

AHMET/AXMET ADLI KAZAK ANİMASYON FİLMİ VE BİR YESEVÎ EFSANESİ

THE KAZAKH ANIMATED FILM CALLED AHMET/AXMET AND A YESEVÎ LEGEND

ONLASIN BURİBEKOV*

Sorumlu Yazar

REYHAN GÖKBEN SALUK**

SERİK SEYDUMANOV***

Öz

Son yıllarda dijital teknolojiler, metin üretim yöntemleri ve sesli-görsel ürünlerin kalitesi üzerinde önemli bir etkileşim yaratmıştır. Günümüzde popüler birçok medya aracı arasında sanat, teknoloji ve kültürel aktarımı birleştiren animasyon endüstrisi ön plana çıkmaktadır. Folklor ve dinî muhtevalı metinler animasyon sanatı ve pedagoji bilimi açısından yaygın ve etkin ürünlerdir. Sözlü ve yazılı halk anlatılarının görsel tabanlı uyarlamaları ve yeniden anlatımları yoluyla geniş kitleler kültürel mirasın, millî bilincin, millî simgelerin farkındalığına erişebilmektedir. Bu bağlamda makalenin amacı kültür, dinî metinler ve animasyon sanatı arasındaki etkileşimi ve toplumda millî hafızanın tezahürü ve dönüşümünü Kazakistan Sak Stüdyolarında yapılan Ahmet/Axmet filmi örneği üzerinden maddi ve manevî kültür unsurlarını ele almak suretiyle yorumlamaktır.

Bu makalede sözlü ve yazılı kültürden yola çıkarak yapılan dijital uyarlamaların mahiyeti adı geçen animasyon metni üzerinden içerik çözümlemesi yoluyla ele alınmıştır. Büyük Türk mutasavvıfı ve arifi Hoca Ahmet Yesevî'nin çocukluk dönemini konu alan Ahmet/Axmet adlı film, içerdiği maddi ve manevî motifler açısından bu çalışmanın ana konusudur. Kolektif bilinç dışı imgelerin animasyon sanatı aracılığıyla kültürel bağları güçlendirme ve Türk dünyasında dostluğu geliştirme aracı olduğu da çalışmanın bir başka çıktısıdır. Görsel iletişim araçları kanalıyla anlatıların estetik gücü, kültürel etkileşim ve geleneksel değerlerin ele alındığı içerik çözümlemeleri edebî eleştiri açısından oldukça değerlidir. Animasyonun kültürel aktarım aracı olarak kitleler üzerindeki etkisi söz konusu metin çözümlemesinde bilişsel algı ve görsel metin yapılarının teşekkülünü optimize ettiği ve aynı zamanda Hoca Ahmet Yesevî'nin manevî mirasını konu eden bu film özelinde Türk-İslam kimliğinin güçlenmesine katkıda bulunduğu tezi savunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: animasyon, kültür, folklor, kültürel aktarım, Ahmet Yesevî.

Araştırma Makalesi / Künye: BURİBEKOV, Onlasın, SALUK, Reyhan Gökben, SEYDUMANOV, Serik. "Ahmet/Axmet Adlı Kazak Animasyon Filmi ve Bir Yesevî Efsanesi". Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi, 116 (Aralık 2025), s. 537-555.

*Doktora Öğr. Abay Kazak Millî Pedagoji Üniversitesi, Almatı Kazakistan

E-mail: onlasyn777@mail.ru, ORCID: 0009-0000-5365-9368

** Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, TDE BölümüE-mail: reyhan.saluk@hbv.edu.tr,

ORCID: 0000-0002-1498-6566

*** Prof. Dr., Felsefe, Siyaset Bilimi ve Din Bilimleri Enstitüsü, Almatı Kazakistan E-mail:

seidumanoff@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8581-7815

Abstract

In recent years, digital technologies have had a significant impact on text production methods and the quality of audiovisual products. Among today's popular media platforms, the animation industry stands out as a field that combines art, technology, and cultural transmission. Folkloric and religiously-themed texts constitute widely used and effective resources in terms of both animation art and the science of pedagogy. Through visual adaptations and retellings of oral and written folk narratives, broad audiences can gain awareness of cultural heritage, national consciousness, and national symbols. In this context, the aim of this article is to analyze the interaction between culture, religious texts, and the art of animation, and to interpret the manifestation and transformation of national memory in society by examining the tangible and intangible cultural elements in the example of the film *Ahmet*, produced by Kazakhstan's Sak Studios.

In this paper, the nature of digital adaptations based on oral and written culture is examined through content analysis of the mentioned animation text. The film *Ahmet/Axmet*, which focuses on the childhood of the great Turkish Sufi and spiritual figure Khoja Ahmed Yasawi, constitutes the central subject of this research in terms of its material and spiritual motifs. Another outcome of the study is the argument that collective unconscious imagery, conveyed through the art of animation, serves as a tool for strengthening cultural ties and fostering unity within the Turkic world. The aesthetic power of narratives transmitted through visual communication tools, and the cultural interaction and traditional values addressed in these visual contents, are of considerable importance in terms of literary criticism. The influence of animation as a medium of cultural transmission is discussed through textual analysis, asserting that such visual narratives optimize the formation of cognitive perception and visual text structures. It is argued in this textual analysis that animation, as a means of cultural transmission, optimizes the formation of cognitive perception and visual textual structures, and in the specific case of this film focusing on the spiritual legacy of Khoja Ahmed Yasawi, contributes to the strengthening of Turkic-Islam identity.

Key Words: animation, culture, folklore, cultural transmission, Ahmet Yesevi.

Giriş

Folklor, Türk halklarının tarihsel belleğinin ve kültürel kimliğinin korunmasında kilit bir rol oynamakta olup geleneksel değerlerin ve ahlaki normların aktarılmasında en önemli araçlardan biri olarak kabul edilmektedir. Türk halkları arasında destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, dinî-menkıbevi anlatılar gibi sözlü ve yazılı halk edebiyatı ürünleri kimlik tanımlamalarına kaynaklık etmenin ötesinde özel bir öneme sahiptir. Çünkü bu anlatılar yalnızca millî duygu, düşünce ve imgeleri aktarmakla kalmaz, aynı zamanda nesiller arasındaki bağlantıyı kurmaya yarayan ve sürekliliği sağlayan kolektif bilinci yansıtır.

Folklor ve bilhassa özelinde dinî-menkıbevi anlatılar, aidiyet duygusunu pekiştirmeyi, kültürel belleği canlandırmayı, sembolik anlatımlarla zenginleştirilmiş önemli olaylar ve şahsiyetlerin ele alındığı metinler etrafında halkı bilinçlendirmeyi ve hikmetle eğitmeyi hedeflemektedir. Böylece halk, sözlü edebiyat türlerini bir eğitim aracı olarak kullanarak çocuklara sağduyuyu, ahlaki değerleri, zulümle mücadele etme becerisini ve adalet duygusunu aşılamıştır (Kıysıkova, 2010, 131).

Türk Dünyası ve özelinde Kazak folkloru, geleneksel sözlü mirasın taşıyıcılarının sayısının azalması nedeniyle yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Bu mirasın aktarılmasında özellikle yaşlı kuşak önemli bir rol oynamaktadır. Epik anlatılar, efsaneler ve atasözlerini aktarma bilgi ve becerisine sahip olan yaşlı neslin sayısı her

geçen gün azalmakta, bu da kültürel kodların nesiller arası aktarımını duraklatmakta ve halkın manevi mirasının önemli bir bölümünün kaybolma riskini doğurmaktadır. Bu bağlamda kitle iletişim araçlarının eğitimden toplum mühendisliğine kadar her alanda stratejik motivasyon araçları olması önemli bir husustur. Kazak animasyon tarihinin profesyonel ilk örneklerinden birini teşkil edebilecek olan Ahmet/Axmet filminde Yesevî kültürünün ve onun etrafında oluşan hikmet geleneğinin yansımaları sözlü, yazılı ve görsel metinler bağlamında, bu makalede, ele alınmaya çalışılacaktır.

1. Animasyon Sanatı ve Kültür

Folklor, kolektif bilincin arkaik modelleriyle şekillenen sözlü, yazılı ve elektronik formlarda görünür olan maddi ve manevi kültürel miras biçimlerinden biridir. Kökeni, yalnızca iletişimsel değildir aynı zamanda normatif ve düzenleyici işlevler de üstlenen anlatı unsurlarının gelişimine zemin hazırlayan konsolidasyon süreçleriyle ilişkilidir. Folklorun ana hedefi halk geleneklerindeki değişen ve değişmeyen unsurları tespit etmeye çalışmaktır. Bu görüş, folklorun sadece tarihsel süreçleri yansıtmakla kalmayıp aynı zamanda kolektif hafızayı ve kültürel kimliği korumanın önemli bir amaç olduğunu da vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra, folklorun en belirgin özelliği olan sözlü aktarım dışında, onu edebiyattan ayıran en temel özelliğin anonimlik veya kolektiflik olduğu belirtilmelidir. Bu, folklorik metinlerin hiçbir şekilde bireysel yaratıcıları olmadığı anlamına gelmez. Ancak yazarlık kavramının folklorda esasen mevcut olmadığını ve her anlatıcının metne kendi eklemelerini ve çıkarmalarını yapma özgürlüğüne sahip olduğunu gösterir (Brizgalova, 2019, 125-134). Folklorun bu özelliği, onu dinamik ve uyarlanabilir bir kültürel iletişim biçimi hâline getirerek geleneksel anlatıların değişen tarihsel ve sosyal koşullarda da güncelliğini koruduğunu göstermektedir. Teknoloji ile birlikte folklorik mirasın aktarım mekanizmaları dönüşüme uğramış ve bu da onun modern toplumdaki algısının değişimine zemin hazırlamıştır.

