektubun postane sürecinde nasıl toplanıp, işleminden geçip dağıldığını göstererek Kraliyet Posta Akademisi’nin bahçesinde geleceğin postacıları eğitim yaparken eğitim çavuşuna zarif bir sunum ile iletiildiği gösterilir. Mektup Postane Müdürü’nün ofisinden Jesper’e gelmiştir.

Diğer postacı adayları askeri birliği andıran bir yapı ve düzen içerisinde fiziksel olarak ağır bir eğitim sürecinden geçerken Jesper, Josephine türü koltuğuna uzanıp gözlerinde salatalık dilimleri, elinde kahvesi, yanı başında meyveler ve nargilesi ile aylıklık etmektedir. Bu sahnede Jesper’in aylıklığına eşlik eden çadır, temsili olarak Antik Roma ve Antik Mısır dönemi saray ve hükümdarlarını andırır bir atmosfere sahiptir. Mektup Jesper’in babasından gelmektedir ve Jesper’i ofisine çağırır.

Ofiste babası, tüm nüfuzunu kullanarak Jesper’i Kraliyet Posta Akademisi’ne soktuğundan bu yana dokuz ay geçtiğini dile getirir. Bu dokuz ayın değerlendirmesini eğitim çavuşu yaparken Jesper’in performansı “rezalet”, “rekor derece kötü” olarak nitelendirilir. Bu noktada gerek mektubun geldiği zaman akademide gerek ofiste değerlendirme esnasında geçmişe dönüşler ile Jesper’in verilen görevleri nasıl suistimal ettiğini görürüz. Diğer postacılar verilen görevleri makine düzenini andıran ciddiyet ve özenli bir şekilde yaparken Jesper bu görevlerde sadece başarısız olmaz, bilinçli bir şekilde savsaklar hatta suistimal eder. Jesper binicilik eğitiminde atın üstüne olması gerekirken çadırdaki aylıklık etmekte, onun yerine atın üstünde bir üniforma giymiş samandan bir korkuluk bulunmaktadır. Diğer postacılar gelen zarfları tasnif ederek ilgili raflara yerleştirirken Jesper kendisine verilmiş olan zarfları rastgele etrafa saçmaktadır. Diğer postacılar bileğine kâğıt iliştirilmiş posta güvercinlerini gökyüzüne salarken Jesper, güvercinin bileğine güvercinin taşıyamayacağı kadar ağır bir paket bağlamıştır ve güvercini saldıgında yere çakılır. Son olarak diğer postacılar hassas malları dikkatli ve ağır bir şekilde merdivenden aşağıya taşıırken Jesper bu paketleri merdivenden tekmeleyerek indirmektedir. Huizinga’nın tezi bağlamında Jesper diğer postacıların oynadığı oyununu oynamamaktadır. Çünkü oyunun asli unsuru gönüllülüktür. Hatta kendisinin bencil, alaycı ve rahat davranışları düşünülecek olursa Jesper, istemediği bir ortamda can sıkıntısıyla başa çıkabilmek için yalnız başına kendi oyununu oynamaktadır. “Oyunun ciddiyet alanı haline dönüşme eğilimi karşısında, bazı olgular zıt bir eğilim gösteriyor gibidir” (Huizinga 2006: 249). Görünen o ki, Jesper, kendi oyununu oynamakta gönüllüdür.

Babası, Jesper’in bu ciddiyetsizliğini ve art niyetli davranışlarını cezalandırmak üzere onu haritanın ucundaki Smeerensburg isimli kasabaya sürer ve evlatlıktan atılmaması için bir yıl içerisinde ulaşması gereken altı bin mektupluk bir hedef koyar. Jesper, babasının bu kararından dönmesi için, Huizinga’nın maskeli balo örneğinde olduğu gibi, çocuk taklidi yaparak bir başkasını, kendi küçüklüğünü oynar. Fakat babası karardır.

