



İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu

Doktora Tezi

Hüseyin TUNCA

Mayıs 2024



İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu

Doktora Tezi

Hüseyin Tunca

Danışman

Prof. Dr. İsmail Güleç

Mayıs 2024

TEZ JÜRİSİ ONAYI

Hüseyin Tunca tarafından hazırlanan "Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu" başlıklı bu Doktora Tezi, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda hazırlanmış ve jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

JÜRİ ÜYELERİ

Tez Danışmanı:

Prof. Dr. İsmail Güleç

İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Üyeler:

Prof. Dr Aynur Koçak

Yıldız Teknik Üniversitesi

Prof. Dr Ahmet Sarı

Erzurum Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr Abdulkadir Emeksiz

İstanbul Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Neşe Işık Kadioğlu

İstanbul Medeniyet Üniversitesi

İMZA

Tez Savunma Tarihi: 03/ 05 / 2024

BEYANLAR

Yazım ve Kaynak Gösterme Kılavuzu Beyanı

Danışmanlığımda yazılan bu tezin APA 7 yazım ve kaynak gösterme kılavuzunda belirtilen kurallara uygun olarak yapılandırıldığı ve bu kılavuzun APA 7 kaynak gösterme standartlarının bu tezde tutarlı olarak uygulandığı tarafımdan incelenerek teyit edilmiştir.

Prof Dr İsmail Güleç

Etik İlkeler Sadakat Beyanı

Hazırladığım bu tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, akademik ve etik kuralları gözeterek çalıştığımı ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

Hüseyin Tunca

ÖZET

Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu

Tunca, Hüseyin

Doktora Tezi, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. İsmail Güleç

Mayıs 2024

Anadolu Türk masallarında Kahramanın Yolculuğu isimli bu çalışma beş bölümden oluşur. Birinci aşamadan çalışmanın yöntemi, halkbilimi alanındaki araştırma yöntemleri ve kuramlar verilmiş. Türk masalları hakkında faydalanılan kaynaklar belirtilerek monomit yöntemi hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmada kullanılan temel kavramlar açıklanmış, çalışmada belirlenen kaynaklar, bu kaynakların içinde monomite rastlanan masalların adları ve kısaltmaları verilmiştir.

İkinci Bölüm monomitin tanımı ve aşamalarının daha geniş anlatımını içerir. Üç temel aşama ve on yedi alt aşamadan oluşan monomitin aşamaları açıklanır. Üçüncü Bölümde monomitin farklı aşamalarının görüldüğü Türk masallarının hangi aşamalarının hangi seviyede görüldüğü görülen bölümlerin sıralamasındaki farklılıklar açıklanmıştır. Bu aşamada neredeyse görülmeyen bölümler ve bölümler içinde tekrarlanan orijinal kısımlar ortaya çıkmıştır. Dördüncü Bölümde Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğu sırasında çok nadiren görülen; Çağrının Reddi, Dönüşün Reddi gibi aşamalar çıkarılmıştır. Sıralama ve gerçekleşme farklılıkları görülen Erginlenme aşamasında babanın gönlünü alma, Tanrılaştırma gibi aşamaların gerçekleştiği yerlerin yolculuğun sonu olduğu, gerçekleşen bölümlerin masallarda farklı isimler alabileceği tespit edilmiştir. Anadolu Türk masallarında kahramanın gerçekleştiği yolculukta temel aşamaların isimleri değiştirilmiş, Kemal isimli son bir temel aşama eklenmiş, Dönüş aşamasındaki iki aşama Kemal aşaması içinde değerlendirilerek Anadolu Türk masal kahramanının kendine özgü yolculuğu ile ilgili bir şablon çıkarılmıştır. Çıkarılan bu şablon dört ana aşama ve on beş alt aşaması Dördüncü bölümde örnekleriyle ispatlanmıştır.

Sonuç bölümünde monomitin bölümleri için alternatif çeviri önerileri, monomitin aşamalarının Anadolu Türk masallarında görülme oranları, Anadolu Türk masallarının kahramanının monomiti için önerilen tablo verilerek çalışma tamamlanmıştır. Türk masallarında monomitin dört aşama ve on beş alt aşamada gerçekleştiği gösterilmiştir. Anadolu Türk masal kahramanının Kemal isimli bir aşamada erginlenmeyi yaşadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler Türk masalları, Kahramanın Yolculuğu, Monomit, Yolculuk, Kemale Erme

ABSTRACT

The Hero's Journey in Anatolian Turkish Tales

Tunca, Huseyin

Ph.D. Thesis, Department of Turkish Language and Literature

Supervisor: Prof. Dr. Ismail Güleç

May 2024

This study, titled "The Hero's Journey in Anatolian Turkish Fairy Tales/The Monomyth" consists of five chapters. The first chapter introduces the methodology of the study, including research methods and theories in folklore, and provides information on the monomyth method, highlighting sources on Anatolian Turkish fairy tales. It defines the basic concepts used in the study and lists the sources identified, including the titles and abbreviations of the tales where the monomyth is found.

The second chapter offers a detailed description of the monomyth and its stages, consisting of three primary stages and seventeen sub-stages. The third chapter explains the differences in how various stages of the monomyth manifest in Anatolian Turkish fairy tales, including which stages are prominent, their sequence, the nearly invisible sections, and the original parts that are repeated within these sections. The fourth chapter discusses rarely seen stages in the hero's journey within Anatolian Turkish fairy tales, such as the refusal of the call and the refusal to return. It notes differences in the sequence and realization of stages, particularly in the maturation stage, where achieving the father's favor and deification are identified as the journey's end, and how these realized parts may be differently named in the tales. The journey of the Turkish fairy tale hero is uniquely characterized by renaming the fundamental stages and adding a final stage called "Kemal," with two stages of the Return phase considered within this Kemal stage, thereby proposing a specific template for the journey of the Turkish tale hero. This template, with four main stages and fifteen sub-stages, is validated in the fourth chapter with examples.

The conclusion offers alternative translation suggestions for the parts of the monomyth, rates of appearance of the monomyth's stages in Anatolian Turkish fairy tales, and a proposed chart for the Turkish fairy tale hero's monomyth, completing the study. It demonstrates that the monomyth in Anatolian Turkish fairy tales unfolds across four stages and fifteen sub-stages, and identifies the "Kemal" stage as a period of maturation for the Anatolian Turkish fairy tale hero.

Keywords: Turkish fairy tales, The Hero's Journey, Monomyth, Journey, Maturation

Ön Söz

Anonim Halk edebiyatı sözlü eserleri olan masallar geçmişte ebeveynler tarafından çocuklara anlatılırken bugün edebiyat araştırmaları için kaynak haline gelmiş ve farklı bir değer kazanmıştır. Masalların çocuklara kültürü aktarma ve ders verme gibi amaçlar taşıdığı görüşü Modern dönemde psikoloji üzerine yapılan çalışmalarla değişmiş masalların aslında kolektif bilinçdışını yansıtan eserler olduğu fark edilmiştir. Masalların bu yönünün tespitinin ardından dünya edebiyatındaki masal çalışmaları artmış, sözlü masallar derlenmiş ve bu derlemeleri tasnif sırasında da farklı kültürlerin masalları arasında benzerlikler olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum masalları edebi tür olmanın ötesinde bir duruma getirmiş ve farklı disiplinler için araştırma konusu yapmıştır. Özellikle psikoloji ve kültürel antropoloji için zengin kaynaklar haline gelen masallar, sözlü ürünler oldukları için aktarım sırasında bozulma riskiyle karşılaşmıştır. Evrensel bilinçdışının ortak çıktıları için belirlenen kalıplarla oluşturulan kuramlar masallara uygulanmış ve orijinal masalların tespit edilmesine ve dolayısıyla korunmasına katkı sağlamıştır. Türkiye’de masallarla ilgili yapılan derlemelerle kaynaklara ulaşılmış ve çok sayıda masal derlenerek geniş bir arşiv oluşturulmuştur. Fakat bu geniş arşivdeki eserlerin sahliliğinin geçerli bir yöntemle sınanmamış olması çalışmalar için bir risk doğurmuştur.

Çalışmamızda öncelikle evrensel bir kuram olan ve mitolojik metinlerin benzerlikleri üzerine kurulu Joseph Campbell’in monomit kuramı ile Türk masalları incelenmiş, monomitin aşamalarına rastlanan masallarda monomitin işleyişi değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonucu Türk masallarının genel olarak monomite benzerlik gösterse de kendine has bir işleyişe sahip olduğunu tespit edilmiş, tespit edilen bu işleyiş bir tablo haline getirilmiş ve Türk masal kahramanının yolculuğu monomitini oluşturulmuştur.

Tez yazım sürecim boyunca sabırla rehberlik eden ve bu çalışmanın ortaya çıkmasında desteğini hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Prof. Dr. İsmail Güleç’e, izleme jürimde yer alan ve tezin ilk gününden bugüne dek yanımda olup enerjisiyle çalışmalarına katkı sağlayan Prof. Dr. Ahmet Sarı hocama, dersini alma fırsatı bulduğum için şanslı hissettiğim Sayın Prof. Dr. Secaattin Tural hocama, akademik hayatıma katkıları için minnettar olduğum sayın Dr. Öğr. Üyesi Neşe Işık Kadioğlu hocama teşekkürü borç bilirim. Tez savunma jürime katılarak değerli görüşleriyle

önemli katkıları sunan sayın Prof. Dr. Aynur Koçak ve sayın Prof. Dr. Abdulkadir Emeksiz'e, tez sürecimde yaşadığım zorluklarda yanımda olan ve çalışmalarım da en büyük destekçim Tülay Çelik'e, tezin diline ve muhtevastındaki felsefî kavramlara ilişkin yardımları için kıymetli dostum Halid Metin Yolcu'ya ve son olarak da bana hep ilham verip yanımda olan biricik kızım Işıl'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	
ABSTRACT	
Ön Söz	
KISALTMALAR	
TABLolar ve ŞEKİLLER	
GİRİŞ	1
Çalışmanı Amacı	2
Çalışmanın Önemi	2
Çalışmanın Sınırlılıkları	4
Çalışmanın Kuramsal Çerçevesi ile İlgili Araştırmalar	12
Yöntem	14
Çalışmanın Yöntemi	15
I. BÖLÜM: Kahramanın Yolculuğu (Monomit)	16
1.1 Yola Çıkış	19
1.2 Erginlenme	24
1.3 Dönüş	29
II. BÖLÜM: Monomite Göre Türk Masalları	33
2.1 Yola Çıkış	33
2.1.1 Maceraya Çağrı	34
2.1.1.1 İçeriden Gelen Çağrı	36
2.1.1.2 Dışarıdan Gelen Çağrı	38
2.1.2 Çağrının Reddi	43
2.1.2.1 İstemediği İçin Reddetme	44
2.1.2.2 Tembellik Yüzünden Reddetme	44
2.1.2.3 Korku Sebebiyle Reddetme	45
2.1.2.4 Vicdani Sebeplerle Reddetme	45
2.1.3 Doğaüstü Yardım	48
2.1.3.1 İnsanlar Aracılığıyla Gelen Doğaüstü Yardım	50
2.1.3.2 Doğaüstü Varlıklar Aracılığıyla Gelen Yardım	51
2.1.3.3 Sihirli Nesneler Aracılığıyla Gelen Yardım	53
2.1.3.4 Yardımcılara Gelen Doğaüstü Yardım	54
2.1.4 İlk Eşiğin Aşılması	55
2.1.4.1 Eşik Muhafızları	57
2.1.4.2 Kahramanın İlk Eşiği Aşma Yolları	59
2.1.5 Balinanın Karnı	70
2.1.5.1 Kahraman	71
2.1.5.2 Kahramanın Balinanın Karnına Girme Sebepleri	72
2.1.5.3 Balinanın Karnı Aşmasının Gerçekleştiği Yerler	77
2.1.5.4 Balinanın Karnından Çıkış	87
2.1.5.5 Kahramanın Balinanın Karnındaki Dönüşümü	87
2.2 Erginlenme	90
2.2.1 Sınavlar Yolu	91
2.2.1.1 Sınavların Sebepleri	93
2.2.1.2 Sınav Türleri	98
2.2.2 Tanrıçayla Karşılaşma	101
2.2.2.1 Eş Olarak Tanrıça	104
2.2.2.2 Diğer Tanrıçalar	109
2.2.3 Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	110
2.2.1 Baştan Çıkarıcı Kadının Kahramana Etkileri	112