Folklor günümüzde de varlığını sürdüren dinamik bir olgu olarak görünmektedir. Çünkü söz konusu bilim yüksek adaptasyon yeteneğine sahiptir ve geleneksel anlatıları değişen sosyal ve kültürel gerçekliklere göre yeniden şekillendirme ve dönüştürme kapasitesine sahiptir. Folklorun kolektif hafıza ve halkların kimliğiyle olan derin bağı, onu kültürel kodları korumanın ve değerleri nesiller arası aktarmanın en önemli araçlarından biri hâline getirmektedir. Bu bağlamda, Kaminskaya'ya göre, folklorun farklı tarihsel ve kültürel koşullara uyum sağlayarak çeşitli yapılarla birlikte bulunması sayesinde geleneksel unsurlar farklı bağlamlarda hayatta kalmayı, korunmayı ve güncellenebilmeyi başarabilmektedir (Kaminskaya, 2014, 48). Hızla değişen sosyo-kültürel koşullar altında, folklorun aktarım mekanizmaları büyük bir dönüşüm geçirmekte ve yeni medya ve dijital formatlara uyum sağlamaktadır. Bu konuya ilişkin olarak Aslan, araştırmasında şu tespitlerde bulunmaktadır: *“Hem kültür hem de kültürel aktarım, zaman ve mekâna bağlı olarak değişen dinamik bir olgudur. Son yüzyılda kültürel aktarımın büyük ölçüde anne, baba, dede, nine gibi sözlü kaynaklardan televizyon, bilgisayar ve teknolojik araçlara geçtiği görülmektedir.”* (Aslan, 2021, 1061).

Günümüzde animasyonun folklorun canlandırılmasındaki rolü kavramsal ve teknolojik yönleri ele alınmakta ve kültür unsurlarının korunması, uyarlanması ve çağdaş medya ortamlarında aktarımı üzerine çoklukla odaklanılmaktadır. Animasyon, folklor mirasıyla bütünleştiğinde, kültürel anlamları etkili bir şekilde aktarma gücüne sahip güçlü bir iletişim aracı hâline gelmektedir. Çocuk izleyici kitlesi, genellikle doğrudan öğretici ve normatif etkilerden kaçınma eğiliminde olduğu için, animasyonun

bu kitleye hitap etme potansiyeli oldukça yüksektir. Kültürümüzün teknolojik ilerleme ve değişen zaman koşulları karşısında ayakta kalabilmesi için folklor öğelerinin günlük hayatımıza taşınması büyük önem arz etmektedir. Bu doğrultuda, çocukları kültürel değerler ekseninde yönlendirmek temel görevimiz olmalıdır (Karaman-Yılar, 2020,151).

Animasyonun doğası, diğer görsel içeriklere benzer şekilde, çoğunlukla fantezi, folklor ile animasyonun yaratıldığı ilgili zamanın sanatsal eğiliminden kaynaklanan temalar ve stillerle uyumludur (Halas-Manvell, 1970, 29). Kültürün ontolojik varlığı; dil, dinî inançlar, yeme-içme biçimleri gibi günlük pratiklerde saklıdır. İnsanlar hayatlarında ne yapacaklarını bilerek doğmazlar. İletiler aracılığıyla yaşam süreci içinde öğrenirler. Bu minvalde animasyon film ve dizilerindeki kültürel kökenleri tespit etmek adına görsel ürünlerin nerede veya kimin için üretildiğine dair kaynak lokasyonunu gözlemllemek ve animasyonun özelliklerini ait olduğu yerel kültürle çapraz referanslamak gerekmektedir. İnsanlar kültürü farklı şekilde tanımlamışlardır ancak hepsi ortak bir paydayı paylaşmaktadırlar. Bu da kültürün sonradan öğrenildiği gerçeğidir. Dahası kültür, gündelik hayat -yani yeme içme, giyim kuşam, din ve inanmalar- yoluyla kuşaktan kuşağa aktarılagelen ve toplumun omurga yapılarını oluşturan değerler paradigmasına atıf atmaktadır.

Günümüz animasyon endüstrisi, 2D animasyondan yenilikçi 7D formatlarına kadar en ileri teknolojileri bünyesine katarak yüksek bir gelişim dinamiği sergilemekte ve görsel sanatların anlatı tekniğini önemli ölçüde revize etmektedir. Araştırmalara göre, çocukların en çok izlediği programlar arasında çizgi filmler ilk sırada yer almaktadır. Günümüzde çocuklar televizyon karşısında günde ortalama 3-4 saat geçirmektedir. Bu süre yıllık bazda hesaplandığında 1500 saate ulaşmakta ve bunun, okulda geçirilen süreden daha fazla olduğu görülmektedir (Öktem-Sayıl-Özen, 2006). Bu veriler, genelde yapay zeka gibi yeni dijital araçlar özelde ise animasyonun çocukların dünya görüşünün şekillenmesinde baskın bir rol oynadığını ve eğitim kurumlarına eş değer veya hatta bu kurumlardan daha güçlü bir etkiye sahip olduğu gerçeğinin geçmişten günümüze nasıl tekâmül ettiğini göstermektedir. Bu bağlamda, çizgi film gibi dijital platformların içeriği stratejik bir önem kazanmaktadır. Zira bu araçlar yalnızca bir eğlence kaynağı olmanın ötesine geçerek sosyalleşme ve kültürel aktarım için güçlü birer öge hâline gelmektedir. Bununla birlikte, teknolojik çeşitliliğe rağmen sözlü halk mirasının görsel sanatlara uyarlanması oldukça sınırlı kalmakta bu da kültürün bir eğitim aracı olarak modern medya formatları aracılığıyla aktarımını kısıtlamaktadır.

2. Kazak Animasyon Tarihi ve Ahmet/Axmet Filmi Hakkında

Günümüzde animasyon sanatı üretildiği ülkenin sadece sosyo-kültürel unsurları ile değil teknolojiyi kullanma biçimleriyle de anılmaktadır. Örneğin; Amerikan çizgi filmleri hem canlı aksiyon filmlerinde hem de gerçek dünyada elde edilmesi imkânsız olanı tasvir ederken Japon animeleri ise genellikle fütüristik ve kültürel zenginlikleri yansıtan bir dolu temayı ele almaktadırlar. Kapsam dışı tematik örneklerine binaen bilim ve teknoloji açısından gelişmiş Japon animasyonları bir dereceye kadar popüler kültürün parçası ve özgün bir potansiyel ortaya koymuşlardır. Fiziksel olarak, bir animasyonun kültürel kökenleri ve aidiyetini bu yaklaşım biçimi üzerinden tespit etmek imkân dâhilindedir. Bu husus da animasyonun mevcudiyetine yönelik yerleşik klişelerin bir sonucu olarak görünmektedir.

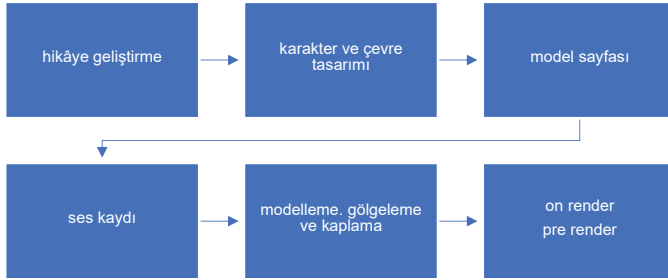
Kazakistan'da yerel animasyon ürünleri büyüme sürecindedir. Bilgisayar teknolojileri ve multimedya alanındaki gelişmeler, yaratıcı içerik yapımcıları ve

sektöre bağlı olarak gelişmektedir. Ancak, bugüne kadar Kazakistan'da yayınlanan animasyon yaratımlarının çoğu ya Amerika Birleşik Devletleri'nden ya da Japonya'dan aktarma ürünlerdi. Fakat günümüzde animasyon üretiminde tarihsel konulara ve sözlü folklor ürünlerine odaklanmak halkın hikmet bilgisiyle pedagojik gelişmeyi ve kültürel hafızayı canlandırmayı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Ahmet/Axmet adlı film de bu tezi yansıtan önemli bir örnek olarak karşımızdadır.