Smeerensburg iki aile arasında kan davasının sürdüğü, bireylerin karşı aileden bireylere yönelik kötücül davranışlar sergilediği gri renkli ve kasvetli bir kasabadır. Jesper’i kasabaya taşıyan tekneçi Mogens, Jesper kadar alaycı bir kişiliğe sahiptir; verdiği her cevap ile Jesper ile oynamaktadır. Özellikle Jesper kasabanın meydanına varıp karşılama olmadığını görünce, tekneçi Mogens, karşılama için meydana bulunan zili çaldığı zaman karşılama töreninin başlayacağını söyleyerek Jesper’e oyun oynar. Zil, iki düşman ailenin birbirleri ile savaşması başlatan unsurdur. Jesper zili çalmasıyla savaşı başlatmış olur ve savaşın ortasında kalır, ta ki kargaşanın ortasında ipine tutunmak zorunda kalıp zilin tekrar çalmasına neden olana kadar. Bu noktada zil, oyunun kısıtlayıcı kuralını temsil etmektedir. Zilin çalması oyunu başlatır ve

bitirir, aileler arası toplu savaş ancak bu iki zil arasında yapılır. Bitiş anlamına gelen zilden sonra kimse bir diğerine vurmamaktadır (Görsel 1).



Görsel 1: Oyunun kuralı olarak zil (Gotoh vd., 2019).

Zilin ikinci defa çalması ile duran savaşta dikkatler zili çalan Jesper'e yönelir. Bu esnada kan davası güden iki ailenin büyükleri evlerinden çıkar ve birbirlerine laf atarak ilerlerler. İki aileden birer ferdin Jesper'i paylaşamaması sonucu aile büyüklerinin de dikkati Jesper'e yönelir ve ihtiyacı olmayan bir kasabaya "yine" bir postacı geldiğini öğrenirler. Bu süreçte iki ailenin birbirlerine karşı düşmanca tavrı askıya alarak, yan yana durduğu ve ağız birliği yaptığı görülür. Jesper yüzünden aileler kan davasını bir anlığına unutmuştur. Kasabanın içinde yaşadığı kan davası kültürü Huizingacı anlamda bir oyundur. Taraflar bu oyunu oynamakta gönüllü olduğu sürece oynanmaya devam eder. Nitekim taraflardan biri zili tekrar çalar ve aileler savaşmaya tekrar başlar. Bu noktada Jesper kargaşadan kaçarak bir binaya sığınır. Burası aslında okul olan fakat kasabada süren kan davası sebebiyle kimse çocuğunu okula yollamadığı için artık balık satışı yapılan bir mekandır. Burada Jesper, aslında öğretmen olan balık satıcısı Alva ile tanışır. Alva sayesinde Jesper, çaldığı zilin aslında bir savaş zili olduğunu ve kasabada Krum ailesi ile Ellingboe ailesi arasında kan davası olduğunu öğrenir.

Tekneci Mogens, Jesper'i okulda bulur ve onu postanesine götürür. Postane harap haldedir ve raflarda tavuklar yaşamaktadır. Jesper, tekneye bindiği andan itibaren alaycı kişiliğinden eser kalmamıştır. Ciddi, ürkmüş, karamsar ve mutsuz bir ruh halindedir. Buradan kurtulmak ve eskiden sahip olduğu konfora dönmek için hedefine odaklanmaya karar verir. Fakat posta kutuları boştur, kimse kimseye mektup yollamamaktadır. Tekneci Mogens, Jesper'e kasabadaki insanların birbirlerine söyleyecek tek şeyleri olduğunu ve bunu posta olmadan gayet güzel bir şekilde anlattıklarını açıklar. Kasaba, mektup oyununu oynamamaktadır. Tam da bu esnada bir kâğıt parçası uçarak Jesper'in yüzüne çarpar. Kâğıt, yakındaki bir evin penceresinden uçan, mutsuz bir çocuğun çizimidir. Resimdeki mutsuz çocuk pencereden Jesper'e seslenerek uçan kağıdını geri ister. Bu noktada Jesper'in aklına parlak bir fikir gelir: Kâğıdı kendisine geri veremeyeceğini fakat postalayabileceğini söyler. Bunun için zarfa koyup posta ücretini ödemesi karşılığında zarfı damgalayıp posta kutusuna yerleştirebileceğini anlatır. Jesper, kuralları belirler ve çocuğu oyuna davet eder. Fakat bu esnada çocuğun babası azgın köpeklerle sokakta belirir ve Jesper çocuğun resminin bulunduğu zarfı çantasına koyarak kaçmak zorunda kalır.