2.2.4 Babanın Gönlünü Alma	116
2.2.4.1 Otoritenin Takdirini Kazanır	118
2.2.4.2 Görevi Yerine Getirir	118
2.2.4.3 Otoritenin Sorununu Çözer	121
2.2.4.4 Kendini Gerçekleştirir	124
2.2.4.5 Otoritenin Yerine Geçer	126
2.2.5 Tanrılaştırma	127
2.2.5.1 Bedensel Dönüşüm	128
2.2.5.2 Sembolik Tanrılaştırma/ Statü Kazanma	134
2.2.5.3 Manevî Gelişim	135
2.2.6 Nihai Ödül	136
2.2.6.1 Büyük Ödül	137
2.2.6.2 Manevi Ödüller	139
2.2.6.3 Maddi Ödüller	143
2.3 Dönüş	146
2.3.1 Dönüşün Reddedilmesi	147
2.3.1.1 Kahraman Kaçtığı Kişinin Çağrısını Reddeder	148
2.3.1.2 Değerli Kişiyi veya Tahtı Bırakmak İstemez	148
2.3.1.3 Diğer Durumlar	149
2.3.2 Büyülü Kaçış	150
2.3.2.1 Kahramanın Kaçtığı Güç	150
2.3.2.2 Kahramanın Kaçma Şekli	151
2.3.3 Dışarıdan Gelen Kurtuluş	156
2.3.3.1 Doğaüstü Canlılardan Gelen Yardım	157
2.3.3.2 İnsanlardan Gelen Yardım	160
2.3.3.3 Sınırlı Nesnelerin Yardımı	161
2.3.4 Dönüş Eşiğinin Aşılması	163
2.3.4.1 Engeli Aşar	163
2.3.4.2 Görevi Tamamlar	166
2.3.5 İki Dünyanın Ustası	169
2.3.6 Yaşama Özgürlüğü	174
2.3.6.1 Eşe ve Tahta Sahip Olur	175
2.3.6.2 Sıradan Hayatına Devam Eder	176
III. BÖLÜM: Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu	179
3.1 Ayrılma	182
3.1.1 Davet	183
3.1.1.1 İçten Gelen Davet	186
3.1.1.2 Dışarıdan Gelen Davet	193
3.1.1.3 Kaynağı Belirsiz Davet	201
3.1.2 Doğaüstü Yardım	202
3.1.2.1 Doğaüstü Varlıklar	205
3.1.2.2 Doğaüstü Yardım Çeşitleri	216
3.1.3 Eşik Muhafızı	218
3.1.3.1 Eşik Muhafızları	219
3.1.3.2 Eşik Muhafızını Aşma Yolları	222
3.1.4 Kuyu	234
3.1.4.1 Yeniden Doğumun Gerçekleştiği Yerler	237
3.1.4.2 Kahramanın Kuyuya Girme Sebepleri	246
3.1.4.3 Çıkış	252
3.1.4.4 Kahramanın Dönüş Aşamasında Kuyuya Girmesi	253

3.1.4.5 Kahramanın Kuyudaki Dönüşümü	253
3.2 Erginlenme- İnisiasyon	255
3.2.1 İmtihanlar	257
3.2.1.1 İmtihan Sebepleri	258
3.2.1.2 İmtihan Türleri	264
3.2.2 Tanrıça veya Eşle Karşılaşma	266
3.2.2.1 Eş Olarak Tanrıça	270
3.2.2.2 Diğer Tanrıçalar	276
3.2.3 Baştan Çıkaran Kadın	277
3.2.3.1 Tehlikeye Atar	279
3.2.3.2 Baştan Çıkarır, Etkiler	280
3.2.3.3 Engeller veya Kötülük Yapar	281
3.2.3.4 Rakip Olur	282
3.2.3.5 Hasta Eder	283
3.2.4 Ödül	284
3.2.4.1 Büyük Ödül	285
3.2.4.2 Manevi Ödüller	287
3.2.4.3 Maddi Ödüller	290
3.3 Dönüş	294
3.3.1 Büyülü Kaçış	296
3.3.1.1 Kahramanın Kaçtığı Güç	296
3.3.1.2 Kahramanın Kaçma Yolu	298
3.3.2 Yardım	303
3.3.3 Dönüş Engelini Aşma	310
3.3.3.1 Engeli Aşar	310
3.3.3.2 Görevi Tamamlar	313
3.3.4 Babanın Gönlünü Alma	317
3.3.4.1 Otoritenin Takdirini Kazanır	319
3.3.4.2 Görevi Yerine Getirir	319
3.3.4.3 Otoritenin Sorununu Çözer	322
3.3.4.4 Kendini Gerçekleştirir	324
3.3.4.5 Otoritenin Yerine Geçer	327
3.4 Kemal	329
3.4.1 İki Dünyanın Efendisi	330
3.4.1.1 Soylu Kahramanın Evrenini Genişletir	331
3.4.1.2 Doğüstü Güçlerle İki Dünyanın Ustası Olur	333
3.4.1.3 Sıradan Kahraman İki Dünyanın Ustası Olur	334
3.4.1.4 Sadece Bir Dünyada Tahta Sahip Olur	335
3.4.2 İnsan-ı Kâmil	335
3.4.2.1 Bedensel Dönüşüm	338
3.4.2.2 Sihirli Nesne ve Yardımcılara Sahip Olma	341
3.4.2.3 Statü Kazanma	344
3.4.2.4 Erme	345
3.4.3 Ebedî Saadet	346
3.4.3.1 Eşe ve Tahta Sahip Olur	346
3.4.3.2 Sıradan Hayata Devam Eder	348
Sonuç	350
Kaynakça	359
Özgeçmiş	370

KISALTMALAR

K. : Kunos, İ. (2021). *Türk Masalları*. (Çev: Gani Yener), İstanbul: Artemis Yayınları.

T. : Tezel, N. (2019). *Türk Masalları*. İstanbul: Alfa Yayınları.

B. : Boratav, P. N. (1969). *Az Gittik Uz Gittik*. İstanbul: Bilgi Yayınevi.

A. : Alangu, T. (1961). *Billur Köşk Masalları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

D : Demir Necati, (2021). *Anadolu Türk Masalları* (10 cilt). Ankara: Altınordu Yayınları.

TABLÖLAR ve ŞEKİLLER

TABLÖLAR:

Tablo I: Masal kitaplarının masal sayısı ve monomite rastlanan masalların sayısı

Tablo II: İncelenen masalların adları ve bulundukları kaynaklar

Tablo-III : Yöktez arşivinde yer alan ve Türkiye’de monomit veya kahramanın yolculuğu ile ilgili halkbilimi sahasındaki tezler.

Tablo IV: Anadolu Türk masallarında monomitin aşamaları için alternatif çeviri önerileri, monomitin aşamalarının görüldüğü masal sayısı ve görülme oranı

Tablo V: Anadolu Türk masallarının kendine has monomitin aşamaları için alternatif tasnif önerisi, monomitteki aşamanın karşılıkları ve aşamaların masallarda görülme oranları

Şekil 1. Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrının kaynakları

Şekil 2. Anadolu Türk masallarında kahramanın Çağrışı Reddetme sebepleri

Şekil 3. Anadolu Türk masallarında Doğaüstü Yardımın kaynakları

Şekil 4. Anadolu Türk masallarında sihir unsurları

Şekil 5. Anadolu Türk masallarında eşik muhafızları

Şekil 6. Kahramanın eşik muhafızını aşma yolları

Şekil 7. Anadolu Türk masallarında Balının Karnı aşamasını yaşayan kahramanların kimlikleri

Şekil 8. Anadolu Türk masallarında kahramanın Balının Karnına girme sebepleri

Şekil 9. Balının Karnı aşamasının gerçekleştiği yerler

Şekil 10. Anadolu Türk masallarında kahramanın Balinanın Karnından çıkış yolları

Şekil 11. Anadolu Türk masallarında kahramanın sınavlara girme sebepleri

Şekil 12. Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı tanrıçanın cinsiyeti

Şekil 13. Anadolu Türk masallarında tanrıça kadının kimliği

Şekil 14. Anadolu Türk masallarında tanrıça ile karşılaşma şekli

Şekil 15. Baştan çıkarıcı kadının kahramana etkileri

Şekil 16. Anadolu Türk masallarında Davetin geldiği yer

Şekil 17. Anadolu Türk masallarında Doğaüstü Yardımın kaynakları

Şekil 18. Anadolu Türk masallarında Eşik Muhafızları

Şekil 19. Kahramanın Eşik Muhafızını aşma yolları

Şekil 20. Anadolu Türk masallarında Kuyu aşamasını geçiren kahramanların kimlikleri

Şekil 21. Kuyu aşamasının gerçekleştiği yerler

Şekil 22. Anadolu Türk masallarında kahramanın Kuyuya girme sebepleri

Şekil 23. Anadolu Türk masallarında kahramanın Kuyudan çıkış yolları.

Şekil 24. Anadolu Türk masallarında kahramanın İmtihanlara girme sebepleri

Şekil 25. Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı tanrıçanın cinsiyeti

Şekil 26. Anadolu Türk masallarında tanrıça kadının kimliği

Şekil 27. Anadolu Türk masallarında Tanrıça ile Karşılaşma şekli

Şekil 28. Baştan Çıkarıcı Kadının kahramana etkileri

Şekil 29. Anadolu Türk masallarında kahramanın kazandığı Ödüller

Şekil 30. Anadolu Türk masallarında kahramanın Babanın Gönlünü Alma yolları

Şekil 31. Anadolu Türk masallarında kahramanın İnsan-ı Kâmil olma yolları

Giriş

Edebiyat çalışmaları alanın derinliğini artırmak için diğer disiplinlerle ilişkiler kurarak ilerler. Edebiyatın sosyal bilimlerle kurduğu bağlantılar estetik değerini oluşturan kodların açıklanmasına da imkân verir. Bu bağlantılar edebi ürünlerin farklı yönlerini ortaya çıkarırken edebi ürünleri sosyal bilimler alanındaki psikoloji, sosyoloji gibi diğer disiplinlerin araştırmalarında kaynak olmalarını sağlar. Sosyal bilimler arasında özellikle psikoloji alanındaki çalışmalar edebî eserlere farklı inceleme yöntemleri üretilmesi için imkanlar sunmuş ve psikoloji ile yapılan bu analizler her iki disiplin açısından da değerli bulgulara ulaşılmasını sağlamıştır.