Makale, Kazakistan/Çimkent'teki SAK Stüdyosu tarafından çekilen Ahmet/Axmet adlı animasyon filminin içerik çözümlemesini ele almaktadır. Film, büyük Türk mutasavvıfı ve arifi Hoca Ahmet Yesevî'nin çocukluk dönemini konu edinmektedir. Senaryo, Kazaklar arasında oldukça popüler bir efsane üzerinden kurgulanmıştır. Adı geçen kısa animasyon filmi 2023 yılında Kazakistan Cumhuriyeti Kültür ve Enformasyon Bakanlığı'nın tensipleriyle Şaken Aimanov'un Kazakhfilm Anonim Şirketi Kazakanimatsiya Yaratım Derneği ve SAK Stüdyosu ortaklığında üretilmiştir (Deurenbekov, 2023).

3. Filmin İçerik Analizi

Bir animasyon filmi; hikâye geliştirme ve görsel konsept tasarımından başlayarak nihai düzenleme ve seslendirme işlemleriyle tamamlanan altı temel adımdan oluşmaktadır. Her aşamada, anlatım bütünlüğünü sağlamak amacıyla farklı teknolojik ve sanatsal yöntemler kullanılmakta olup bu yöntemler görsel stilin anlatım gücünü, hareket dinamiğini ve ses tasarımını en iyi şekilde bir araya getirmeyi hedeflemektedir. Adımların sistematik olarak uygulanması, nihai ürünün yüksek kalitede ortaya çıkmasını sağlamanın yanı sıra, folklorik ve kültürel anlatıların hedef kitleye etkili bir şekilde uyarlanmasına da fırsat tanımaktadır.



Şekil 1: Uygulama Aşamaları

Araştırma yapısı, kolektif bilimsel çalışmaların koordinasyonunu sağlayan temel kavramsal modeli oluşturmaktadır. Bu yapı, araştırma bağlamına bağlı olarak belirli bir metodolojik yön belirleme yeteneği sayesinde evrensel bir nitelik taşımakta, farklı senaryoları etkili bir şekilde tanımlamaya ve analitik yaklaşımları uyarlamaya olanak sağlamaktadır.



Şekil 2: Araştırma Yapısı

Folklorik materyalin animasyon formatına uyarlanması ve eğitim ile kültürel söyleme entegrasyonunda yüksek performanslı bir bilgisayar sistemi, grafik işleme ve animasyon için özel yazılımlarla donatılmış bir çalışma ortamı gerekmektedir. Bu bağlamda adı geçen film üzerinden Şekil-1’de bahsi geçen hikâye geliştirme, karakter ve çevre tasarımı basamakları doğrudan içerik çözümlemesi ile diğer bölümler ise teknik hususlarla ilişkilidir.

Hikâye geliştirme, bir animasyon filminin oluşumundaki en kritik aşamalardan biridir. Bu aşama olmadan bütünlüklü bir animasyon projesi yapılandırmak mümkün değildir. Ahmet/Axmet animasyon filmi, Hoca Ahmet Yesevî’nin çocukluk dönemine dayalı halk arasında yaygın sözlü anlatılar ve yazılı eserler temelinde oluşturulmuştur. Hikâye, karakterlerin diyaloglarını ve storyboard için gerekli sahnelerin detaylı tanımlarını içeren bir senaryo formatına dönüştürülmüştür. Senaryonun referans noktası olarak *Stories for Muslim Kids/Müslüman Çocuklar İçin Hikâyeler* adlı internet sitesindeki Hâtim el-Esam adlı hikâye seçilmiş ve çocuk filmi formatına uyarlanmıştır (*Storiesformuslimkids.wordpress.com*, 10 Mayıs 2025). Hâtim el-Esam (ö. 237/851) ilk dönem Horasan sufilerinden olup zühd ve nefis terbiyesi ile alakalı tasavvuf klasiklerine kaynak teşkil eden eserleri ile bilinmektedir (Mete, 2023, 331-359). Bu bilgilerin ışığında söz konusu metin bugün Kazakistan’ın değişik bölgelerinde halk dimağında yaşayan bir anlatıdır ve azretsultan.kz web sitesinde de kaynak belirtilmeksizin yer almaktadır (KK1. Boribek Camila, 24.04.2025; azretsultan.kz, 5 Mayıs 2025).¹ Söz konusu rivayet genç izleyicinin algısını kolaylaştırmak

1 Kaynak kişi Boribek Camila’nın filme konu olan kısca metni şu şekildedir:

“Çok eskiden, Yassı şehrinde bir hikâye yaşanmış. O zamanlar sokaklar tozlu, evler kerpiçten, insanların kalpleri ise tertemizmiş. Bu şehirde Ahmet adında bir genç varmış. Ahmet Yesevî. Daha çok genç olmasına rağmen, küçük yaşlardan itibaren alçakgönüllülüğü, sessizliği ve Allah’a karşı derin saygısıyla dikkat çekermiş. Ahmet, herkesin Ak Ata dediği saygıdeğer bir şeyhten ders almış. Ak Ata çok bilge bir yaşlıymış, birçok genç ondan ilim öğrenmeye gelirmiş. Günün birinde, Ak Ata öğrencilerine garip ama çok anlamlı bir görev vermiş. Demiştir ki: Evlatlarım, işte size birer horoz. Şimdi evlerinize gidin ve bu horozları kesin. Ama unutmayın, tek bir şartım var: Bunu öyle bir yerde yapın ki, sizi kimse - ama hiç kimse - görmesin. Öğrenciler, genç ve hevesli, hemen koşuşturup evlerine dağılmışlar. Kimi bodruma inmiş, kimi samanlığa girmiş, kimi ise kendini dolaba kilitlemiş. Her biri, insan gözünden saklanacak gizli bir köşe aramış. Aradan çok geçmeden öğrenciler, sırayla, kestikleri horozlarla geri dönmeye başlamışlar. Ama Ahmet... Ahmet koltuğunun altında canlı bir horozla geri dönmüş. Öğrenciler gülüşerek takılmışlar: -Aaa, Ahmet, yoksa horozdan mı korktun? Yoksa bıçağını mı kaybettin? Ak Ata, Ahmet’e yumuşak bir bakışla dönüp sormuş: -Ah balam, sen ne için kesmedin? Ahmet başını eğip sessizce cevaplamış: -Ata, siz dediniz ki kimsenin görmediği bir yerde kesin. Bodruma indim, samanlığın arkasına geçtim, hatta yorganın altına bile girdim... Ama nereye gitem, Allah’ın beni gördüğünü fark ettim. Öyle bir yer bulamadım ki O’nun görmediği olsun. Bunun üzerine Ak Ata gülümsemiş, gözleri parlamış. Diğer öğrencilere dönüp şöyle demiş: -İşte ben bu yüzden Ahmet’i değerli buluyorum. O, insanların bakışına göre değil Allah’ın rızasına göre yaşıyor. Siz de böyle yaşamayı öğrenin.” (Boribek Camila, 24.04.2025).

Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/Go Where No One Can See You adlı kıssanın Türkçe tercümesi şu şekildedir:

“İlk Müslümanlar arasında, Hâtim el-Esam adında salih bir genç vardı. Bu genç, bir toplulukla derslere devam ederdi ve dersin hocası ona karşı büyük bir ilgi ve sevgi gösterirdi. Hoca, Hâtim’i çok severdi. Diğer öğrenciler de bunu fark etmeye başladılar. Hoca, Hâtim’e diğerlerinden daha iyi davranıyordu. Bu durum elbette hoşlarına gitmedi. Bir gün öğretmene şikâyet ettiler: ‘Hocam, siz Hâtim’e bizden daha iyi davranıyorsunuz. Bu adil değil! Hepimize eşit davranmalısınız.’ Öğretmen bunun doğru olduğunu biliyordu. Evet, Hâtim onun en sevdiği öğrencisiydi ve ona daha iyi davranıyordu. Ancak bunun haklı bir sebebi vardı. Hoca, takvâ ve ahlâk bakımından diğer öğrencilerin Hâtim’le aynı seviyede olmadığını biliyordu. Bu nedenle onlara, neden Hâtim’in gözdesi olduğunu göstermek istedi. Bir gün öğretmen, her öğrencisine canlı bir tavuk getirdi ve şöyle dedi: ‘Sevgili öğrencilerim, size bir ödev vereceğim. Şimdi sizden, kimsenin sizi göremeyeceği bir yere gidip bu tavuğu kesmenizi istiyorum.’ Öğrenciler bu görevi ilginç buldular. Her biri gizli bir yere gidip bir süre sonra ellerinde kesilmiş tavuklarla geri döndüler. Ancak Hâtim hâlâ elinde canlı tavuğuyla dönmüştü. Herkes Hâtim’e baktı. Sanki görevini

amacıyla derin felsefî kavramları basitleştirerek yeniden anlatım teknikleri ile dönüştürülmüştür. Kazakistan animasyon tarihinde devlet teşviki ile gerçekleştirilen ilk profesyonel dinî metin uyarlaması olarak adı geçen film önemli bir yere haizdir. Filmin kültürel özgünlüğünü korumak ve izleyiciyi geleneksel ortama derinlemesine dâhil etmek amacıyla Kazak yaşamına ait millî öğeler hikâyeye dâhil edilmiştir. Bunlar geleneksel Kazak mimarisi, ev eşyaları, motifler, desenler ve stilistik unsurlar şeklinde sıralanabilir. Hikâye yalnızca ahlaki dersler vermekle kalmamakta aynı zamanda kültürel aktarım işlevi de görmekte, böylece izleyiciyi Kazakistan'ın maddî ve manevî kültürel mirasıyla tanıştırmaktadır.