Jesper'in kasabaya gelişinin üzerinden günler geçer ve hiç mektup yoktur. Tekneci Mogens, Jesper'i postanesinde ziyaret eder. Bu esnada Jesper, duvarda asılı olan kasabanın sarkan haritasının kendi üstüne doğru kapandığını fark eder. Haritayı düzeltince adanın ucunda bir ev daha bulunduğunu öğrenir ve sorduğunda tekneci Mogens bunun oduncunun kulübesi olduğunu söyler. Hatta mutlaka ziyaret etmesini, ziyaretçilere bayılan hoş bir adam olduğunu ekler.

Jesper tehlikeli yollardan geçerek oduncunun kulübesine gider fakat içeride kimse yoktur. Etrafta dolaşırken içinde bir sürü oyuncak bulunan oduncunun atölyesinde mahsur kalır. Bu esnada elinde keskin baltasıyla gelen devasa cüsseli oduncudan korkan Jesper hiçbir şey söylemeden koşarak oradan kaçır. Fakat kaçarken çantasını geride bırakmıştır. Çantadan düşen zarfı rüzgâr uçurarak oduncunun önüne taşır. Zarfı mutsuz çocuğun kendini çizdiği resim vardır ve bunu gören oduncu bundan etkilenerek Jesper’i bulur ve çocuğa bir paket iletmesini ister. Oduncunun paketi posta kutusuna sığmadığı için Jesper azgın köpekler ve kapan gibi tehlikelerle dolu eve girmek zorunda kalır. Köpeklerden kaçarken Jesper oduncunun hamlesiyle uçarak bacadan girer. Gerek bahçedeki köpekler ve kapanlar gerek eli silahlı ev sahibine yakalanmadan evin içinde yön bulma ve kapının kilitlerini açıp dışarı çıkma mücadelesi bilgisayar oyununu andıran bir sekans eşliğinde verilir. Oyunun kuralları belirlidir: Köpeklerle, kapanlara yakalanmadan eve girip paketi bırakmak ve ev sahibinin tüfekte kendisini vuramayacağı bir süre diliminde kapının kilitlerini açarak dışarı çıkmak.

Paketin içinden çıkan oyuncakla mutlu olan çocuk pencerede birisini gördüğünü düşünerek çıkarı çıkar ve çizdiği resmi bulur. Ertesi gün üç çocuk, postanede saklanan Jesper’i uyandırarak mektup yollamak istediklerini belirtir. Üç çocuk, kuzenlerinden eğer Klaus’a mektup yollarlar ise kendilerine oyuncak yapacağını öğrenmiştir. Bu sebeple çocuklar oyuna katılmak ister. Çocuklar oyuna gönüllü bir şekilde dahil olur ve çocuklar mektup oynama oyununun kuralları gereği mektuplarını bir zarfa koyarak ücreti olan birer kuruş getirirler. Jesper potansiyeli fark eder ve karşı aile bireylerine kötücül davranışlarda bulunan çocukları karşılığında oyuncak alacakları mektup oyununa dahil olmaları için örgütler. Fakat Jesper’in aynı zamanda Klaus’u da ikna etmesi gerekmektedir. Klaus başta gönüllü olmasa da ilk zarfı Klaus’a taşıyan rüzgârda olduğu gibi, Jesper’in etrafını saran rüzgârın uhrevi niteliği Klaus’u ikna eder. Bu noktada belirtmek gerekir ki Klaus’un rüzgârda sezdiği uhrevilik, bireysel bakış açısından görünen bir olgudur. Dolayısıyla filmin genel kaygısı olan geleneksel mitin dünyevileştirilmesiyle çelişki yoktur. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse inanç Klaus’un öznel alanına indirgenmiştir, kamusal alanda bulunmaz. Nitekim bu olgunun içerisinde bulunan Jesper dahi bunu deneyimlemez.