Edebiyat sözlü ürünlerle başlar ve edebiyatın gelişimi insanın tekamülüyle koşut olarak sürer. İnsan ve kültürün gelişimi sırasında sınırsız kaynak ortaya çıksa da bugüne ulaşabilen ürünler daha ziyade yazılı olanlardır. İnsanlığın tekamülü sırasında ortaya çıkan bu yazılı edebi ürünler zamanla birikmiş ve modern çağda başlayan araştırmalar için kaynak haline gelmiştir. Araştırmacıların bu büyük kaynağı incelemesi bir tasnifi gerektirdiğinden farklı tasnif yolları aramışlar ve temel özelliklerindeki benzerliklere dayanan tasnif yöntemleri geliştirmişlerdir. Edebî eserlerin benzer özellikleri üzerine kurulu tasnifler öncelikle edebi türler kavramını doğurmuş ve eserler türlerine göre ayrılmaya başlamıştır. Edebi eserlerin geçmiş örnekleri arasındaki benzerliklerin araştırılması eserleri oluşturan toplumun sosyolojisini ve kültürünü tespit etmek için kaynak teşkil etmiştir. Bu kaynaklar üzerine yapılan çalışmalar sosyal bilimler sahasındaki tüm disiplinlerin literatürlerine katkı sağlamayı sürdürmektedir.

Tarih sahası araştırmaları, günümüzde gelişen imkanları kullanarak kadim edebî metinlere ve yazılı belgelerinin neredeyse tamamına ulaşarak edebiyatın köklerini ortaya koymuştur. Bu çalışmalar insanın gelişimiyle birlikte ilerleyen edebiyatın sadece yazılı belgelerini ortaya çıkarmış olsa da ilk edebi eserlerin sözlü olması bu eserlerin tespitini neredeyse imkânsız hale getirir. Araştırmacılar bu sorunu aşmak için yeni yöntemler denemek zorunda kalmıştır. İnsanlığın kadim köklerini tespit etme açısından ehemmiyetli bu türler özellikle psikanaliz araştırmaları için önemli kaynaklar haline gelmiş, edebiyat ve psikoloji arasındaki bağı güçlendirmiştir.

Ahmet Sarı ve Cemile A. Ercan (2008:21), “Masalların Psikanalizi” adlı çalışmalarında masalların bilinçaltı verilerine yakın olduğunu ortaya koyar. Sigmund Frued’un kurucusu olduğu psikanalizin bilinç ve bilinçdışı kavramları üzerine temellendirildiğini ifade eden yazarlar bilinç ürünü olan masalın da bilinçdışı veriler sunduğunu belirtirler. Buradaki bilinç örtük anlamlar içeren kolektif ve anonim bir bilinçtir ve bu durum farklı okumalara olanak sağlar. Yazarlara göre; bilinçdışı alandaki masallar ancak farklı okumalarla bilinç alanına çekilir. Carl Justav Jung, bu bilinçdışı malzemenin ilk arketiplerle uyum sağladığını bu nedenle olguları temsil ettiğini savunur. Jung’a göre bilinçdışı semboller benliği yüceltme ihtiyacını sonucu ortaya çıkar (Sarı, Ercan 2008:21-23). Campbell, Jung’un bu yaklaşımından yola çıkarak mitolojik anlatıları incelemiş ve mitolojik anlatılardaki kahramanların yaptıkları yolculukların ortak yönleri üzerine kurduğu kahramanın yolculuğu monomitini oluşturmuştur. Bu çalışmada da Campbell’in izlediği takip edilerek toplumun kolektif bilinçdışını yansıtan masal türünün Türk edebiyatındaki örnekleri monomite göre incelenecektir.

Çalışmanın Amacı

Edebi metinler son yüzyılda sosyal bilimlerin tüm alanlarında yapılan araştırmalarda başvurulan önemli kaynaklardır. Özellikle psikoloji çalışmaları, edebi metinleri tetkik ederek bugün yaşayan insanların ruh hallerini izah etmekte kullanabilecekleri bulgulara ulaşmış elde edilen bulgulardan faydalanan edebiyat araştırmacıları da psikolojinin kuramlarıyla ellerindeki metinleri farklı şekilde tetkik etme fırsatı bulmuştur.

Çalışmamızda Joseph Campbell'ın monomit teorisini esas alınarak anonim halk edebiyatı sözlü mensur metin türlerinden masallar incelenecektir. Bu yönüyle Türk kültür tarihine katkı sağlaması amaçlanan çalışmada Türk masalları, kahramanın yolculuğu üzerinden mukayese edilecek Anadolu Türk masallarındaki orijinal nitelikler ortaya çıkarılacak ve gelecekte yapılacak çalışmalar için kaynak oluşturulacaktır.

Çalışmanın Önemi

Araştırmalara konu olan sözlü anonim eserler, edebî yönünden ziyade mahiyetleri sebebiyle önemlidir. Bu türler arasında çalışmamız için tercih ettiğimiz masal türünü anonim halk edebiyatının sözlü bir türüdür. Masallar yazıya aktarma, derleme ve nesilden nesle geçiş sırasında orijinalliğini kaybetme riski taşımına rağmen kolektif belleği

yansıması açısından değerlidir. Masal türünün sözlü olması aktarım sırasında orijinalliği kaybetme riskini ortaya çıkarır fakat çok sayıda masal incelenerek tespit edilen benzerliklerle bulunan şablonlar masalların orijinalliğinin sınanmasına yardım eder. Türk masalları da aktarım sırasında bozulmaya uğrama tehlikesiyle karşı karşıyadır ve Türk masalları ile ilgili temel sorunlardan biri alana hâkim olmayan masal derleyicilerinin özensiz tavırları sebebiyle metinlerin yazıya aktarılırken bu şablonları göz önüne almadan kayda geçirmeleridir. Bu durumu giderebilmek için Türk masalları ile ilgili temel kaynaklar incelenmeli ve bu kaynaklardaki öne çıkan masal örnekleri evrensel şablonlarla sınanmalıdır. Çalışmamızın ilk amacı Campbell'ın mitolojik anlatıların evrensel benzerlikleri üzerine kurulu kahramanın yolculuğu monomitine göre Türk masallarını incelemek ve benzerlikleri tespit edilirken orijinallikleri de sınamaktır.

Elde edilen bulgular ışığında bu çalışmanın Türk masallarının kendine özgü bir monomit seyri gösterip göstermediğinin tespit edilmesi ve gelecekte yapılacak çalışmalara katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Çalışmanın Sınırlılıkları

Anonim ve sözlü bir tür olan masal ile ilgili çalışma evreni belirlenirken öncelikle akademik derleme çalışmaları incelenmiş daha sonra çalışmanın temel amacı olan yaygın örneklerde durumun analizi göz önüne alınarak yayınlanmış 5 temel masal çalışması ile sınırlı tutulmuştur.

Türk masalların incelenmesinde kullanılan kaynaklar şunlardır:

Kunos, İ. (2021). *Türk Masalları*. (Çev: Gani Yener), İstanbul: Artemis Yayınları.

Tezel, N. (2019). *Türk Masalları*. İstanbul: Alfa Yayınları.

Boratav, P. N. (1969). *Az Gittik Uz Gittik*. İstanbul: Bilgi Yayınevi.

Alangu, T. (1961). *Billur Köşk Masalları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Demir Necati, (2021). *Anadolu Türk Masalları* (10 cilt). Ankara: Altınordu Yayınları.

Çalışmanın tarama sınırlılığı yukarıda isimleri verilen kitaplar ile çerçevelenmiştir. Bu kaynaklardaki toplam masal sayısı ve monomite rastlanan masalların sayıları şu şekildedir:

Eser	Masal Sayısı	Monomite olanlar	Kısaltması
Anadolu Türk Masalları	1628	142	D/
Türk Masalları (Kunos)	44	38	K.
Türk Masalları (Tezel)	54	34	T.
Az Gittik Uz Gittik	48	22	B.
Billur Köşk Masalları	14	13	A.
Toplam	1788	249	

Tablo I: Masal kitaplarının masal sayısı ve monomite rastlanan masalların sayısı.

İnceleme yöntemi olarak ise J. Campbell'ın, C.G. Jung'un arketip kuramından hareket ederek geliştirdiği “Kahramanın Yolculuğu” izleği tercih edilmiştir. Bunun dışındaki arketiplere değinilmemiştir.

İncelediğimiz masallar arasında monotimi tespit ettiğimiz masalların adları ve bulundukları kaynaklar şunlardır:

Masal Adı	Kaynak
Balıkçı Dedenin Oğlu Balıkçı Güzeli	K1, B19, DVII/13
Sümbüllü Köşk	K2
Gül Güzeli	K3, T9, DII/12
Şap ile Şeker	K4
İki Kardeş	K5, DV/8, DV/12
Sihirli Gül	K6
Turunç Perileri	K7, T 24, DX/2
Balıkçı Mehmet	K8, D II/7
Üç Peri Kızı	K9
Parmaksız Ahmet	K10
Deveoğlu	K11
Macun	K12
Zümrüdianka Kuşu	K13, A7, DI/10, DIII/6, DVI/20, DVII/3, DX/7
Külâh, Kamçı ve Seccade	K14
Odun Yarıcı	K15
Keloğlan	K16
Ejderha Kuyusu	K17
Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı	K18
Rüzgar Dev	K19

Ağlayan Elma ile Gülen Elma	K20, T13, A3
Atın Oğlu	K21
Yıldız Falı	K22
Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı	K23
Karga Peri	K24
Sihirbaz ile Öğrencisi	A10, T32, DI/5, DI/11, K25
Bahtiyar Bey'in Masalı	K26, A12, T11
Yedi Başlı Ejderha	K27
Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu	K28
Kamer Tay	K29
Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı	K30
Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha	K31
Şah Yusuf	K32
Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı	K33
Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu	K34
Sihirli Ayna	K35
Meram Şah ile Sade Sultan	K36
Yılan Peri	K37
Kandahar Padişahının Kızı	K38
Kırk Kardeş	T1
Peri Kızı	T2
Kısmetimi Arıyorum	T3
Peynir Tulumu	T4
Kara Kedi	T5
Keçi Kız	T6
Avcının Oğlu	T7
Kırkinci Oda	T8
Bir Göze Bir Gül	K3, T9, DII/12
Altın Bülbül	T10, DI/7
Bahtiyar ile Hoptiyar	T11, A12
Kırk Arap	T12
Ağlayan Nar ile Gülen Ayva	T13, K20, A3
İhtiyar Kuş	T14
Sihirli Yüzük	T15