Karakter ve çevre tasarımı bakımından Ahmet/Axmet animasyon filmi, etno-kültürel özellikleri ve Türk dünyasının görsel kimliği ile uyumlu özgün fenomenler içermektedir. Karakterlerin tasarımında toplumu yansıtan farklı tipolojilerin bilhassa yer almasına hassasiyet gösterilmiştir. Bu sayede, Türk boy kimliği giyimden kuşama ve davranış modellerine kadar daha gerçekçi bir şekilde yansıtılmış ve izleyicinin kahramanlarla bağ kurması kolaylaştırılmıştır. Bu tutum geniş izleyici kitlesinin karakterleri benimsemesini kolaylaştırmıştır. Tasarım süreci hikâye geliştirmede soyut menkıbevi ve sözlü aktarım dünyasına odaklanırken bir yönden de kültürün somut ürünlerine atıfta bulunmaktadır. Bu süreç, animasyonun estetik tutarlılığını artırırken geleneksel unsurların çağdaş medya formatına başarılı bir şekilde adapte edilmesini de sağlamaktadır.

3.1. Filminin Senaryosu

Sözlü anlatımdaki gibi filmde de Ahmet Yesevî, annesi Karaşas ve babası İbrahim Ata ana karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır. Yardımcı karakterler ise; Ahmet'in çocukluk arkadaşı Sabır, medrese hocası, sınıf arkadaşları ve hayvan dostu güvercin Kökmoyın/Gökboyun olarak sayılmalıdır.

1.Bölüm



yerine getirememiş gibiydi. Öğretmen sordu: ‘Sevgili öğrencim, neden tavuğu kesmedin?’ Hâtim şu cevabı verdi: ‘Bana kimsenin görmediği bir yere gitmemi söylediniz. Ama nereye gittiysem, Allah beni görüyordu.’ Sübhânallah! Kaç kişi bunu gerçekten umursar ki? Bir yere kimsenin görmediği şekilde gitmemiz istendiğinde kaç kişi Allah'ı hatırlar? İnsanlar genelde sadece başka insanların kendilerini görmesinden endişe ederler. Kapıları kilitler, pencereleri ve perdeleri kapatırlar, ışıkları söndürürler, kimsenin olmadığından emin olurlar. Ama Allah'ın kendilerini izlediğini ya fark etmezler ya da daha kötüsü umursamazlar. Sübhânallah. Şahitlerin en büyüğü Allah'tır. Ama kaçımız bunun farkındayız? Salih insanlar şöyle derdi: ‘Günahın küçüklüğüne değil, kime karşı işlendiğine bak.’ Keşke hepimiz bunu görebilsek. Mesele işlediğin günah değil. Mesele, o günahı kimin huzurunda işlediğin. Ve o kim? O, Allah'tır.” (Storiesformuslimkids.wordpress.com,10 Mayıs 2025).

Film, Sabır'ın Ahmet'i korkutmak istediği sahneyle başlar. Sabır, odasında uyuyan Ahmet'in penceresine tırmanır ve kafasında bir karpuz kabuğu olduğu hâlde arkadaşını korkutmaya çalışır. Ahmet, korkuyla uyanır ve panikle eline geçen kepeçle Sabır'a saldırır. O anda Sabır korkup bağırır: "Ahmet, dur! Benim Sabır!" Ahmet, arkadaşının sesini tanıdığında Sabır'ın başındaki miğferin karpuz kabuğu olduğunu anlar. "Az kalsın şu kepeçyi kafana yiyecektin! Bu saçmalıkları ne zaman bırakacaksın?!" der. Sabır gülümseyerek: "Tavşanın kuyruğu kısaldığında! Yani asla!" diye cevap verir. Sabır, Ahmet'e bakarak "Okula gitmiyor muyuz?" diye sorar. Ahmet biraz düşünür: "Aaa... tabii!" diye cevap verir.

2.Bölüm



O sırada pencereden bir güvercin uçarak pervaza konar. Sabır fısıldayarak: "Sessiz ol! Güvercin! Şimdi onu yakalayacağım!" der ve üzerine atlar. Ahmet hızla müdahale eder: "Dokunma ona! O benim arkadaşım!" der. Sabır gülererek: "He he, güvercin senin arkadaşın mı? Senin arkadaşın ben değil miyim?!" diye sorar. Ahmet güvercine "Ne oldu, Gökboyun?" diye sorar. Güvercin başıyla avludaki merdiveni işaret eder. Orada bir kedi, ikinci kattaki güvercinleri avlamak için hazırlanmaktadır. Ahmet, "Güvercinlerime dokunma!" diye bağırır. Sabır neredeyse pencereden düşecek gibi olur ve "Şimdi ona göstereceğim!" diyerek yere atlar. O anda yanında duran çapayı fark eder, yerden alıp kediye vurmak için hamle yapar. Ahmet korkarak: "Sabır! O, benim babamın çapası! Dikkat et!" diye bağırır. Sabır arkadaşısını dinlemez. "Endişelenme Ahmet, şimdi..." diyerek çapayı havaya kaldırır ve kediye hamle yapar. Ancak çapanın sapı merdivene hızla değince kırılır. Kedi sıçrayarak kaçır. Sabır, elindeki kırık çapayla kalakalır. Kamera Ahmet'in korkulu yüzünü yakından gösterir. Ahmet Sabır'a doğru koşarak gelir: "Şimdi ne yapacağız? Babam kesinlikle çok kızacak!" der endişeyle. Sabır ise ne yacağını bilemez, kırık çapayı Ahmet'e uzatır: "O zaman ben okula gidiyorum!" deyip kaçıp gider. Ahmet şaşkın bir şekilde elindeki kırık çapaya ve uzaklaşan Sabır'a bakakalır.



3.Bölüm

İbrahim Ata avludan çıkar ve dalgın bir şekilde eşine döner: “Karaşas! Benim çapamı gördün mü?” diye sorar. Eşi ona bakarak: “Hayır, bey. Genelde sundurmanın altında olurdu. Ahmet’e bir sorayım.” diye cevap verir. Karaşas Ana o anda Ahmet’e seslenir: “Ahmeet, ah Ahmet!” Ahmet avlunun köşesinden başını uzatır: “Buyurun anneciğim, buradayım.” diyerek çıkar. Babası: “Ahmet, benim çapamı gördün mü?” Ahmet ayağıyla çapayı gizleyerek: “Hayır, görmedim baba. Bulunur nasıl olsa. Nereye gitmiş olabilir ki?!... Ben okula gideyim.” der ve başını kaşıyarak dışarı çıkar. Çapanın kaybolmasına şaşırان babası: “Tüh, kim aldı acaba, ha!” diye düşünerek evden uzaklaşır.



4.Bölüm

Ahmet okula geç kalır. Kapıyı tıklatarak “Girebilir miyim, hocam?” diye sorar. Hoca: “Aa Ahmet... Neden geç kaldın?” der. Ahmet ise “Ben... Ben... Babamın çapası kırıldı... Sonra babam kızmasın diye çapayı sakladım... Sap ararken vakit geçti...” diye izah eder. Sabır “Ooo Ahmet, sen hep bir şeyleri karıştırıyorsun!” der alay ederek. Sınıf arkadaşları o anda kahkaha atar. Hoca “Peki, çapayı nereye sakladığını kimse görmedi mi?” Ahmet “Yoo... Kimse görmedi.” der. Hoca, “Peki Ahmet, otur!” der ve sözlerine şöyle devam eder: “Bugün size bir nesne saklama ile ilgili bir görev vereceğim. Şimdi hepinize altı aşık dağıtacağım. Bu sefer oyun için değil, görev için

gerekli. Bu aşıkları kimseye göstermeden gizlemeniz gerekiyor. Yarın bana nerede ve nasıl sakladığınızı anlatacaksınız.” der. Tüm öğrenciler bu görevi memnuniyetle kabul eder.