Takip eden sahnede ilk oyuncu alan çocuğun düşman aileden bir çocuk beraber oynamaya başladığı görülür (Görsel 2). Bu bağlamda Huizinga’nın belirttiği gibi çocuk içgüdülerinin emrinde olarak oyun oynar. Dolayısıyla “oyun kültürden öncedir” önermesi tekrar eder. Gelenek, kültürün oyunsal kökenini unutturmuş ve ciddiyet halini almış olsa da oyun oynama olgusu farklı bir şekilde yeniden gündelik hayata sızır. Nitekim oyun, zaman ve mekân bakımından gündelik hayattan ayrılmıştır: İki düşman ailenin çocukları, kan davasının hüküm sürdüğü gündelik hayatın dışında oynamaktadır.



Görsel 2: Oyunun çocuklarda içgüdüsel olması ve kültürden önce gelmesi (Gotoh vd., 2019).

Kendi çocuklarının kan davalı olduğu karşı aileden bir çocukla oynadığını fark eden ebeveynler durum karşısında paniğe kapılır ve müdahale etme gereği duyarlar. Aile büyükleri bu olguyu mahkemeyi andıran bir şekilde incelemeye alırlar ve çocukları yargırlar. Bu esnada Krum ailesinin büyüğü Bayan Krum, “Krum’larla Ellingboe’lar kaynaşmaz” kuralını çocuğa deklare eder. İlk oyuncağın hediye edildiği çocuk ise “Neden?” diye sorar. Bu soru üzerine aile dehşete düşer ve çocuğa aile geleneklerini öğretmek üzere geçmiş zaferleri temsil eden resim, heykel gibi ürünlerle dolu aile müzelerini gezdirirler. Kazanılan zaferler bir ailenin diğer aileyi yenmesi ile sonuçlanan mücadelelerdir (Görsel 3). “Erdemin yarışma biçimi olarak yüceltilmesi, kendiliğinden, rakibin değerinin düşürülmesine dönüşmektedir” (Huizinga, 2006: 92). Yani, Smeerenburg’da gelenek olarak adlandırılan kültür oyunundan doğmuştur. “Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir” (Huizinga, 2006: 28).



Görsel 3: İki aile arasındaki mücadeleler tarihi (Gotoh vd., 2019).

Jesper gece dağıtımdan dönüp duvara çizdiği altı bin postayı gösteren hedef üzerinde ilerlemesini tebeşir ile işaretler. Bu planın açısı dikkat çekicidir. Altı bin postayı gösteren hedefin çizimi lunaparklarda yer alan oyuncaklardan birini (“high striker” ya da “strongman game”) andırır. Balyoz ile zeminde bulunan bir noktaya vurulmasıyla, vuruşun kuvvetine bağlı olarak yerden yükselen metal bir parçanın, oyuncağın tepesindeki zile çarpması hedeflenen bu oyuncak, şekil olarak altı bin posta hedefini gösteren çizim ile benzer forma sahiptir. Hatta altı bin hedefinin ne kadar uzakta olduğunu fark edip bu çizimin zemin noktasına düşen Jesper’in yorgun başı bu benzerlik üzerinden altı bin posta hedefinin de oyun yapısını ortaya çıkarır (Görsel 4). Oyunun kuralı altı bin posta hedefine bir sene içerisinde ulaşılmasıdır. Evlatlıktan atılmamak ve konforlu hayatından mahrum kalmamak için Jesper bu oyunu oynamaya gönüllü olmuştur.



Görsel 4: Altı bin posta hedefli oyun (Gotoh vd., 2019).

Klaus'un eşlik ettiği Jesper, geceleri evlere sessizce girerek çocuklara oyuncakları dağıtmaya devam ettikçe daha fazla çocuk mektup yazıp oyuncak istemeye başlar; okuma yazma bilmeyen diğer çocuklar da mektup yazıp oyuncak alma oyununa katılmak için postaneye ulaştığında Jesper onları okula yönlendirir. Balık işine girmiş öğretmen Alva da oyuna, kasabadan gitmek için biriktirdiği paraları harcayarak destek verir. Bu arada kasabadan olmayan ve farklı bir dil konuşan yabancı bir çocuk postanenin önünde diğer çocukların arasında belirir. Hikâyenin devamında, oyuncakların tükenmeye başlamasıyla Margu isimli bu yabancı çocuk sayesinde, Lapon halkı Noel projesi için oyuncak üretilmesinde Klaus ve Jesper'e yardımcı olur. Bu noktada Noel Baba'nın dağıttığı oyuncakları üreten cücelere tekabül eden Lapon halkı, mitin dünyevileştirilmesinin bir parçasını oluşturur. Hatta Laponlar, kendilerinin giymiş olduğu giysilere benzer bir tasarımla Klaus için kırmızı bir giysi hazırlarlar (Görsel 5). Nitekim Noel Baba figürünün ayırt edici görsel özelliklerinden birisi de kırmızı giysidir.