Altın Kozalaklı Gümüş Selvi	T16
Seksen Göz	T17
Kırk Oğlan	T18 DVI/10
Alabalık	T19, DI/3, DII/6
Güneşin Kızı	T 20, B8, DI/9, D II/11, DII/12,
Rüzgarın Oğlu	T21
Sihirli Tavşan	T22
Konuşan Kaval	T23
Limon Kız	T24, K7, DX/2
Şamdan Kız	T25
Tuz	T26
Çoban Ali	T27
Kırk Haramiler	T28
Sihirli Çeşme	T29
Doğruluk	T30
Keloğlan ve İhtiyar	T31
Keloğlan Ali Cengiz Oyunu	T32, A10, DI/5, DI/11, K25
Oduncu Keloğlan	T33
Keloğlan Hindistan Yolunca	T34
Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan	B1
Dev Baba	B2
Dünya Güzeli	B3
Dünya Güzeli	B4
Kral Padişahın Kızı	B5
Kara Tavuk	B7
Yeraltı Diyarının Kartalı	B6
Çan Kuşu, Çor Kuşu	B8, T20, DI/4, DI/9, DII/11, DII/12
Papağan	B9
Çember Tiyar	B10
Deli Gücük	B11
Eşek Kafası	B12, DIV/1, DVI/19,
Üşengeç	B13

Altı Kız Babası	DII/2, B14, DI/6
Telli Top	B15
Ütelek	B16
Mehmet Eşkıya	B17
İlik Sultan	B18
Balıkçı Güzeli	B19, K1, DVII/13
Tık Sopam	B20
Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu	B21
Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan	B22
Billur Köşk ile Elmas Gemi	A1
Helvacı Güzeli	A2, DIV/12
Ağlayan Nar ile Gülen Ayva	K20, T13, A3
Muradına Eren Dilber	A4
Muradına Ermeyen Dilber	A5
Tasa Kuşu	A6
Zümrüdüanka Kuşu	K13, A7, DI/10, DIII/6, DVI/20, DVII/3, DX/7
İğci Baba	A8 DV/3
Sefa ile Cefa	A9
Ali Cengiz Oyunu	A10, T32, DI/5, DI/11, K25
Saka Güzeli	A 11, DVIII/11
Kara Yılan	A12, DV/10
Mercan Kız	A13
Ahmet ile Mahmut	DI/1
Akıllı Şehzade II	DI/2
Alabalık I	DI/3, T19, DII/6
Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız	T20, B8, DI/4, DI/9, DII/11, DII/12
Ali Cengiz Oyunu	DI/5, T32, A10, K25, DI/11
Ali Gözlü Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi	DII/2, B14, DI/6
Altın Bülbül	DI/7, T10
Altın Direk	DI/8

Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız	T20, B8, DI/4, DI/9, DII/11, DII/12
Anka Kuşu	K13, A7, DI/10, DIII/6, DVI/20, DVII/3, DX/7
Arap Dev	DI/11
Aslan Sütü	DI/12
Atları Yiyen Kız	DI/13
Avcı Ahmet	DI/14
Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran	DI/15
Ayının Oğlu	DI/1
Ayşe ile Abdi'nin Yarışı	DII/2, B14, DI/6
Ayşe Kız	DII/3
Balböyrek	DII/4
Balık Anne ile Keloğlan	DII/5
Balık Bilmezse Halık Bilir	T19, DI/3, DII/6
Balıkçı Ahmet	DII/7, K8
Berlihava	DII/8
Beşer Kız	DII/9, DVIII/10
Bey Oğlunun Atları	DII/10
Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın	DII/11
Bir Göze Bir Demet Gül	DII/12, K3, T9
Bir Kız ve Yedi Aptal	DII/13
Bumbum	DII/14
Cankulu	DII/15
Canpolat	DII/16
Cemile	DII/17
Cennet Bağından İki Elma	DIII/1
Cimri ile Cömert	DIII/2
Dağıstan'ın Aşkı	DIII/3
Daha Başına Neler Gelecek	DIII/4
Değirmenci ile Kurnaz Tilki	DIII/5
Delikanlı ile Ejderha	DIII/6
Dev ile Kız I	DIII/7
Dev ile Kız II	DIII/8

Devkulak	DIII/9
Dört Nasihat	DIII/10
Dünya Güzeli	B3, DIII/11
Dünya Güzeli ile Mehmet	DIII/12
Efe Osman	DIII/13
Ejderha Bey	DIII/14
Emanete İhanet	DIII/15
Emir Yemen	DIII/15
Eşek Şehzade	DIV/1, DVI/19, B12
Evden Kovulan Köse	DIV/2
Fadime ile Sarı İnek	DIV/3
Fadime Kız	DIV/4
Fakir Bacı ile Zengin Bacı	DIV/5
Garip Çoban	DIV/6
Göğsü Kilitli	DIV/7
Gülperi ile Elmakız	DIV/8
Güzel İşlerin Sonu	DIV/9
Han Arap	DIV/10
Hayırdır İnşallah	DIV/11, DVIII/8
Helvacı Güzeli	DIV/12, A2
Herifi Herif Eden Karısıdır	DIV/13
Hızır ile Üç Kardeş	DIV/14
İki Kardeş	DV/1, K5
İdare, Mudara, Dubara	DV/2
İğci Baba	DV/3 A8
İnci Salkım	DV/4
İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız	DV/5
İyilik Yap, Saadet Bul	DV/6
Kapının Kölesi	DV/7, DX/5
Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense	DV/8
Kara Koyun	DV/9
Kara Yılan I	DV/10
Karga III	DV/11
Keklik	DV/12

Kelikçi	DV/13
Keloğlan	DV/14
Keloğlan ile Deniz Aygırı	DV/15
Keloğlan ile Devler	DV/16
Keloğlan ile Tilki Padişahı	DVI/1
Keloğlan ile Üç Peri Kızı	DVI/2
Keloğlan ve Altın Yapan Tası	DVI/3
Kervancı Kızı ile Padişah	DVI/4
Kesik Elli Kız	DVI/5
Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu	DVI/6
Kıllı Derviş	DVI/7
Kırk Bir Kuğu	DVI/8
Kırk Kardeş	DVI/9, T1
Kırk Oğlan	DVI/10, T18,
Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah	DVI/11
Korkusuz Oğlan	DVI/12
Kör Padişahın Oğlu	DVI/13
Kösenin Atı	DVI/14
Kötü Kadın ve İyi Kadınlar	DVI/15
Kötülüğün Sonu	DVI/16
Kunduracı ile Padişah Kızı	DVI/17
Kurbağa Çocuk	DVI/18
Kuru Kafa I	DVI/19
Kuyudaki Kamçı	DVI/20
Küçük Oğlan ve Cengaver	DVI/21
Leylek Dadı	DVI/22
Lokman Hekim	DVI/23
Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım	DVII/1
Melul Bey ile Abugüneş	DVII/2
Murat, Serhat, Ferhat	DVII/3
Narbağ ile Nar Hatun	DVII/4
Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş	DVII/5

Oduncu ile Abugüneş	DVII/6
Oduncunun Kızları	DVII/7
Ölü Yiyen Adam	DVII/8
Ölümsüzlük Çiçeği	DVII/9
Padişah ile Keloğlan	DVII/10
Padişah Kızı ile Tembel Ahmet	DVII/11
Padişahın Kızı II	DVII/12
Padişahın Kızı IV	DVII/13, B19, K1, B19, K1
Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir	DVIII/1
Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir	DVIII/2
Pamuğu Peri	DVIII/3
Peri Kızı I	DVIII/4
Peri Kızı ve Padişahın Oğlu	DVIII/5
Periler Padişahının Kızı	DVIII/6
Reyhancı Kızı	DVIII/7
Rüya	DVIII/8, DIV/11
Saadet Pehlivan	DVIII/9
Sadika Hatun	DVIII/10, DII/9
Saka Güzeli ile Vezirin Kızı	DVIII/11, A11
Söz Dinlememenin Cezası	DVIII/12
Sultan Süleyman ve Cennet	DVIII/13
Süpürgecinin Çocukları	DVIII/14
Şah İsmail ve Gülperi	DIX/1
Şehşirah Taşları	DIX/2
Tahta At	DIX/3
Tılsımlı Kamçı	DIX/4
Uyku Şehzade	DIX/5
Uzun Yunus	DIX/6
Üç Kardeş I	DIX/7

Üç Şehzade	DX/1
Üç Turunç I	DX/2, K7, T24
Yanı Benli Kır At	DX/3
Yarım Arap	DX/4
Yazgı	DX/5, DV/7
Yedi Başlı Dev	DX/6
Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu	DX/7
Yeşil Tüy	DX/8

Tablo II: İncelenen masalların adları ve bulundukları kaynaklar ve varyantlar.

Çalışmanın Kuramsal Çerçevesi ile İlgili Araştırmalar

Türkiye’de masallar üzerine yapılan çalışmalarda; Motif İndeksi Araştırmaları, Mitoloji ve Psikanalitik Bakış Açısı, Kavram ve Literatür Taraması, Tahlil Çalışmaları, Yorumbilim Yöntemi, Anlatım Biyolojisi Yöntemi, Kohlberg’in Zihinsel Ahlaki Gelişim Kuramı, Holbek Yöntemi, Max Lüthi Yaklaşımı ve Monomit Kuramı kullanılmıştır.

Çalışmamızda tercih ettiğimiz “Monomit Kuramı” Joseph Campbell tarafından Carl Gustav Jung’un arketiplerine dayandırılarak mitolojik anlatılardaki benzerliklerin tespitiyle ortaya çıkarılan kurama göre anlatının özünde bir kahraman ve bu kahramanın tüm metinlerde tekrarlanan yolculuğu yer alır. Yola Çıkış, Erginlenme ve Dönüş şeklinde gerçekleşen yolculuk insanın dünyadaki serüveninin örtük temsilidir. Türkiye’de 2024 yılına kadar halkbilim alanında yapılan tezler arasında Monomit kuramını yöntem olarak kullanan örnekler şunlardır:

Gülsemin Kotancı (2023) “ Azerbaycan halk hikayelerinin Monomit Kuramı bağlamında incelenmesi” isimli doktora tezinde Azerbaycan halk hikayelerinde kahramanın dönüşümlerini geçirmek için girdikleri süreci toplumsal değişimle benzerliği açısından önemli bulur ve çalışmasında orijinal bir tespitle kahramanın Yola Çıkış aşaması öncesi dünyaya gelişinin olağanüstü şekilde gerçekleşmesini de monomite ekler.

Beyza Babacan (2023) “Muhayyelât-ı Aziz Efendi anlatısının monomit kuramı bağlamında çözümlemesi” isimli doktora tezinde Giritli Aziz Efendi tarafından 1796-1797 yıllarında yazılan Muhayyelât isimli mesneviyi monomit açısından incelemiştir. Babacan, eserin

değerini olağanüstü unsurlar içermesi ve halk edebiyatına yakın bir mesnevi olmasına bağlar.

Seval Kasımoğlu (2017) “Binbir Gece Masallarında kahraman izleği: Şehriyar'ın farkındalık yolculuğu” isimli doktora tezinde, Binbir Gece Masalları'nın çerçevesini oluşturan Hükümdar Şehriyar ile Kardeşi Hükümdar Şahzaman'ın Öyküsü'nü, Joseph Cambell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu isimli çalışmasında monomit olarak ifade ettiği sistem ışığında çözümleyerek Şehriyar'ın farkındalık yolculuğunu incelemiştir.

Mehmet Emecan Yük (2023) “Kumuk masallarının monomit kuramı bağlamında incelenmesi” isimli yüksek lisans tezinde beş kaynaktan aldığı masalları monomit bağlamında incelemiş ve beş bölümden oluşan çalışmasının son iki bölümünde masalların çözümlemesini yapmıştır.