5.Bölüm

Öğrenciler medreseden dönerken Sabır ve Ahmet ellerinde aşıklarla konuşurlar. Sabır, “Bak gör, ben aşık kemiğini kimsenin bulamayacağı bir yere saklayacağım.” der. Ahmet ise “Hoca bu görevi boşuna vermedi. Düşünmemiz gerek!” diye cevap verir. Sabır, “O zaman sen düşünmeye devam et. Ben kaçtım!” der ve koşarak uzaklaşır. Ahmet, aşığını toprağa gömer ama kedisi miyavlayarak o yeri kazmaya başlar. Güvercinliğin köşesine saklar ama etrafına konan güvercin gömüye bakar. Bu sırada annesiyle babasının konuşması duyulur.



6. Bölüm

İbrahim Ata, “Ahh... Eski çapam olmadan bugün hiçbir işim yürümedi... Kim aldıysa Allah her şeyi görür ve işitir.” Karaşas Ana ise “Evet, doğru söylüyorsun.” diyerek eşine karşılık verir.



7.Bölüm

Hoca öğrencilerine ders anlatmaktadır ve gülümseyerek “Haydi çocuklar! Dün verdiğim göreve geçelim. Şimdi sakladığınız aşıkların yerini söyleyebilirsiniz...” der. Çocuklar, hep bir ağızdan “Ben kimsenin görmediği bir yere, kalın kamışların arasına, nehrin dibine sakladım. Kimseler bulamaz. Ben nereye sakladığımı unuttum bile...” deyip kahkahaya boğulurlar. Hoca Ahmet’e bakar “Ahmet, sen neden konuşmuyorsun?” Ahmet avucundaki aşığa bakarak “Affedin hocam... Ben saklayamadım... Aşığın kimsenin görmeyeceği bir yere saklamalıydım ama bu imkânsız! Çünkü Yüce Allah her şeyi görmüyor mu?!” Hoca yüzünde memnun bir ifadeyle “İşte çocuklar! Bugün yaptığımız eylemleri değerlendirdik. Ama bu dersin gerçek anlamını Ahmet yakaladı. Unutmayın çocuklar, hepimiz Allah’ın gözetimi altındayız!” der. Ahmet ve Sabır kırık çapa ile ilgili yaptıklarını hatırlayıp birbirlerine bakacaklırlar.



8.Bölüm

Ahmet babasının kırık çapası için yeni bir sap hazırlamaktadır. Sapı yerine yerleştirirken babası yanına gelir. Ahmet, “Baba, sizin çapanızı kırıp saklayan bendim... Lütfen affedin. O an size korkudan yalan söyledim!” diyerek suçu üstlenir. Tam o sırada koşarak gelen Sabır, “Ahmet! Sen şimdi yine yalan söylüyorsun. Çünkü çapayı kıran bendim. İbrahim amca, affedin. Beni azarlayın. Bakın yeni bir çapa sapı hazırladım.” der ve utanç içinde sapı sahibine uzatır. İbrahim Ata, “Eh evlatlarım! Her

işte bir hayır vardır derler. Çapanın kırılması sizin dostluğunuzun sınavı oldu. Sap meselesine gelince, o zaten çok eskiydi. Siz bu sınavdan başarıyla geçtiniz. Gerçek dost, sizin gibi temiz yürekli olmalı!” der. Çocuklar İbrahim Ata’ya teşekkür eder. O sırada Ahmet’in eline bir güvercin konar. Sabır, arkadaşını kıskanarak Gökboyun’a “Senin burada hiçbir payın yok!” der ve film burada nihayete erer.

9. Bölüm



3.2. Filmdeki Belli Başlı Maddi ve Manevi Motifler İle Fonksiyonları

Sak Film Stüdyosu tarafından üretilen animasyon filmi Ahmet/Axmet (Çimkent, 2023) *Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/Go Where No One Can See You* efsanesinin temel kurgusunu korumaktadır. [2] Ancak bu kurgu olay örgüsü ve yeni karakterlerle genişletilmiştir. Örneğin Ahmet ve arkadaşı Sabır arasındaki mizahi sahneler çocuk izleyiciyi filme yakınlaştırmaktadır. Kedi ve güvercin konusu aksiyon bölümlerini geliştirmekte ve gerilimi artırmaktadır. Ahmet’in anne ve babasının isimleri ve yaşamları filmde değişmeden gösterilmekte ve köyde çiftçilik yapan ailenin yaşamı ayrıntılarıyla anlatılmaktadır. Filmde hoca, eski bir tabir olan Ak Ata yerine üstat olarak geçmektedir.

Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/Go Where No One Can See You efsanesi, ana fikri “Gökleri ve yeri altı günde yaratan, sonra arşa istivâ eden O’dur. Toprağa giren ve ondan çıkan gökten inen ve ona yükselen her şeyi bilir. Nerede olursanız olun. O sizinle beraberdir. Allah yaptıklarınızı görmektedir.” âyeti temelinde Hoca Ahmed Yesevî’yi anlatmaktadır (Kuran.kz, 18 Eylül 2025, Hadid 57/4). Aynı efsane azretsultan.kz web sitesinde yer alan bir anlatı ile de uyumludur. Bu kıssaya göre, “Ahmet’in küçük yaşta Sayram’da Ak Ata adlı bir mollanın yanına eğitim almaya gönderildiği söylenir. Saçları ve kaşları beyaz olduğu için bu kişiye Ak Ata denmektedir. Asıl adı Şahabatdin Isfıcabî’dir. Ak Ata çocuklara, ‘Eve gidince bir tavuk veya horoz kesin ki Allah görmesin!’- diye buyruk verir. Ertesi gün çocuklar kesilen tavuk ve horozları hocalarına gösterir ama sadece Ahmet canlı olarak getirdiği horozu uzatır. Bunu gören Ak Ata, nedenini sorunca, genç çocuk, ‘Hocam, özür dilerim, horozu kesemedim, çünkü nereye saklansam Allah beni görmüyor mu?’ der. Sonra Ak Ata: ‘Ne mutlu Ahmet’ime!’ diye sevinir ve onu över.” (azretsultan.kz, 5 Mayıs 2025). Görüldüğü gibi kıssa, bir kişinin eylemleri başkaları tarafından fark edilmeyebilir. Ancak Allah’tan gizlenemez hakikati etrafında şekillenmiştir. Bu metinde dikkati çeken bir diğer önemli husus da anlatıda da görüldüğü üzere Ahmet

Yesevî'nin çocukluğunun geçtiği yerin Çimkent yakınlarındaki Isfıcab veya Sayram şehri olduğudur.²

“Allah göklerin ve yerin gizlisini bilir. Allah bütün yaptıklarınızı görmektedir.” âyeti, yaratıcının eylemlerimizden haberdar olduğunu ve amellerimizi tarttığını çarpıcı bir şekilde anlatmaktadır (Kuran.kz, 18 Eylül 2025, Hucurât 49/18). Burada âyet kıssanın ana referans noktası olmaktadır. Kıssa ile ilgili yazılı bir kaynak bulmak zordur. Ancak bu anlatının sözlü edebiyatta günümüze kadar yaşadığına bakılırsa Türk milletinin gönlünde ve dimağında kök salmış bir metin olduğu hissedilmektedir. Sözlü anlatıların gerçek tarihle kimi zaman eşleşmemesi bu ürünlerin asıl amacının tarihî ya da bilimsel gerçekleri aktarmak değil, insanların hayat akışını kavramalarını, acıların üstesinden gelmelerini ve anlam arayışlarını keşfetmelerini kolaylaştırmak olmasıdır (Armstrong, 2017, 19). Bu kıssada da tarihî kaynaklardan bağımsız olarak bireylerin iyi nitelikleri ve dürüstlük, saygı, sorumluluk bilinci gibi insanı insan yapan dinî değerler teşvik edilmektedir. Yesevî ile ilgili kıssalar, Yaratıcı'nın önünde alçakgönüllülüğü, saflığı ve adanmışlığı yüceltmektedir. Böylece, *Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/ Go Where No One Can See You* kıssası, millî kültür perspektifinden Türk-İslâm ahlakı ve felsefesini tanıtan bir eğitim aracı olarak hizmet etmektedir. Bu çalışma; kıssanın felsefi ve dinî içeriğini ortaya koymakta, senaryodaki değişiklikleri tespit etmekte ve bu değişikliklerin Türk-İslâm ahlakına ve felsefesine dayalı folklor metinlerinin genel karakteristiğini ve temellerini tanımlamaktadır.

Filmin konusu efsaneden daha karmaşıktır ve öğretici birkaç bölüme ayrılmıştır. Örneğin, Ahmet okula geç kaldığı için hocasından özür diler ve filmin çocukluğun duygusal gerginliğini tasvir etmesi hikâyeyi insanileştirir. İki çocuk arasındaki dostluk ve sorumluluk mücadelesi, İbrahim Ata'nın çapasının kazara kırılması ve onarılması üzerinden gündelik bir dille aktarılmaktadır. Ayrıca finaldeki öğretici diyaloglar ve sembolik sahneler (güvercinin gelişi gibi) filmin sanatsal değerini artırmaktadır. Filmin konusu hitap ettiği kitleye yönelik stratejik bir şekilde geliştirilmiştir. Yani eski bir efsane, çocuk izleyiciler için pedagojik sınırlara göre uyarlanmış dramatik bir bütünlük arz etmektedir.