Görsel 5: Klaus'un yeni giysisi (Gotoh vd., 2019).

Hediyeleri Jesper dağıtıyor olsa da Klaus'un sihirli bir şekilde devasa cüssesi ile bacadan girerek şöminenin yanına ya da şöminede asılı olan çoraplara oyuncaklar bıraktığı ve ortada bırakılan kurabiyeleri yediği kulaktan kulağa aktarılarak mite dönüşmeye başlar. Bu arada Jesper bir gece oyuncak teslim ederken, kendisine zorbalık yapan çocuk için geldiğini fark eder ve bu sefer oyuncak yerine şöminenin etrafında bulduğu kömürlerden birisini alarak çorabın içine koyar. Çocuk daha sonra postaneye gelerek mektup yolladığı halde oyuncak yerine kömür geldiği için şikayetçi olur. Jesper de bunun üzerine yaramaz çocuklara oyuncak verilmediğini açıklar. Çocuk yaramazlığı Jesper'in ispiyonladığını düşünür fakat Jesper, oluşan miti güçlendirecek şekilde Klaus'u kastederek "O biliyor" ve "O her şeyi görüyor" sözleriyle mite adeta tanrısal bir boyut ekler. Bu noktada ayırmak gerekir ki bu bulgular mitin dünyevi bir şekilde nasıl inşa edildiğini açıklama amacındadır. Dolayısıyla *Klaus* aracılığıyla mitin dünyevileşmesi ile tanrısal boyutun eklenmesi arasında çelişki yoktur. Başka bir şekilde söylemek gerekirse, *Klaus* uhrevi boyuta oluşan mitin dünyevi bir şekilde nasıl oluştuğunu betimlemektedir. Sahnenin devamında Jesper, Klaus'un elinde yaramazlık yapanlar listesi bulunduğunu belirtir. Dolayısıyla oyuncak almak isteyen çocuklar günlük yaşamlarında iyilik yapmaya başlar. Filmin mottosu olan "yapılan bir iyilik başka bir iyiliği doğurur" önermesi toplumun geneline yayılır. Düşman ailelerin sadece çocukları değil, çocukların ebeveynleri de çocuklarının birlikte oynadığı çocukların ebeveynlerine, suratsız bir şekilde de olsa, jestler yapmaya başlar ve kan davası kültürü aşınmaya başlar. "Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür" (Huizinga, 2006: 73). Büyükler oynadıkları oyunun ciddiyeti içerisinde oyunun kültürden önce oluşunu unutmuş olsa da çocuklar oynadıkça oyun, kendisini yeniden hatırlatmıştır.

Toplumdaki değişimi gören aile büyükleri kendilerinin oynadıkları oyun olan geleneğe sahip çıkmak, dolayısıyla bunların sebebi olarak gördükleri Jesper'den kurtulmak için düşman

oldukları aile ile ateşkes ilan ederler ve Jesper'in toplaması gereken altı bin mektubu tamamlamak için kendileri mektup yazmaya başlarlar. Bu noktada Jesper'in kasabada başlattığı ilk oyun olan mektup yazıp yollama oyununu, onun doğurduğu sonuçlara karşı olanlar da oynamaya başlar. Nitekim filmin sonunda da görüleceği üzere bu oyun düşman ailelerden Pumpkin ve Olaf'ın birbirlerini sevip evlenmesi ile sonuçlanır.