Selma Çolak (2019) “Türk destanlarında kadın kahramanın yolculuğu” yüksek lisans tezinde kadın kahraman üzerinden Türk destanlarını feminist folklor kuramı üzerinden incelemiş ve kadın kahramanın destanlarda yaptığı yolculuk şemasını çıkardığı için doğrudan olmasa da monimitle bağlantılı olarak değerlendirilebilir.

Nurbek Nurzhan (2019) “Kazak Türklerine ait Boz Yiğit Destanı'nın kahraman monomiti bağlamında incelenmesi” adlı yüksek lisans tezinde Kazak Türklerinin "Bozyiğit" destanı monomit ile incelerken Kazan Türklerine ait gelenek ve görenekleri de göstermiştir.

Tuba Özkan (2006) “Bey Böyrek anlatılarının kahramanın yolculuğu açısından incelenmesi” isimli yüksek lisans tezinde, Bey Börek masalının dört varyantında monomitin aşamaların gerçekleşmesini incelemiştir.

Doktora tezleri		
Yazar	Yıl	Tez adı
Gülsemin Kotancı	2023	Azerbaycan halk hikayelerinin Monomit Kuramı bağlamında incelenmesi
Beyza Babacan	2023	Muhayyelât-ı Aziz Efendi anlatısının monomit kuramı bağlamında çözümlemesi
Seval Kasımoğlu		Binbir Gece Masallarında kahraman izleği: Şehriyar'ın farkındalık yolculuğu

Yüksek lisans tezleri		
Mehmet Emecan Yük	2023	Kumuk masallarının monomit kuramı bağlamında incelenmesi
Selma Çolak	2019	Türk destanlarında kadın kahramanın yolculuğu
Nurbek Nurzhan	2019	Kazak Türklerine ait Boz Yiğit Destanı'nın kahraman monomiti bağlamında incelenmesi
Tuba Özkan	2006	Bey Böyrek anlatılarının kahramanın yolculuğu açısından incelenmesi

Tablo-III : Yöktez arşivinde yer alan ve Türkiye’de monomit veya kahramanın yolculuğu ile ilgili halkbilimi sahasındaki tezler.

Yöntem

Jung’un arketip incelemelerini geliştiren J. Campbell, çalışmasında halk anlatılarında kahramanın yaptıklarının da benzerlik gösterdiği ve kahramanın belirli bir akış içinde bir yolculuk yaptığı tespit etmiştir.

Campbell, yaptığı tasnifle elde ettiği kahramanın yolculuğu temelde üç aşamada toplamıştır. Birinci aşama olan Yola Çıkış, kahramanın olağan hayatını sürdürürken aldığı davet ya da kendi iradesi dışında bir güçle maceraya itilmesi sonucu yolculuğun başladığı bölümdür. İkinci aşama olan Erginlenme; kahramanın macera için yola çıkmasının ardından belirli aşamaları geçip sıradan insan olmaktan çıkarak farklı bir boyuta geçmesi, gelişip toplum için örnek teşkil edecek davranışlar sergilemesi ya da başarılar elde ederek sıradan insanların üstünde bir konuma erişmesini içerir. Yolculuğun son aşaması olan Dönüş; kahramanın yeni edindiği güçler ya da statü karşısında yaşadığı değişimlerin etkilerini, yeni durumunda yaptığı eylemlerle genellikle ahlaki dersler vererek farklı bir duruma yükselmesini anlatır.

Bu temel üç aşamadan Yola Çıkış; Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi, Doğaüstü Yardım, İlk Eşiğin Aşılması, Balinanın Karnı olmak üzere beş alt başlığı içerir. İkinci Aşama olan Erginlenme; Sınavlar Yolu, Tanrıça ile Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Kadın, Babanın Gönlünü Alma, Tanrılaştırma ve Nihai Ödül isimli altı alt başlık içerir. Üçüncü aşama Dönüş; Dönüşün Reddi, Dışarıdan Gelen Kurtuluş, Dönüş Eşiğinin Aşılması, İki Dünyanın Efendisi ve Yaşama Özgürlüğü olarak isimlendirilen altı alt başlığı içerir.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama yöntemi olarak doküman incelemesi seçilmiştir. Masal gibi sözlü geleneğe ait olan ve sonraki dönemlerde yazıya geçirilerek kayıt altına alınan anonim türlerin incelenmesinde uzmanlar tarafından yapılan geçerli derlemelerden oluşan dokümanların incelenmesi önemlidir. Doküman incelemesi, kültürel antropoloji çalışmalarında en çok yararlanılan yöntemlerden biridir. Bulguların belirli bağlantılar çerçevesinde ilişkilendirilmesiyle genel bir sonuç elde etmek amacıyla kullanılan bu yöntem tek başına bir araştırma yöntemi olabildiği gibi diğer nitel yöntemler için de ek bilgi kaynağı olarak kullanılabilir (Yıldırım. A, Şimşek. H, 2000: 141).

Sosyolog ve psikologların tercih ettiği doküman incelemesi yönteminde kaynak olacak doküman seçimi ehemmiyetlidir. Bu yöntem Yıldırım ve Şimşek'in (2000) ortaya koyduğu gibi öznelere ulaşamama sorununu bertaraf eder, uzun süreli analize fırsat tanır, örneklem büyüklüğünü sorun olmaktan çıkarır, bireysellik ve özgünlüğe imkan verir. Bu nitelikler yöntemin masalların analizi konusunda tercih edilmesini sağlamıştır. Yine aynı çalışmada belirtilen yöntemin olumsuz tarafları da göz önüne alınmıştır. Yöntemin temel sakıncası olarak karşılaşılan kodlama zorluğu, masal motif indeksleri çalışmalarında ortaya konan işlev şemaları yardımıyla çözülmüş, masalın kendine özgü tekrarları göz önüne alınmıştır.

Yöntemin uygulanmasında öncelikle dokümanlara ulaşılmış, dokümanlar hakkında ilk inceleme yapıldıktan sonra temel kaynaklar genişletilmiştir. Orijinalliğin kontrolü için masal işlev şemalarıyla kontrol edilen eserlerden eleme yapılmıştır. Masallar dikkatle incelenerek akış şemaları anlaşılmış ve elde edilen veriler analiz edilmiştir. Analize konu olan verilerden seçilen örnekler belirtilmiş ve tablolaştırılmış, kategorilere ayrılmış bu tablolara ait analizler yapılmıştır. Analizlerde kişiler, konular, içerikler değerlendirilmiş ve sayısal verilere dönüştürülmüştür. Elde edilen bulgulara ait sayısal verilere dayalı tablolar ve bunların bütün içindeki kapsamaları ortaya konmuştur.

Veriler, betimsel analizi yönteminden faydalanılarak Monomit Kuramı ile ilişkileri üzerinden analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

Betimsel analiz yöntemi aracılığıyla araştırma problemine ilişkin çıktılar ortaya konmuştur. Masal işlevlerinde temalar arası anlam ilişkileri yaratılmıştır. Sonuç olarak ortaya çıkan bulgular yorumlanmıştır.

I. BÖLÜM

Kahramanın Yolculuğu/Monomit

Heredot ve Platon’a göre duyulan söz, masal, efsane, öykü anlamına gelen mit; gerçeklerle ilişkisiz uydurma masal olarak görülmelerine rağmen bitmez bir ilham kaynağıdır (Erhat, 2007: 5). Toplumların kültürlerinin gizemli küçük parçacıkları olan mitler, insanlığın tarih boyunca işitilen sözleri muhayyilelerinde bir araya getirip kolektif bilinç dışında biriktirmesinin ürünüdür. Mitlerin birleşmesiyle oluşan olay anlatıları olan destan, masal, efsane gibi kadim türler kozmik bir zamanda, gerçeküstü hayalî bir alanda geçer. Mitolojik anlatılarda zaman ve mekandaki belirsizlik anlatının merkezine olayın diğer temel unsuru olan kahramanın geçmesine sebep olur ve kahraman mitolojik anlatıların odağı haline gelir.

Edebî türleri tasnifte önemli katkılar sağlayan “Yapısalcı Kuram” üzerine çalışmalar yapan J. George Von Hahn destanları incelediği çalışmasında 14 kahramanın 16 benzer noktasını tespit eder (Ekici, 2004:86-111), (Çobanoğlu, 1999:99-102). Destanlar üzerine yapılan çalışmanın benzerini masallar üzerine yapan V. Propp, “Morfolojik Bağlam” adını verdiği yöntemiyle Rus masallarının ortak noktalarını ortaya çıkarır (Günay, 1975: 24). Bu iki temel araştırmacının ardından J. Campbell, mitolojik anlatılar üzerine yaptığı araştırmalarda özellikle destan kahramanlarının anlatı boyunca bir yolculuk yaptığını ve bu yolculuğun antik Yunan destan kahramanı “Odesius”un yolculuğuna benzediğini tespit eder. Campbell, James Joyce’un Jung’un aşama arketipi için kullandığı “monomitos” terimini “monomit” olarak isimlendirir ve kuram haline getirir. Campbell’in monomit kuramı göre kahramanlar maceraları sırasında 17 benzer aşamayı gerçekleştirir. Bu 17 aşamayı üç temel aşama altında inceleyen Campbell’a göre kahramanın gerçekleştirdiği yolculuk hayatın sonsuz döngüsünü temsil eder ve tüm kadim anlatıların temelinde bu döngü görülür. İnsanlar kahramanın yolculuğunu içeren eserlerde kendi hayat yolculuklarını örtük olarak gördükleri için kahramanla bir bağ kurar, kahramanın başarılarıyla kendi hayatlarındaki yaşadıkları güçsüzlük hissi ve diğer kaygılarından arınırlar.

Tüm insanlığın hayat öyküsüyle örtüğün yolculuğun Campbell’ın monomitinde gerçekleşen 3 temel ve 17 alt aşaması şunlardır:

I. YOLA ÇIKIŞ

1. Maceraya Çağrı
2. Çağrının Reddedilişi
3. Doğaüstü Yardım
4. İlk Eşiğin Aşılması
5. Balinanın Karnı

II. ERGİNLENME

1. Sınavlar Yolu
2. Tanrıçayla Karşılaşma
3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
4. Babanın Gönlünü Alma
5. Tanrılaştırma
6. Nihai Ödül

III. DÖNÜŞ

1. Dönüşün Reddi
2. Büyülü Kaçış
3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
4. Dönüş Eşiğinin Aşılması
5. İki Dünyanın Ustası
6. Yaşama Özgürlüğü

Kahramanın yolculuğu üç temel ve toplam 17 alt aşamada gerçekleşir. Yolculuğun ilk temel aşaması Yola Çıkış, beş alt aşamada gerçekleşir. “Maceraya Çağrı” Kahramanın bilinen dünyada sıradan hayatını sürdürürken davet alması veya dışarıdan bir güç zorunlu olarak kahramanı maceraya sürüklenmesini kapsar. “Çağrının Reddi” aşamasında kahraman konfor alanından ayrılmak istemediği için çağrıyı öncelikle reddetse de doğaüstü güçlerin yardımıyla harekete geçer. “İlk Eşiğin Aşılması” aşamasında bilinen dünyanın eşik muhafızları veya toplumun düzenini sağlamakla görevli kişiler bazen de doğaüstü varlıklar, kahramanı bilenen dünyada tutmak ister. Kahraman bu güçleri geçerek eşiği aşar. Eşiği aşmayı başaran kahraman bilinen dünya ile bilinmeyen dünya arasında ana rahmine benzeyen kapalı bir alanda kendini tecrit ederek birer veya düşer. Kahraman bir sonraki aşama olan “Balinanın Karnı”nda sıradan insan kimliğini bırakıp kahraman olarak doğar.