Metindeki belli başlı motifler şu şekilde sıralanabilir:

3.2.1. Ak Ata Motifi

Efsanede ve filmde Ak Ata karakteri beyaz giysili yaşlı bir adam olarak tasvir edilmektedir. Tarihî kaynaklarda ise Ahmet'in hocası olan Şahabatdin Isfıcabi'nin “ak saçlı, ak sakallı ve ak kaşlı” olmasından dolayı Ak Ata lakabıyla anıldığı söylenmektedir (azretsultan.kz, 5 Mayıs 2025). Bu muhafazakâr yaklaşım, beyaz giysi ve sarıkların sembolik anlamını vurgulamak içindir. Türk kültüründe beyaz giysi saflığın ve erdemin simgesidir. Animasyondaki hoca karakterinin de beyaz giysi giymesi, onun manevi saflığını ve hikmet ehli olduğunu işaret eden sanatsal bir motivasyon aracıdır. Böylesi muhafazakâr bir dilin amacı, sanatsal imgenin folkloru uygunluğunu ve tarihsel gelenekten ayrıldığını göstermektir. Hocanın filmdeki imajı, efsanevi Ak Atanın imajına tam olarak uyumludur. Ayrıca, bir din âlimi olarak dili, tonlaması ve feraseti de aynı tarihsel gelenekle birebir örtendir.

2 Isfıcab, İpek Yolu üzerinde stratejik bir Türk şehri olan ve Arap-Fars kaynaklarında el-Medîbetü'l-Beyzâ (Beyaz Şehir) adıyla geçen Sayram'ın eski adıdır.

3.2.2. Kedi ve Güvercin Motifi

Filmde ve kıssada yansıtılan karakterler ve karakterler arası ilişkiler, Türk halklarının geleneksel kolektif yaşamının tarihî bir yansımasıdır. Örneğin, Ahmet ve Sabır'ın arkadaş olmalarının yanı sıra kardeşlik ve yoldaşlık duygusuna da hizmet ettikleri görülmektedir. İslam'da işbirliği ve kardeşliğe büyük değer verildiğinden, “Bütün mü”minler kardeşler.” âyetine göre, hikâyedeki karakterler her zaman ve her koşulda birbirlerini gözetken ortaklardır (Kuran.kz, 18 Eylül 2025, Hucurât 49/10). Filmdeki hoca ve öğrenci topluluğu, bir Orta Çağ medresesinin mistik atmosferinde yansıtılmaktadır. Ayrıca ikincil karakterler grubu da köy çocuklarından oluşmaktadır. Kolektif bilinç ve halk düzeni Türk kültürünün temel ilkeleri olduğundan filmdeki diyaloglar ve eylemler bu kitlenin geleneksel aile değerlerine ve ahlakına sıkı sıkıya bağlı olduklarını özellikle vurgulamaktadır. Bir diğer imgesel alan da hayvanlar dünyasına aittir. Bu varlık alanı kırsal çevre ve hayvanlarla uyumlu sembolik bir yaşama da işaret etmektedir. Bir örnek olarak; filmde yansıtılan kedi imgesi sadece doğal bir unsur olarak değil aynı zamanda folklorda bilinmeyen güçlerle ilişkilendirilen bir sembolik anlam alanı içinde gösterilmekte ve halk inanmalarının etkisi film üzerinden vurgulanmaktadır.

Filmde güvercin imgesi önemlidir. Türk kültüründe güvercin barış ve huzurun sembolü olduğu gibi Aleviliğin ezeli geçmişinin arkasında yatan bir şifre olarak da görülmektedir (Bolat-Özdemir, 2023, 390; Harmanlı, 2022, 341). Güvercin imgesi, *Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/Go Where No One Can See You* efsanesinde de özel bir rol oynamaktadır. Güvercin, huzurlu doğası aracılığıyla yüksek bir manevî sembol taşımakta filmin sonunda da Gökboyun'un gizemli ve metaforik bir şekilde geliş ile dostluğun ve barışın değerini vurgulamaktadır. İslami sembolizmde güvercin aynı zamanda ilâhî ilham ve vahiyde de ilişkilendirilir. Sabır'ın kediye dövme yaparken çapayı kırması ise doğaya karşı şiddetin Tanrı tarafından yasaklanmış bir eylem olduğuna işaret eden arkaik bilinç kodları ile uyumludur.

3.2.3. İbrahim Ata ve Karaşas Ana

Tarihî verilere göre Hoca Ahmet Yesevî 1093 yılında Sayram'da doğmuştur. Babası İbrahim Ata, annesi Ayşe (Karaşas Ana) olarak bilinmektedir (Muslim.kz, 2 Mayıs 2025). Bu tarihî bilgiler kıssalarda da geçmektedir. Bazı akademik kaynaklarda Ahmet Yesevî'nin yedi yaşında babasını kaybettiği ve âlim ve sufi Arystan Bab'ın himâyesinde büyüdüğü belirtilmektedir (Tosun, 2000, 121). Dolayısıyla, kıssada sunulduğu ve filmde gösterildiği şekliyle ailesinin hikâyeye dahil olması fiktif bir metin unsurudur. Film Ahmet'in anne ve babasını çiftçi olarak tasvir etse de tarihî belgeler onların hayatları hakkında çok az somut bilgi içermektedir. Hoca Ahmet'in babasının İshak Baba'nın soyundan geldiğine dair kanıtlar mevcuttur (Sayfunov, 2024, 54). Bu nedenle, filmdeki ebeveynlerin yaşamlarını tarihsel gerçeklikle tam olarak ilişkilendirmek zordur. Her şeyden önce izleyiciye örnek teşkil etmek üzere tasarlanmış sanatsal bir çalışmada emeğin yüceltildiği bir köy yaşamı içinde var olmaları senaristler tarafından elzem görülmüştür, denilebilir.

3.2.4. Tarım İle İlgili Motiflerin Tarihsel Gerçekliği

Animasyonda Ahmet'in ailesi çiftçi bir aile olarak tasvir edilmektedir. Gerçekten de Orta Asya'nın Orta Çağ kent kültüründe, örneğin Sayram ve Türkistan gibi kentlerde, sulu tarımın yaygın olduğuna dair kanıtlar bulunmaktadır. Arkeobotanik çalışmalar Orta Çağ boyunca Asya halklarının buğday ve arpa gibi tahıllar, baklagiller

ve meyve ağaçları bakımından bolluk içinde olduğunu göstermektedir (Spengler vd., 2018, 4). Bu veriler bölgenin ekonomik ve sosyal yapısını anlamaya yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla, Yesevî'nin yaşadığı bölgede tarımın ana geçim kaynağı olduğu düşünüldüğünde, filmdeki kırsal sahneler gerçekçi görünmektedir. Hoca Ahmet Yesevî dinî açıdan mütevazı bir ailenin oğlu olduğu için yaşam koşulları göçebelik, çobanlık ya da çiftçilik üzerinden değerlendirilmemelidir. Bu nedenle senaristin kıssayı çocukların bilişsel düzeyine yakınlaştırmak için Yesevî'nin anne ve babasını basit birer çiftçi olarak resmetmesinin nedeni bu hususların metindeki dinsel ve kültürel temlerin önüne geçmemesini vurgulamak istemesindendir. Senaryoyu etno-kültürel öğelerle zenginleştirmek ve dinî eğitimi ön plana çıkarmak ana hedeftir.