Mitin dünyevileştirilmesi sürecinde dikkat çeken olgulardan bir tanesi de geyiklerdir. Mektup sayısı arttıkça dağıtılması gereken oyuncak sayısı ve ağırlığı da artmaktadır. Dolayısıyla Klaus ve Jesper'in kullandığı at arabası ve at arabasını çeken beygir yetersiz gelir. Klaus münzevi bir şekilde ormanın içinde yaşadığı için etrafında pek çok geyik bulunmaktadır. Jesper de arabayı çekmek için bu geyikleri kullanmak fikrini ortaya atar. Jesper ve Klaus bu yöntem ile dağıtım yapmak için yola çıktığında kan davalı aileler Klaus ve Jesper'i durdurmak için sabotaj girişimde bulunurlar fakat başarısız olurlar. Yine de tepelerden üzerlerine düşen kaya ve kütüklerden korkan geyikler hızlanarak rampadan uçmalarına sebep olur. Geyiklerin uçuşu ile sonuçlanan süreçte at arabası da hasar gördüğünden Klaus, geride kalan aracı kızığa dönüştürür. Nitekim burada uçak geyikler mitosunu dünyevi bir şekilde açıklanmış olur. Bu noktada kasabaya ilk geldiği zaman çanı çalması ile başlayan kargaşada arada kalan Jesper'in havaya uçuşu ile geyiklerin uçuşu abartılı anlatım olarak vurgulanması gereken bir detaydır.

Noel Baba mitinde yer alan geyiklerden kırmızı olan bir tanesi ayrıcalıklı bir konumdadır. Fakat Klaus'ta kırmızı burnuyla dikkat çeken bir geyik yoktur. Jesper'in ise dikkat çeken kırmızı bir burnu vardır (Görsel 6). Gerek kasabadaki çocukları gerek Klaus'u tetikleyerek mitin oluşmasının "itici" gücü olması bakımından spekülasyon bir yorumla Jesper'in kırmızı burunlu öncü geyiğe tekabül ettiği düşünülebilir. Nitekim Jesper'in anlatıcı olarak anlatmaya başladığı hikâyenin kendisi de aslında oyuna bir davet olarak değerlendirilmeye müsaittir:

"Yetişkin kimse, tıpkı çocuk gibi, zevk ve rahatlama için, ciddi hayat düzeyinin altında oyun oynamaktadır. Aynı zamanda, bu düzeyin üstünde, güzellikten ve kutsallıktan meydana gelen oyunlar da oynayabilir. Bu bakış açısıyla, oyunu ibadete bağlayan derin bağı çok daha yakından saptayabiliriz. Ayinsel biçimler ile oyunsal biçimler arasındaki aşırı benzerlik böylece daha da aydınlanır; şimdi geriye, her kutsal eylemin oyun alanına hangi ölçüde dahil olduğunu belirlemek kalmaktadır" (Huizinga, 2006: 39).



Görsel 6: Jesper ve kırmızı burnu (Gotoh vd., 2019).

Sonuç

Animasyon filmlerinin tüketici kitlesi olarak çocuklar görüldüğü için alt ve üst metinlerin çocuklar tarafından alımlanması, tutum ve davranışlarını etkilemesi bir endişe kaynağı olarak görülmektedir. Fakat görsel tasarım başta olmak üzere estetik unsurlar, karakter tasarımı veya alt ve üst metinlerin zenginliği, bu filmlerin özellikle genç yetişkinler ve çocukların ebeveynleri

tarafından da tüketilmesine sebep olmaktadır. Bu bağlamda animasyon filmlerinde yer alan alt ve üst metinlerin incelenmesi, ilgili filmlerin niteliğinin ortaya çıkmasına vesile olarak izleme deneyimini zenginleştirecektir.

Bu çalışmada *Klaus* isimli animasyon filminin anlatısının Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ile örtüştüğü tespit edilmiştir. Jesper'in oyuncu kişiliğinin davranışsal çıktıları, mektup yollama düzeninin hem Jesper için hem de Jesper yüzünden oyun yapısında olması, mektup oyunu ile oyuncak arasındaki ilişki, mektup oyunun kültüre evrilmesi, temsilcileri tarafından unutulmuş olsa da geleneksel kültürün kendini hatırlatan oyun unsurları gibi pek çok boyut Huizinga'nın oyun kavramı ile benzerlik göstermektedir. Animasyon formunun gerek çizim gerek renk boyutlarıyla, özellikle askeriyeyi andıran ciddiyetteki postacılık eğitimi örneğinde olduğu gibi, anlatılan hikâyeyi görsel anlamda oyunsallaştırması da bunu pekiştirmektedir. Hatta bu sürecin sonucu ve soyutlaması olan mitin kendisi de Huizinga'da efsane ve şiirin oyun olması bağlamında oyundur. Bu noktada anlatıcı olarak Jesper de anlatı aracılığıyla bir oyun kurmaktadır ki Huizinga'da sanat ve kültür bu anlama gelir. "Efsane ile ibadetin kaynaklarından kültür hayatının büyük faaliyetleri doğmaktadır: düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunların köklerinin bir kısmı da oyunsal eylem alanındadır" (Huizinga, 2016: 21).