İkinci aşama olan Erginlenmede kahraman görevini yerine getirmek ve arzusuna ulaşmak için harekete geçer. Hedefine doğru ilerlediği sırada karşılaştığı ve kendini engellemek isteyen doğaüstü güçlerle mücadele ederken veya karşılaştığı engelleri aşarken gösterdiği çabayla güçlenerek gelişir. Erginlenme kahramanın bilinmeyen dünyadaki ilk sınavı ile karşılaştığı “Sınavlar Yolu” aşamasıyla başlar. Bir imtihan ile karşılaşan kahraman Yola

Çıkış aşamasında aldığı doğaüstü yardımlar veya rehberlikle veya önceden kazandığı güçlerle bu sınavı geçmeyi başarır. Duruma göre gücünü, zekasını veya erdemli tavrını göstererek geçtiği ilk sınavın ardından “Tanrıça ile Karşılaşma” aşaması gerçekleşir. Mitlerinde tanrıça genellikle kahramana yol gösteren, yaşamın kaynağı olan kadındır. Kahraman güzelliikle karşılaşarak ruhen zenginleşir ve gelişir. Daha sonra kahramanın kadın figürünün de mutlak iyi olmadığını görmesi için yaşaması gereken ve kötü niyetli kadınla karşılaştığı “Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın” aşamasını geçmesi gerekir. Genellikle güzelliğin temsili olan ve yardımcı görevi üstlenen kadın figürünün insana kötülük yapabileceğini de öğrenen kahraman hedefine doğru ilerlemeye devam eder. Yolculuğun amaçlarından biri olan sıradan bir ferdin kahramana dönüşmesi, ailesi için bir gurur kaynağıdır. Kahraman ebeveynleri veya otoritenin gönlünü alıp takdirini kazanarak “Babanın Gönlünü Alma” aşamasında bu otoriteyi memnun eder. Erginlenme aşamasında karşılaştığı sınavları geçen kahraman, otorite veya babasını memnun ederek gönlünü alır. Karmaşık bir aşama olan “Tanrılaştırma”da kahraman bilinen insani özelliklerinden arınır. Macera sırasında ölümsüzlüğe yaklaşma, cinsiyet değişme veya insanüstü özelliklerinin gelişmesi şeklinde görülen Tanrılaştırma ile kahraman bedeni zafiyetlerinden tamamen kurtulur ve Erginlenmesini tamamlar. Kahraman erginlenmesini tamamladığında “Nihai Ödül” aşamasına geçer ve yolculuğa çıkma amacına ulaşır. Bu amaç ideal eşi bulma, değerli nesneyi alma veya kayıp kişiyi bulmaktır.

Yola Çıkış amacına ulaşan kahramanın yolculuğunu tamamlamak için ulaştığı ödülle birlikte bilinen dünyaya dönmesi ve döngüyü tamamlanması gerekir. Dönüş aşaması, ödüle ulaşan kahramanın rehavete kapılıp bilinmeyen dünyada kalmak istemesini içeren “Dönüşün Reddi” aşaması ile başlar. Kahraman tekrar bir yolculuğa çıkmak yerine bilinmeyen dünyada karşılaştığı sınavları geçerek ulaştığı aldığı ödülle kalmayı tercih eder. Bu durumda bir haberci kahramanı uyarmak için gelir veya bilinmeyen dünyanın güçleri kahramanı geri dönmeye zorlar. Kahraman dönüş yoluna girdiğinde yolculuğu boyunca destek olan doğaüstü yardımcının, sihirli güçlerinden tekrar faydalanarak “Büyülü Kaçış” aşamasından geçer. Daha sonra dönüşünü engellemeye çalışan bilinmeyen dünyaya ait güçle karşılaşır bu gücü aşarak “Dönüş Eşiğini Aşılması” aşamasını geçer. Eşiği aşarak bilinen dünyaya ulaşan kahraman bilinen dünyada genellikle saraya girerek otorite olur veya otoriteye yaklaşır. Kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyadaki başarıları sayesinde “İki Dünyanın Ustanı” haline gelir. Tüm aşamaları tamamlayan kahraman sorumluluklarını

yerine getirerek erginlendiği için hayatın tüm gizemini kavrar. Kahraman yolculuğu sırasında edindiği güçler, ödüller ve erdemiyle “Yaşama Özgürlüğü” aşamasına geçer. Bu aşama evrensel çevirimin sonunda nihayeti olmayan belirsiz bir süreçtir.

Kısaca bahsedilen bu aşamaların biraz daha açıklamak masallar üzerinde işleyişlerini tespit edebilmek için faydalı olacaktır.

1.1 Yola Çıkış

Toplumun herhangi bir ferdi gibi hayatını idame ettiren kahraman çevresinden gelen bir müdahaleyle, içinde duyduğu bir hisle, bir habercinin daveti veya otoritenin isteğiyle sıradan hayatını değiştirecek bir yolculuğa çıkmaya karar verir veya çıkmak zorunda bırakılır. Yola Çıkış aşaması, kahramanın bu sebeplerle bilinen dünyadan ayrılmak için harekete geçmesi ve bilinmeyen dünyaya geçişi arasında gerçekleşen 5 alt aşamayı kapsar. Sıradan hayatını sürdüren kahraman, hayatını değiştirecek yolculuğa çıkmasını gerektiren bir çağrı alır ve bu çağrı kahramanı tedirgin eder. Bilinen dünyadaki güvenli alanında hayatını idame ettirmek isteyen kahraman daveti geri çevirir. Kahramanın tedirginliğini ve korkusunu yenmesi için doğaüstü güç ortaya çıkar ve kahramanın cesaretini arttıracak bir yardımlarda bulunur. Kaygılarını azaltacak bir desteğin varlığını hisseden kahraman yola çıkmaya karar verir veya isteği dışında da yola çıkmak zorunda kalır. Yolculuğa çıkmak isteyen kahramanın karşısına sıradan insanları bilinen dünyada tutan bir engel veya eşiği koruyan eşik muhafızı çıkar. Seçilmiş kişi olan kahraman, doğaüstü yardım sayesinde eşiği bekleyen muhafızı aşmayı başarır. Bilinmeyen dünyanın sınırına geldiğinde ise yeniden doğumun gerçekleşeceği bir kapalı bir alana girer. Balinanın Karnı ile temsil edilen bu alanda sıradan insan kimliğini bırakır ve insanî kusurlarından arınmış kahraman olarak yeniden doğar. Yolculuğa çıkmasına sebep olan nihai hedefine giden yoldaki sınavları aşması için gereken güce kavuşan kahraman bilinmeyen dünyaya geçer. Monomitin birinci aşaması olan Yola Çıkış; Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi, Doğüstü Yardım ve Balinanın Karnı isimli beş alt aşamada gerçekleşir ve bu beş aşama mitolojik evrende farklı şekillerde gerçekleşir.

Maceraya Çağrı

Seçilmiş kişi sıradan hayatına devam ederken kaderindeki macera için genellikle bir davet alır. Bu davet genellikle bir haberci tarafından açıkça iletilir. Hayatın akışı içinde sıradan

görünen bazı olaylar; toplumun varlığı ve nizamı için uyulması gereken kurallar, hayatını idame ettirmede yaşadığı zorluklar için çalışma gerekliliği gibi durumlar da kahraman için bir nevi davettir. Kahramanın güçsüz bir çocuk olduğu veya kendine güvenmediği durumlarda ise dışarıdan bir gücün zorlaması veya bir kaza kahramanın hayatını değiştiren ve kaçamayacağı bir çağrıya dönüşür. Çağrının kaynağı, geleceği zaman, geliş şekli değişebilir. Günlük işler ile meşgul olan ve potansiyelinin farkında olmayan kahraman bazen yaşadığı evde, bazen işiyle meşgulken bazen de doğada bulunduğu sırada ansızın gelen davetle karşılaşabilir.

Hayatın rutini içinde güvenli alanında yaşayan fert habercinin getirdiği bir davet, içinde doğan sorumluluk hissi veya hayatı idame ettirme gerekliliği gibi bir sebeple tedirgin olur. Kahraman düzeninin değişmesi ve bilinmeyen dünyaya geçmesini gerektiren bir yolculuk fikrinin verdiği heyecan ve güvenli alanın huzurunu sürdürme arasında kalır ve tereddüde düşer. Psikanalize göre kahramanın duyduğu bu tedirginliğin sebebi bilinç altında yaşanan anneden kopuş hissidir. Kahramanın doğumundan itibaren bağlı olduğu anneden ayrılıştan bilinçaltında kalan hissi tetikleyen çağrıya direnç gösterip kabul etmemeye eğilimlidir. Yine psikanalize göre kaygı duyan insanların tedirginliği kazalara sebep olur (Campbell 2021:58). Kahramanın tedirginliğinin tetiklediği bir kaza geçirmesi de maceraya başlayıp yolculuğa çıkmasına sebep olan dolaylı bir davete dönüşebilir.

Çağrının açık şekilde gerçekleşmesi için bir habercinin kahraman ile karşılaşması gerekir. Haberci, kahramanın evrenine bilge rehber olarak girerek güzellikle veya direnç gösteren kahramanı yolculuğa çıkması için zorlayan sert bir figür olarak görülebilir. Kahramanı zorlayarak maceraya çağırان haberciler doğaüstü varlıklar, otorite gibi güçler hatta sevimsiz havyanlar olabilir. Campbell'a göre haberci maceraya hazır olan ferdin ruhunda kendiliğinden ortaya çıkar (Campbell, 2021:58). Kahraman genellikle haberci tarafından iletilen ve açıkça aldığı bu daveti tedirgin olduğu için reddetmek ister.

Çağrının Reddi

Kahraman bir haberciden çağrı geldiğinde seçilmiş kişi olduğunu bilmediği ve kendi güçlerinin farkında olmadığı için genellikle çağrıyı reddeder. Bir haberciden gelmeyen fakat kahramanı yolculuğa iten örtük çağrı diyebileceğimiz şartların gereği veya hislerle oluşan çağrılarda ise geri çevirme nispeten daha azdır. Bunun sebebi kahramanın iradesi

dışında gerçekleşen kaza, kaçırılma, bir yakınının kaçırılması, ailenin geçim şartları gibi zarurî durumlardan kaçamaması veya içinden gelen isteğe uyma eğiliminde olmasıdır.

Kahramanın çağrışı reddetmesi hareketlerini kısıtlayabilir (Campbell, 2021:61). Bu durumun sebebi mitolojik dünyaya hakim olan güçlerin kahramanı maceraya sürüklemek için güçlerini kullanmasıdır. Çağrı maceranın başlama şartıdır ve macera sıradan ferdin kahramana dönüşümünü sağladığından çağrıya uymama konusunda ısrar eden kahraman kendi kimliğini ortaya koyamaz, toplumdaki herhangi bir fert olarak kaybolur.