3.2.5. Horoz Başının Kesilmesi Unsurunun Aşık Motifi İle Değişimi

Senaryoda, etik normları yansıtarak ve hümanist ilkelere uyarak şiddet unsurlarını törpülemiştir. Kıssanın ana konusu, bir hocanın öğrencilerine kimsenin onları görmediği bir yerde horoz kesme ödevi vermesi ile ilgilidir. Animasyonda ise bu görev hedef kitleye göre başka bir forma dönüşmüştür. İlk olarak, hoca her çocuğa bir aşık dağıtmakta ve öğrencilerden onları kimsenin görmeyeceği bir yere saklamalarını istemektedir. Senaryodaki bu değişimler pedagojik normlara uygun olmayan horoz başının kesilmesi sahnelerinden kaçınmak içindir. Şiddet içerikli sahneler yerine Türk boylarının ortak, millî oyununu tanıtan ve etik açıdan da kabul edilebilir bir çözüm geliştirilmiştir. Ayrıca Kazakistan Cumhuriyeti'nin "Çocukların Sağlığına ve Gelişimine Zararlı Bilgilerden Korunmasına İlişkin Mevzuatı" da bu sayede ihlal edilmemiştir (adilet.zan.kz, 4 Nisan 2025). Çocuklara her eylemin sonuçlarından sorumlu olmaları gerektiği eğlenciren öğretilmektedir. Sonuç olarak, animasyondaki horoz kesiminin aşık dönüşümü metnin pedagojik, ahlaki ve millî kodlarla yeniden anlatımını beslemektedir. Bununla birlikte pedagojik normların kıssada yer almasının Kur'ân-ı Kerim referansları göz ardı edilmemelidir. Örneğin; Mevlânâ'nın "Kuşlardan dördünü al, onları kendine alıştır." âyetini yorumlayış biçimi bu metindeki horoz metaforunu da açıklamaktadır (Kuran.kz, 18 Eylül 2025, el-Bakara 2/260). İsmail Hakkı Nur, "Mesnevide Hayvan Karakterleri (Metaforları)" adlı makalesinde kötü fiillerinin kaynağı olarak tanımladığı dört doğal karakter özelliğinden bahsederken bunların yol kesici manevî dört kuş metaforuyla dile getirildiğini ifade etmektedir: *"Bu, yol kesen dört kuşu öldür!... Çünkü bu ten dört huyun durağıdır; o huyların adları, dört fitneci kuştur... Halkın ebedî olarak diriliğini istersen bu dört şom ve kötü kuşun başlarını kes... Dört yol kesen mânevî kuş, halkın gönlünü yurt edinmiştir... Bu kuşlar kaz, tavus, kuzgun ve horozdur. Bunların içlerdeki benzerleri de dört huydur. Kaz hırsır, horoz şehvet. Makam tavusa benzer, kuzgun dileğe."* (Nur, 2017, 34). Horasan erenleri insanın hikmetli eğitimle ahlaki güzellikleri kazanabileceği görüşündedir. Bu dinî eğitimin temel kaynağı ise insan odaklı olmasıdır.³

3 Mutasavvıf ve Halvetiyye tarikatının Cerrâhiyye kolunun 19. şeyhi olan Muzaffer Ozak (1916-1985) bildiği üzere Aşık mahlasıyla da tanınmış ve tasavvufun hakikatlerini, itikat ve ilmiyal bilgilerini, ayrıca sufilik usul ve esaslarını anlatan eserler kaleme almıştır. Kendi ağzından nakledilen bir dinî efsane ile söz konusu animasyon filmde bahsi geçen menkıbe arasında metinlerarası bağlar bulunmaktadır. Bu husus Türkistan ile Anadolu sufiliği arasındaki etkileşimi göstermesi bakımından değerlidir. Manevî şuur, ihlas, murakabe ve takva gibi derin kavramları çok etkileyici bir şekilde anlatan kıssa ise şu şekildedir:

"Bir genç talebe vardı. Şeyhi ona karşı büyük muhabbetliydi, onu çok seviyordu. Diğer dervişlerden bazıları ona haset ediyorlardı, kıskanıyorlardı onu. Şeyh, bunların niyetlerini anlıyordu fakat sesini çıkarmıyordu, onlara bir şey söylemiyordu. Onları irşad için ve o çocuğu neden çok sevdiğini izhar için onlara bir imtihan açtı ve: 'Herkes gitsin, kimsenin görmediği yerde birer tavuk kessin, getirsin.

Değerlendirme

Folklor gelenekleri, halkların kültürel kimliğinin ayrılmaz bir parçasıdır. Küreselleşme ve dijital teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte sözlü halk anlatıları yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmakta ve kültürel erozyon kitleleri bir çıkmaza sürüklemektedir. Bu bağlamda, bilinçli animasyon yapımları desteklenmeli, halk mirasının korunması öncelik edilmeli ve sözlü kültür verimi uyarlanmalarına öncelik verilmelidir.

Hoca Ahmet Yesevî'nin gençlik dönemine dayanan Ahmet/Axмет adlı animasyon filmi, Türk folklorunun yeniden canlandırmasında -Kazakistan özelinde- ilk ve önemli bir adımdır. Bu proje kapsamında, folklorik motifler modern animasyon teknolojileriyle entegre edilerek kültürel kodların korunması ve yeni nesillere aktarımı hedeflenmiştir. Animasyon marifetiyle geleneksel anlatılar yeni bir boyut kazanmış, çocukların ve genç neslin somut olmayan kültürel mirasa erişimi kolaylaşmıştır. Bu yaklaşım, yabancı içeriklerin etkisini azaltmanın yanı sıra ulusal kimliğin korunmasına ve kültürel köklere bağlılığın derinleştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Animasyon sanatının hızlı yayılım potansiyeli ile bu hususta önemli bir sac ayağı olabilmektedir.

Makalede ele alınan kısma ile film arasındaki temel analogik unsur Ahmet'in bilgeliği ve dürüstlüğüdür. Her iki versiyonda da Ahmet görevini tam olarak anlar ve Allah'ın her şeyi gördüğünü bilerek eylemlerini gerçekleştirir. Hocanın amacı da öğrencilerinin Allah'ın her şeyi gören ve bilen olduğunu fark etmelerini sağlamaktır. Bununla birlikte her iki metinde birçok farklılık bulunmaktadır. Her şeyden önce, senaryoda kıssaya sonradan eklenti gibi duran birtakım sahneler ve karakterler bulunmaktadır. Kıssada sadece Ahmet, hoca ve horozdan bahsedilirken senaryoda Ahmet'in arkadaşı Sabır, İbrahim Ata ve Karataş Ana, medrese öğrencileri, kedi ve güvercinler gibi farklı figürler eşlik etmektedir. Sabır karakteri zor anlarda yakın dostluğu test etmek için senaryoya eklenmiştir. Hayvan karakterler kutsal rehberler olarak hizmet etmektedir. Ayrıca filmdeki ebeveyn imgeleri tarihî gerçekleri yansıtmaları da metni zenginleştirmektedir. Aile değerleri ve kardeşlik kavramları çocuk kitlenin dikkatini çekecek biçimde vurgulanmıştır. Senaryoda horoz başının kesilmesi unsurunun yerine geleneksel bir oyun motifi olan aşık motifinin ele alınması en bariz farklılıktır. Anlatı dilinde de önemli farklılıklar bulunmaktadır. Yesevî'nin yaşadığı dönemde Orta Asya'da kullanılan dil Çağatay Türkçesi iken (Sala, 2018,14) filmde modern Kazakça halk söylemleriyle yer almış ve diyaloglar hafif ve mizahi bir şekilde kurgulanmıştır.

Çünkü bugün tekkede ziyafet var. Tavukları kesin, tüylerini yolun ve temiz olarak buraya getirin. Ama bu yaptığınız işi kimse görmeyecek, gizli yapacaksınız.' dedi. Dervişlerin hepsi gittiler, birer tavuk kestiler, yoldular, temizlediler ve getirdiler. Bir müddet sonra o çocuk elinde tavukla geldi huzuru şeyhe. Ne kesmiş tavuğu, ne de yolmuş. Elleri titriyordu ve yüzü sapsarı olmuştu. Dediler ki: 'Bak, efendinin sözünü dinlemedi. Efendi bunu seviyor ama sözünü yerine getirmede.' Şeyh sordu o çocuğa, dedi ki: 'Niçin benim sözümü dinlemedin? Hepsini tavukları kesip getirdiler buraya, sen tavuğu canlı getirmişsin.' Çocuk: 'Efendim, sizin emrinize ittibâ ederek kesemedim. Sizin yolunuza bir tavuğu değil, canımı bile feda ederim. Siz kimsenin görmediği yerde kes dediniz. Ben nereye gittiysem, beni Allah'ın gördüğünü gördüm. Onun için kesemedim.' dedi..." (defter-i-ussak.blogspot.com, 18 Eylül 2025).

Aynı kısma Oğuz Erdoğan'ın "Aziz Mahmud Hüdâyî ve Türbesi Etrafındaki Folklorik Unsurların İncelenmesi" başlıklı doktora tezinde hazrete refere edilmektedir: "Bir gün Üftâde Efendi talebelerine birer tane tavuk verir. Onlardan ellerindeki tavukları kimsenin görmediği bir yerde kesmelerini ister. Mahmud Hüdâyî, tavuğu kesmeden gelir. Üftâde Efendi ona bu durumun sebebini sorunca Mahmud Hüdâyî, 'Efendim siz bana bu tavuğu kimsenin olmadığı bir yerde kesmemi söylediniz. Ben böyle bir yer bulamadım. Her yerde Rabbim vardı.' der." (Erdoğan, 2013, 15).

Kıssadan animasyona geçişte yapılan tüm değişiklikler kültürel ve pedagojik kabullere kesinlikle uygundur. Sabır ve Ahmet'in kritik durumlarda sinanan dostluğu, nihayetinde dürüstlüğü ve öz disiplini teşvik etmektedir. Göstergebilimsel olarak, İbrahim Ata'nın çapasının kırılması bir canlıya kötülük ederken başka bir canlıya iyilik edilemeyeceğine işaret etmektedir. Basit bir animasyonla aktarılan bu motifler dostluk, had bilme ve güvene dayalı bir yaşam biçiminin önemini genç izleyicilere nahif bir dille aktarmaktadır.