Ayrıca bu çalışmada *Klaus* isimli animasyon filminin, Noel Baba mitini dünyevileştirilerek yeniden ürettiği sonucuna ulaşılmıştır. Oyuncak dağıtan iri cüsseli kırmızı giysili bir adam, geyiklerin çektiği oyuncak çuvalları dolu kızak, oyuncak üreten Elfler, bacadan girme, şömine ve çorap asılması, kömür bırakma, süt ve kurabiye detayı gibi Noel Baba mitine ait unsurlar nesnel dünyanın gerçekliği içerisindeki nedensellik ilişkileri ile gösterilerek açıklanmaktadır. Hatta bu mitin tanrısal bir niteliğe dönüşmesi Jesper'in söylemi ve hikâyeyeleştirmesiyle ilişkilidir. Dikkat edilirse Klaus, Santa Claus'tur (Aziz Nicholas) fakat isminde "aziz" ibaresi bulunmamaktadır. Aynı zamanda filmde, evlilik sahnesinin kilisede gerçekleşmesini çok kısa bir şekilde gösteren sahne haricinde, Hristiyanlığa dair açık bir gösterge bulunmamaktadır. Dolayısıyla *Klaus*, bir oyun olarak miti yeniden üretirken bunu geleneksel miti dünyevileştirerek yapmaktadır.

Araştırmanın sınırlılıkları arasında dünyevileşme ve Huizinga'nın oyun kavramlarının daha detaylı bir şekilde ele alınmamış olması gösterilebilir. Ayrıca dünyevileşme kavramı sekülerleşme ile eşanlamlı olarak ele alınmıştır fakat kavramlara yüklenen anlamlar sebebiyle oluşan nüans farkları göz ardı edilmiştir. Araştırma sürecinde gözlemlenen bir diğer olgu, Klaus'un, Campbell'in (2021) "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" bağlamında incelenmeye müsait olmasıdır. Dolayısıyla gelecek çalışmalar için *Klaus* filminin "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" bağlamında incelenmesi önerilebilir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Alpay, Y. (2020). *Yalanın Siyaseti* (13. Baskı). İstanbul: Destek Yayınları.
- Altunbay, M. ve Korkmaz, Y. (2020). Animasyon Filmlerinde Sunulan Rol Modeller İle Mükemmeliyetçilik Algısının Karşılaştırılması. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (26), 381-398.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Anonim. (2016). JOHAN HUIZINGA (1872-1945). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* içinde. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Başaran, U. (2019). OYUNUN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİ GÜCÜ VE ŞABAN PABUCU YARIM ÖRNEĞİ. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt: 12, Sayı: 27, s. 611-623.