Çağrının Reddinin psikanalizle açıklayan Campbell, ferdin çevresinde örülen otoriteler tarafından yaratılmış güvenli alandan çıkıp tehlikelerle karşılaşma korkusu sebebiyle çağrışı reddettiğini belirtir (Campbell, 2021:61). Kahraman bu korkuyu yenmeyi başarıp yolculuğa çıkmaya karar verdiğinde ise karşısına bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşiği koruyan, ferdi bilinen dünyanın güvenli alanında tutmaya çalışan eşik muhafızları çıkar. Eşik bekçileri toplumun devamı için genç üyeleri güvenli şekilde büyütme çalışırken kendini tehlikeye atmaya ve tehlikelerle dolu bilinmeyen dünyaya gitmeyi isteyenleri engellemek için baskı kurarlar. Eşik muhafızlarının fert üzerindeki baskıları güvenli bir şekilde hayatlarını idame ettirmelerini sağlasa da ferdin kabiliyetlerinin gelişmesini engeller. Bu yüzden kahraman gelişmek için çağrıya uyarak güvenli alanı terk eder.

Mitolojik anlatılarda macera sırasında haberciler tarafından kahramana doğrudan iletilen çağrı kolaylıkla tespit edilebilir. Toplumsal normlar, otorite baskısı veya evlenmek isteği gibi çağrılarsa içten gelen çağrılardır ve tespiti nispeten güçtür. Dışarıdan gelen çağrının reddedilmesi kolaydır. İçeriden gelen çağrıda ise kahramanın duygu değişikliğini görmek biraz daha güç olabilir.

Kahramanın içten veya dışarıdan gelen çağrışı reddetme sebepleriye; tembellik, isteksizlik, korku veya vicdan olabilir. Kahraman bir tereddüt duyduğu, çağrışı reddettiği veya çekindiği durumlarda cesaretinin artması için destek olmak amacıyla veya çağrışı doğrudan kabul ettiğinde ödül olarak doğüstü güçlerden yardım alır.

Doğaüstü Yardım Seçilmiş kişi, erginleneceği ve kahramana dönüşeceği yer olan bilinmeyen dünyaya geçmek için harekete geçtiğinde bir engelle karşılaştığında veya tereddüdü devam ederken tereddüdü giderecek bir yardım alır. Yardımın kaynağı veya aktarıcısı doğaüstü güçlerdir ve doğaüstü güçlerden gelen yardım hem kahramanın cesaretini artırır hem de dinleyen kahramana olan inancını güçlendirir. Doğaüstü yardım; doğaüstü güçlere sahip insanların rehberliği, kahramana sihir ve doğaüstü güçler verilmesi, doğaüstü güçleri olan varlıkların yardımı gibi şekillerde kahramana ulaşır.

Doğaüstü yardımın kahramanı yolculuğa davet eden habercinin veya mistik bir şahsın kahramana yapacağı rehberlikle yolculuğun bilinmezliğini ortadan kaldırması şeklinde olduğu durumlarda, dinleyenlere de yolculuğun gelecek kısımları hakkında ön bilgi verilmiş olur. Doğaüstü yardımın geldiği diğer kaynaklardan en sık görülenleri mitolojik dünyanın doğaüstü varlıkları; cinler ve periler, devleri ve ejderhalardır. Bu varlıklar doğaüstü güçleriyle kahramanı yolculuk için cesaretlendirerek macerayı daha büyülü bir hale getirir. Bilinen dünyaya ait hayvanların mitolojik dünyadaki karşılıkları da sihirli güçlere sahiptir ve kahramana doğaüstü yardımı ileten figürler haline gelirler. Bu hayvanlar masal dünyasına has bir hayvan olan “Zümrüdüanka Kuşu” gibi canlılar olabileceği gibi bilinen dünyadaki hayvanların konuşabilen halleri de olabilir. Kahramana verilen sihirli güçler ve sihirli nesneler de yolculuğunda kahramanın gücünü artıracak doğaüstü yardımlardır. Kahraman nadiren de olsa ilahi kaynaktan doğrudan gelen yardımla aracısız bir halde desteklenebilir. Bilinmeyen bir güç tarafından gelen yardımla kahraman güçlenir veya tereddüdünü aşarak bilinmeyen dünyaya doğru olan yolculuğuna başlar.

Kahraman farklı kaynaklardan aldığı doğaüstü yardımlarla tereddütlerinden kurtulabileceği gibi yolculuğa çıkmasını engelleyecek bir sorununu çözebilir, yolculuğu için gerekli bilgileri alabilir, tehlikelere karşı zayıf düşmüşse korunur, henüz çocuksa yetiştirilir. Mitolojik dünyada yolculuk edecek kahramanın alacağı en uygun doğaüstü yardım, sihirli nesneler veya sihirli güçlere sahip olmasıdır. Doğaüstü yardımı alan kahraman tereddütlerinden kurtulur ve bilinmeyen dünyaya geçmek için hareket ettiğinde karşısına aşması gereken bir engel “eşik” çıkar.

İlk Eşiğin Aşılması

Kahramanın sıradan hayatını sürdürdüğü bilinen dünya ile tehlikelerle dolu bilinmeyen dünyayı birbirinden ayıran muhayyel çizgi eşiktir. Kahramanı bilinen dünyada tutmak veya bilinmeyen dünyaya girmesini engellemek isteyen güçler de eşik bekçileridir. Bilinen dünyanın eşik muhafızları ebeveyn veya ülkenin otoritesi olan hükümdardır. Eşiğin bilinmeyen dünya tarafındaki muhafızlarsa; devler, ejderhalar, cadılar ve periler gibi doğaüstü varlıklardır. Campbell, “demon” ismini verdiği bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıklarının aslında kişinin kendi egosu olduğunu söyler (Campbell 2021:100-101). Kahramanın erginlenmek için aşması gereken en büyük düşman kendi egosudur. Bu da kahramanın yolculuğunun asıl amacının egosundan kurtularak erdem kazanması olduğu ile ilgili ilk işarettir.

Kahramanın bilinen veya bilinmeyen dünyanın eşik bekçilerini mücadele edip yenerek, sınavlarını geçerek, ikna ederek veya atlatarak aşar. Kahraman eğer yeterince güçlüyse veya büyük bir doğaüstü yardım aldıysa eşik muhafızı olan demonu yenerek geçer. Otoritenin eşik muhafızı olduğu durumlardaysa kahramanın eşiği geçmesi için genellikle bir sınavı geçerek kendini ispatlaması gerekir. Henüz gücüne ulaşmamış bir kahraman güçlü bir eşik muhafızı ile karşılaşırse muhafızını zekasıyla ikna ederek veya atlatarak geçer. Yeterince güçlenmemiş kahramanın eşik muhafızını geçmesinin yollarından bir başkası da yardım almaktır. Kahraman eşik muhafızıyla karşılaşmadan sadece başına gelen kazanın hasarını atlatarak veya hayatta kalmayı başararak da eşiği geçebilir. Eşiği geçmenin nadir görülen diğer yolları eşik muhafızı ve bir engelle karşılaşmadan eşiği geçmek veya eşik muhafızı tarafından kovularak eşiği aşmaktır.

Yolculuğunda karşılaştığı engeli aşmayı başaran seçilmiş kişi bir süre dinleneceği ve kahraman kimliğinin tamamen idrak ederek erginlenme sınavlarına girmeden önce güçleneceği bir alanda kapalı kalır. Bu aşamada kahramanın girdiği yer asıl kimliği ile doğumunun gerçekleşeceği temsili anne karnıdır.

Balınanın Karnı

İlk eşiği aşmayı başaran kahramanın bilinen dünyadaki sıradan insan kimliğini geride bırakarak kahraman dönüşmesi, temsili bir yeniden doğumdur. Seçilmiş ferdin kahraman olarak yeniden doğumunun gerçekleştiği yer de temsili bir anne karnıdır. Dünya

mitolojisinde bu aşamanın sıklıkla gerçekleştiği yerden ilham alan Campbell, monomitin bu aşamasını Balinanın Karnı olarak adlandırır.

İlk eşiği aşan fert yoluna devam ettiği sırada sığınacak bir yer ararken veya bir kaza sonucu kapalı bir alana girer. Kahraman girdiği bu kapalı alanda bir çeşit inziva süreci yaşar. Hedefine doğru gitmeyi bırakır ve durup içsel bir yolculuğa başlar. Eşik muhafızlarının aslında kahramanın kendi içine yönelerek yeniden doğacağı bu aşamayı engellemek için çabalarlar (Campbell, 2021:100-101). Kahraman bu inziva sürecinde kendinin farkına varır ve Balinanın Karnında sınavlara hazır bir kahramana dönüşümünü tamamlar. Kahramanın kimliğini tamamlaması, olgunluğa erişmesi ile mümkündür ve zorlu sınavları aşarak erginlenmesi gerekir.

1.2 Erginlenme

Yolculuğun ikinci aşaması bilinmeyen dünyaya geçen kahramanın zorlu sınavlarla karşılaştığı ve bu sınavları geçerek olgunlaştığı altı alt aşamadan oluşan Erginlenmedir. Erginlenme aşamasında kahraman; sınavlara tabi olur, tanrıça ile karşılaşır, baştan çıkarıcı kadının tuzağını aşar, babasının gönlünü alır ve nihai ödüle ulaşır. Monomitin en renkli maceraları bu bölümde gerçekleşir. Erginlenme aşaması kahramanın Yola Çıkış aşamasında geçtiği ve eşikte muhafızları tarafından yapılan sınavdan daha zorlu bir sınava tabi olmasıyla başlar.

Sınavlar Yolu

Kahraman, bilinmeyen dünyaya geçtiğinde ulaşmak istediği ödülü koruyan doğaüstü güçlere sahip varlıklarla veya bilinmeyen dünyanın otoritesi ile karşılaşır. Hedefine ulaşmak isteyen kahramanın karşısına çıkan gücü aşması gerekir. Yola Çıkış bölümünde aldığı doğaüstü yardım, karşısına çıkan gücü aşmasında kahramana yardım etse de kahramanın zorlukları aşmasını sağlayan asıl güç kendi cesareti ve erdemidir.

Kahramanın yolculuğunun bu aşamasında girdiği sınavların gerçek hayatta şamanların manevi yolculuklarının bir temsili olduğunu söyleyen Campbell, bu aşamayı şamanın ruhsal yolculuğuna benzetir. Campbell'a göre şaman, toplumdaki yetişkinlerin huzur bulması için ruhsal yolculuklara çıkıp ruhlar aleminde insanları rahatsız eden kötü güçlerle karşılaşır ve onları yenerek insanları rahatsız etmesini engeller. Kahramanın zorlu sınavları

geçmesi, bilinen dünyadaki yetişkinlerin fantezilerini görünür hallerinin yansımasıdır (Campbell, 2021:96). Campbell'ın bahsettiği şamanın yolculuğu mitolojik anlatılardaki kahramanın toplumdaki fertlerin çaresizliğinden kurtulmalarını sağlayan katersis etkisi yaratır. Kahraman, sınavları geçerek gerçek hayattaki yetişkinlerin karşılaşp aşamadığı zorluklar karşısında yaşadıkları çaresizliklerinin verdiği olumsuz hislerden kurtulmalarını sağlar. Toplumun sıradan fertleri için zor durumları aşar. Campbell, şamanları yetişkinlerin çocukluktan getirdikleri kaygılardan sakınan koruyucular olarak görür. Şamanların meditasyonla farklı bir boyuta ulaşarak bu boyutta ruhsal sınavlardan geçtiklerini söyler. Yetişkinler yönetemedikleri kaygıların çözümü şamana yüklerler ve böylece kendileri günlük işleriyle ilgilenebilir (Campbell, 2021: 96). Toplumun ruhsal öncüleri olan şamanların bile aşarken zorlandığı bu sınavlar, sıradan insanlar tarafından kolayca çözümlenmesi güç olduğu için sınavların kahraman tarafından kolaylıkla geçilmesi toplumdaki sıradan insanların hayatın zorlukları karşısında çaresiz hissetmelerini engeller.