Sonuç olarak, *Seni Kimsenin Görmeyeceği Yere Git/Go Where No One Can See You* kıssası ve bu kıssadan uyarlanan Ahmet/Axmet adlı animasyon filmindeki ana mesaj, Yaratıcı'ya bağlılık ve inanca adanmışlıktır. Her iki metinde de Ahmet Yesevi'nin çocukluk çağındaki gerçeklik arayışı ön plana çıkarılmaktadır. Ancak animasyonda, sanatsal hedefler ve pedagojik gerekçeler dolayısı ile birtakım değişiklikler yapılmıştır. Pedagojik gerekliliklere uygun olarak adı geçen animasyondaki bazı sahnelerin aşık ile değişimi millî oyunların teşviki içindir. Aynı zamanda, Ak Ata imajı, saf bilginin sembolüdür. Güvercin ve kedi imgeleri dünya vizyonunu pekiştirirken hayvan sembolikleri kadim inanç ve bilinç dışı kodları yansıtmaktadır. Her iki metinde de gelecek nesillere millî, manevi ve ahlaki değerlerin anlatılması temel hedeftir.

Bu makale; bir metin olarak Ahmet/Axmet adlı animasyon filminin temel tema, karakter ve yapı unsurlarını ele alması bakımından içerik çözümlemesi (content analysis) metodolojisine uygundur. Kıssanın yeniden yazımı (retelling) ve dijital sanat uyarlaması olması görsel-işitsel dönüşüme örnektir. Bu dönüşümler genç nesillerin tarih, gelenek ve dinî eğitim sahalarına ilgisini artırabilir. Folklorun ve dinî eğitimin dijital entegrasyonu kültürel kimliği güçlendirebilmektedir. Türk dünyasında ortak mitolojik ve tarihsel imgeler aracılığıyla boylar arasında kültürel diyalogu teşvik etme potansiyeli bu ve benzeri eserler üzerinden tartışılabilir.

Kaynaklar

- adilet.zan.kz. “Балалардың денсаулығы мен дамуына зиян келтіретін ақпараттан қорғау туралы заңнама / Çocukların Sağlığına ve Gelişimine Zararlı Bilgilerden Korunmasına İlişkin Mevzuat. Erişim 4 Nisan 2025. <https://adilet.zan.kz/kaz/>
- Armstrong, Karen. *The Battle for God: A History of Fundamentalism/Tanrı Uğruna Savaş: Fundamentalizmin Tarihi*: Ballantine Books, 2011.
- azretsultan.kz. “Ясауи мен байланысты аңыз әңгімелер”/“Yesevi İle İlgili Efsaneler”. Erişim 5 Mayıs 2025. <https://azretsultan.kz/yasauimen-bajlanysty-a-yz-gimeler/>
- Bolat, Nursel - Karaca Özdemir, Tuğçe. “Alevilik ve Bektaşiliğin Animasyon Filmde Temsili: Hünkâr Bektaş Aslan ve Ceylan Örneği”, *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 108, (Aralık 2023), 381-402.
- Daurenbekov, B. Ahmet/Axmet. SAK Stüdyoları, 2023.
- defter-i-ussak.blogspot.com. “Şeyhin En Çok Sevdği Derviş”. Erişim 18 Eylül 2025. <https://defter-i-ussak.blogspot.com/2021/10/seyhin-en-cok-sevdigi-dervish.html>
- Erdoğan, Oğuz. Aziz Mahmud Hüdayî ve Türbesi Etrafındaki Folklorik Unsurların İncelenmesi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2013.
- Halas, John- Manvell, Roger. *The Technique of Film Animation*, 1970.
- Harmancı, Meriç. “In the Context of Turkish Culture Animal Symbolism in Heterodox Dervishes/ Türk Kültürü Bağlamında Heterodoks Dervişlerde Hayvan Sembolizmi”, *Folklor/Edebiyat* 2022: 333-346.
- Karaman, Hamdi - Yılar, Ömer. “Çizgi Filmlerde Halk Bilimi Unsurlarının Kullanımı: Niloya Örneği”, *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 6(2), (2020): 149-165.

- Kuran.kz. Erişim 18 Eylül 2025. <https://kuran.kz/>
- Mete, Ayşegül. “Horasan Ekolünün Teşekkülünde Hâtim el-Esam ve Entelektüel Ağı.” Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (SAUIFD) 25.48 (2023): 331-359.
- Muslim.kz. Құл Қожа Ахмет Ясауи туралы не білеміз?/ Kul Hoca Ahmet Yesevî Hakkında Ne Biliyoruz? Erişim 2 Mayıs 2025. <https://muslim.kz/kz/article/qul-qozha-akhmet-yasaui-turaly-ne-bilemiz>
- Nur, İsmail Hakkı. “Mesnevide Hayvan Karakterleri (Metaforları).” Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi 2.1 (2013): 29-47.
- Öktem, F.- Sayıl M.- Özen S. Kodlayıcı Eğitim Kitapçığı. Ankara: RTÜK Yayınları, 2006.
- Sala, Renato. “Ahmed Yasawi: Life, Words and Significance in the Kazakh Culture/ Ahmed Yesevî: Kazak Kültüründe Yaşam, Sözler ve Önemi. Journal of History 2018: 115-138.
- Spengler, Robert et. al. “Arboreal crops on the medieval Silk Road: Archaeobotanical studies at Tashbulak /Ortaçağ İpek Yolu’nda Ağaçsal Ürünler: Taşbulak’ta Arkeobotanik Çalışmalar” PLoS One 2018: 1-14 .
- Storiesformuslimkids.wordpress.com. “Go where no one can see you”. История Хатым аль-Асама/ Hatim El-Esam’ın Tarihi. Erişim 10 Mayıs 2025. <https://storiesformuslimkids.wordpress.com/2019/12/17/go-where-no-one-can-see-you/>
- Tosun, Cemal. Hoca Ahmed Yesevi, Hayatı, Eserleri ve Toplumu Eğitim Metodu. Dini Araştırmalar 2000: 119-132.
- Брызгалова, Мария Денисовна. “Татьяна Толстая: самоидентификация vs литературная репутация / Tatyana Tolstaya: Kendini Tanımlama ve Edebi İtibar.” Уральский филологический вестник. Серия: Русская литература XX-XXI веков: направления и течения 3 (2019): 125-134.
- Каминская, Елена. “Культурные смыслы традиционного фольклора/Geleneksel Folklorun Kültürel Anlamları”. Вестник культуры и искусств 2014: 45-49.
- Кыйсыкова, Асем. “Қазақ фольклоры арқылы эстетикалық тәрбие берудің мазмұны / Kazak Folkloru Aracılığıyla Estetik Eğitimin İçeriği”. Вестник КазНУ. Серия педагогическая 30 (2-3) (2010): 129-132.
- Сайфунов, Бауыржан. “Ahmad Yassawi from the Perspective of Primary Sources / Birincil Kaynaklar Açısından Ahmet Yesevi”. Hikmet 2024: 50-60.
- Kaynak Kişi 1- Boribek Camila, Kazakistan/Çimkent, 75. Derleme Tarihi: 24.04.2025.

Extended Abstract

In recent years, the dynamic development of digital technologies and the improvement of audiovisual production methods have led to the emergence of new cultural-religious communication forms, in which animation has become a particularly important tool. It allows for the visualization of complex sacred themes and folk traditions, enabling them to reach a wide audience, and also serves as a powerful means of spiritual and moral education. By combining artistic expression with pedagogical function, the art of animation contributes to strengthening national memory, shaping collective consciousness, and fostering civic identity through visual narratives.

The short film *Ahmet*, created by the SAK studio (Kazakhstan) and discussed in the article, is a vivid example of the integration of folkloric and theological heritage into a modern multimedia format. The film’s storyline is based on the childhood of the great Sufi mentor Khoja Ahmed Yasawi and conveys fundamental ideas of Islamic ethics: God’s omnipresence, inner spiritual discipline (*ihsan*), and moral responsibility toward the Creator. Visual techniques — such as the use of a white robe to represent the teacher, the polyphony of the frame, and the metaphorical play of chiaroscuro — help convey the principle of divine presence and evoke a cognitive perception of profound theological meanings in the viewer.

Special attention is given to how the film carefully transforms traditional elements of material culture. The ritual of sacrificing a rooster is replaced by the game called asyk which not only eliminates scenes of violence but also emphasizes values embedded in Kazakh folk tradition, such as compassion, collectivism, and justice. The inclusion of the images of a dove and a cat serves not only decorative purposes but also symbolic functions: the dove is associated with peace and spiritual inspiration, while the cat is linked to testing the sincerity and moral resilience of the characters.

Thus, the film *Ahmet* demonstrates a successful synthesis of Islam and national folklore within the animation medium, contributing to the formation of a shared cultural identity by strengthening spiritual ties among Turkic peoples. It functions not only as an aesthetic product but also as an effective spiritual and enlightening medium that optimizes the perception of religious and cultural values in the digital media age.