- Bayer, A. (2010). Sekülerleşme Din İlişkisi: Kuramsal Bir Yaklaşım. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 16, s. 149-190.
- Bayraktar, M. (2021). OYUN KURAMI BAĞLAMINDA YÛSUF U ZÛLEYHÂ. *GENCİNE Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 1 Sayı: 1, Temmuz.
- Bayraktutan, G. (2018). Homo Ludens Diyarında Homo Faber Olarak Araştırmacı. *Sosyoloji Dergisi*, 38(2): 475-480.
- Berman, M. (2017). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor: Modernite Deneyimi*. (19. Baskı) Çev: Ümit Altuğ ve Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Beşikçi, A. (2021). *HOMOLUDENS PARALELİNDE DRAMATİK OYUNCUNUN ÖZELLİKLERİ*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.
- Campbell, J. (2021). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (7. Baskı). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cevizci, A. (2007). *Aydınlanma Felsefesi Tarihi*. Bursa: Asa Kitabevi.
- Delacampagne, C. (2010). *20. Yüzyıl Felsefe Tarihi*. (2. Baskı) Çev: Devrim Çetinkasap. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Demir, R. (2021). "KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN" ANİMASYON FİLMİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14 (33), 146-161. DOI: 10.12981/mahder.873315
- Ertit, V. (2013). SEKÜLERLEŞME TEORİSİ. *Muhafazakar Düşünce Dergisi*, 10 (37), 207-229.
- Ertit, V. (2014). Birbirinin Yerine Kullanılan İki Farklı Kavram: Sekülerleşme ve Laiklik. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 9/1.
- Eryılmaz, Y. Ö. (2018). *Yumuşak güç ve sinema*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.
- Gotoh, J., Pablos, S., Roman, M., Teevan, M., Gamero, M., Lejarza, M. ve Ferrada, G. (Yapımcılar) & Pablos, S. (Yönetmen). (2019). *Klaus*. İspanya ve İngiltere: The SPA Studios, Atresmedia Cine.
- Gökçen, N. (2014). Homo Ludens in Gilead: The Handmaid's Tale Revisited. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (2): 139-155.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- IMDB (2022). Klaus. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt4729430> (Erişim Tarihi: 07.11.2022)
- Kant, I. (2022). Aydınlanma Nedir? Sorusunun Cevabı. *Aydınlanma Nedir?* (2022) İçinde. İstanbul: Albaraka Yayınları.
- Kaşkaya, M. ve Özdemir Eren, N. H. (2020). Animasyon filmlerinde kadın karakterler. *Turkish Studies*, 15(2), 1039-1053. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42096>
- Köker, S. (2016). KÖFTE YAĞMURU ADLI ANİMASYON FİLMDE YEDİ BÜYÜK/ÖLÜMCÜL GÜNAH. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (17), 256-271.
- Livan, H.F. (2018). Delilik Oyunu: Bir Homo Ludens Olarak Hikmet Benol. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 35 (2), 202-213. DOI: 10.32600/huefd.430391
- Özgökbil Bilis, P. (2014). ROL MODELLERİ VE TOPLUMSAL DEĞERLER AÇISINDAN "UÇAKLAR" ADLI ANİMASYON FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME. *Selçuk İletişim*, 8 (3), 201-227.

Saman, A. ve Saman, E. (2022). Çizgi Film ve Fantastik Animasyonlardaki Karakterlerinin Bağımlılık Kapsamında Analizi ve Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2): 216-220. DOI: 10.51982/bagimli.989329

Tekerek, N. (2006). Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 22.

The Numbers (2022). Movie Production Companies. Erişim adresi: https://www.the-numbers.com/movies/production-companies#production_companies_overview=od3 (Erişim Tarihi: 07.10.2022)

TrDizin. (2022). Noel. Erişim adresi: <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/ara?q=noel&order=year-DESC&page=1&limit=20>. (Erişim tarihi: 05.10.2022)

Ünlü, S. (2020). Olumsuzluk, Feminizm ve Siyaset. *Kadın/Woman 2000*, December; 21(2): 43-57.

Vahapoğlu Bindsen, Z. ve Bindsen, M. (2020). İNSAN, SPOR VE FELSEFE (Spor Felsefesine Bir Giriş). *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, Cilt: 22, Sayı:4, Aralık.

Yıldırım, A. (2018). DÜNYEVİLEŞME KAVRAMI ÜZERİNE. *Avrasya Terim Dergisi*, 6 (2): 46 – 54.

Yıldırım Sağlam, B. (2021). Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı Çerçevesinde Üç Modelle Karagöz-Hacivat Muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, Cilt/Volume 5, Sayı/Issue 4, Aralık/December, s/p. 2780-2798.

Yıldız, H. (2013). Canlandırma Filmleri ile İdeoloji Aktarımı: Shrek Disney'e Karşı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 20, 69-85.

Yörükoğlu, M. C. (2014). *Gerilla Pazarlama ile Tüketici Arasındaki Oyunlaştırma İlişkisi*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.

Zor, İ. ve Bulut, S. (2020). Toplumsal cinsiyet kavramına animasyon filmleriyle bakmak: Buz devri, shrek ve winx club: kayıp krallığın sırrı örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11(1), 58-69.

West, D. (2008). *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş*. İstanbul: Paradigma Yayınları.