Yola Çıkış aşamasında karşılaştığı ilk eşik bekçisi olan doğaüstü güçler veya yardımcılar sınavlar aşamasında zor durumda kalan kahramana yardım etmek için tekrar görünebilir. (Campbell, 2021:101). Kahramanın bu aşamada karşılaştığı ejderha veya dev gibi doğaüstü varlıklar egoyu temsil eder ve kahramanın asıl sınavın bilinçaltında insanı yönlendiren hislerle olduğunu, yolculuğun nihai hedefinin içsel bir erdeme ulaşmak olduğunu örtük bir şekilde tekrar hatırlatır. Yolculuğun hedefi zahiren bilinmeyen dünyaya doğru olsa da asıl amaç kişinin kendi içindeki egodan kurtulmasını sağlamaktır.

Kahramanın Erginlenme aşamasının başında karşılaştığı ilk sınav genellikle güç ve cesaretini ölçer. Kahramanın sınavlarla ölçülen diğer yönleri sebat, erdem ve kararlılığıdır. Kahraman farklı yönlerini göstereceği bu sınavlara kendi iradesi dışında bir zaruret sonucu, kendi isteğiyle veya herhangi bir sebebi olmadan hedefine doğru yol alırken tesadüfen girebilir.

Seçilmiş kişi olan kahraman girdiğini sınavın türü veya sınava girme sebebi ne olursa olsun sınavı başarıyla tamamlar ve bu başarısının ödülü olarak bir tanrıça ile karşılaşır.

Tanrıçayla Karşılaşma

Yolculuğun başından itibaren karşılaştığı sınavları geçerken fiziksel gücü artan ve ahlaken gelişen kahramanın karşısına hayatın kaynağı olan kadın –tanrıça- çıkar. Tanrıça, bazı

mitlerde kahramanın ulaşmak istediği hedef olarak da görülebilecek kadar önemlidir. Erginlenme aşamasında karşılaşılan tanrıça kahramanın Maceraya Çağrısı reddetmesine sebep olan anne karnından kopuşun verdiği boşluğu da giderir. Kahraman şefkatle tekrar tanışır ve insanî eksiklerini tanrıça ile giderir. Bilinmeyen dünyadaki keşfin aslında kadın figürünün farklı veçhelerini öğrenmek olduğunu anlayan kahraman iki dünyayı da kavramayı başarır. Fakat tanrıçanın hem iyi hem kötü tarafları olabilir. Bu aşamada genellikle iyi yüzüyle tanrıça olarak görülen kadın figürü bir sonraki aşamada kötü yüzüyle görülür.

Mitolojide kadının bilinenlerin tümünü temsil ettiğine işaret eden Campbell'a göre kahraman, karşılaştığı tanrıçadan her zaman üstündür ve tanrıçanın da bunu kabul etmesi halinde birlikte maceranın hedefine ulaşabilirler (Campbell, 2021:109). Burada tarif edilen tanrıça, anne figürünü çağırırsa da masallarda tanrıça genellikle ideal eş olarak görülür. Tanrıçanın görevi genellikle kahramanın eksikliklerini giderme ve ona yol göstermek ve nihayetinde kahramanı hükümdarlığa taşmaktır. Tanrıça kahramanın karşısına evleneceği eş, yardımcı bir yaşlı kadın, doğaüstü varlıklar ve bazen peri olarak çıkabilir. Kahramanın karşılaşacağı kadınlar her zaman iyi niyetli ve yardımcı olmaya bilir. Kahraman erdem sahibi olduğu kadar akıl ve izana sahip olmalı, iyi ve kötüyü ayırt edebilmelidir. Tanrıçaların bahsettiğimiz iyi yönleri gibi kötü tarafları da olabilir. Bu durumda kahraman başına gelecek kötülüğü anlayıp tedbir almalıdır.

Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Monomitte gerçekleşen sembolik olayların ve yaşanan maceranın günlük hayatın temsili olduğunu söyleyen Campbell, yolculuğun nihai sonucunun kusurlardan arınmış ve eksiklikleri tamamlamış ideal bir insana dönüşmek olduğunu belirtir. Sınavlar aşamasında bahsedilen yetişkinlerin ruhlarını sağaltma işlevine tekrar atıf yapan Campbell, mitlerin dinleyicilerinin kahramanı takip ederek kendi hayatlarında sorunları çözebileceğini iddia eder (Campbell, 2021: 113).

Her türlü kusurdan azade, nefisini terbiye etmiş, egosunu yenmiş kahramanın ideal bir eşe de sahip olması gerekir. Kahraman karşısına çıkan karşı cinsin iyi veya kötü niyetli olduğunu da ayıracak izana sahip olmalıdır. Kahraman, karşısına çıkan kadın veya erkeği elde etmenin başarı sayılmayacağını hatta tek mağlubiyeti olabileceğini de bu aşamada

idrak eder. Kahraman ızanı sayesinde tanrıça görünümlü kötü niyetli kadın veya erkeklerin sıradan insanları düşürebileceğı tuzaklara düşmez yoluna devam eder. Baştan çıkarıcı kadın veya erkeğın kahramana etkileri; tehlikeye atma, kahramanı veya otoriteyi etkileyerek istediklerini yaptırma, doğrudan kötölük yapma, hasta etme veya kahramanın eşine rakip olma şeklindedir.

Kahramanın ideal karakteri hakikati görebilmesi ve sıradan insanların arzularına kapılmamasını sağlamalıdır. İdeal kahraman kadın veya erkek tarafından baştan çıkarılmaya çalışılsa da bu sınavı atlatmayı başarır. Geçtiğı sınavlar ve karşılaştığı tanrıçanın tuzağından da kurtulan kahraman babanın/otoritenin karşısına güçlü ve başarılar kazanmış haliyle çıkar.

Babanın Gönlinü Alma

Campbell, mitolojik anlatılardaki tanrı figürünün insanlığa sürekli felaketleri göndermeye kâdir olduğı halde buna yapmayarak şefkatini gösteren bir güç olduğunu söyler (Campbell, 2021: 120). İnsanlar arasından sürekli peygamberler çıkmasıysa insanlığın tamamen kötü olmadığını ispatıdır. Tanrıça figürü gibi baba da iyi ve kötü olabilir. Kahramanın erginliğe ulaşabilmesi için için bir kefarete ödemesi gerekir. Kefaret kendini yaratan iki canavarın; tanrı sanılan ejderin (süperego) ve günah sanılan ejderin (bastırılmış id) terk edilmesinden başka bir şey değildir (Campbell, 2021:120). Yolculuğun Erginlenme aşamalarındaki sınavları geçen kahramanın egosuyla mücadele halindedir. Kahramanın egosundan kurtulması için babasına güven duyması gerekir ve ancak bu şekilde erginlenmesini tamamlamış ve kendini gerçekleştirmiş olur. Baba veya otorite kahramanın varlığını kabul ederse otorite değişimi sorunsuz gerçekleşir fakat aksi bir durumda erkek kahraman baba ile kadın kahraman ise anne ile bir iktidar mücadelesine girer.

Kahramanın Erginlenme aşamasını tamamlanması için ebeveynleriyle ilişkilerini ve toplumsal görevlerini düzenlemesi gerekir. Kahramanın ebeveynine dönüşmesi aslında Balinanın Karnı aşamasında başlar. Yeniden doğumun gerçekleştiğı kapalı alandan çıkan kahramanın yüklendiğı yeni rol; babasının hakim olduğı dünyaya hakim olmak ve babasının otorite olarak kapladığı tüm alanı doldurmaktır. Kahraman bilinmeyen dünyadaki sınavları geçerken ve ideal bir eş bulmaya çabalarken aslında kendini babasına ispatlamanın bir yolunu arar. Baba figürü bilinen dünyada o kadar büyük bir yer kaplar ki

kahraman babasının gönlünü almak için ayrıca babasının verdiği görevi yapar, babası için değerli olan kayıp kişiyi bulur, ulaşılmaz sihirli nesneyi getirir, hastalığa şifa bulur veya birine yapılan kara büyüyü bozar. Babasının gönlünü almak için çabalayan kahraman başarıları sonunda dünyevi arzuların ve insanî zaaflarından kurtularak Tanrılaşır.

Tanrılaştırma

Mitlerin dünyası soyut bir evrendir ve gerçek dünyada soyut bir kavram olan tanrı bu dünyada pek görülmez. Mit evreninde tanrıya ait güçler ve diğer tanrısal hususiyetler örtülü bir biçimde kahramana yüklenir. İnsana ait zafiyetlerinden kurtulan kahraman mitler evreninde tanrı figürün imgeleyen bir hale dönüşmesi monomitte Tanrılaştırma aşamasında gerçekleşir. Üzerinde kainatın tüm gizemini barından kahramanın bu yönünden cinsiyeti de etkilenir. Kahramanın kadın ve erkeğin doğasındaki kusurlardan kurtulması için cinsiyeti de değişebilir. Platona göre ilk tanrı olan Eros da hem kadın hem erkektir (Campbell, 2021:143). Kahramanın tanrılaştırılmasının oldukça karmaşık ve örtük bir süreçtir ve mitolojide tanrının görünür olması ancak bedensel dönüşüm geçirmesi, statü kazanması, manen yücelmesi sihirli nesne ve yardımcılara sahip olması gibi durumlarla geçirdiği değişimlere dikkat edilerek tespit edilebilir. Tanrılaştırılan kahraman geçirdiği dönüşüm neticesinde muradına erer ve ulaşmak istediği hedefine ulaşmasıyla ödüllendirilir.

Nihai Ödül

Kahramanın yolculuğa çıkarken görünen amaçları; ideal eşi bulma, bir görevi yerine getirme, hayatta kalma veya değerli nesneye ulaşmaktır. Kahraman bu amaçlara ulaşmak için çabalarken hakikati kavrar ve asıl değerli olanın bunlardan çok daha üstün ve tüm insanlığın gerçekleşmeyen ortak arzusu olan ölümsüzlük olduğunu idrak eder. Tüm sıradan insanların bilinçaltındaki korkuları azaltmakla görevli olan kahramanın insanlık adına yapması gereken ölümsüzlüğe ulaşmaktır. Bilinen dünyayı terk eden kahraman Balinanın Karnı aşamasında aslında fani bedeninden çıkıp kahraman haline döndüğünde ölümü de yener. Mitolojik anlatılarda ölümsüzlük genellikle yolculuğun metafor olarak görülen örtük hedefi olsa da bazen doğrudan yolculuğun hedefi olarak açıkça da görülebilir. Yolculuğa çıkan tüm kahramanlar bu nihai ödüle ulaşamayabilir. Kahramanın manevi Erginlenme aşamasının sonunda erdem kazanması, değerli kişilere kavuşması gibi manevi

ödüllere veya sihirli nesne ve güçlere kavuşması, zengin olması, saltanata sahip olması gibi maddi ödüllere ulaşması da mümkündür.

Erginlenmenin zorlu aşamalarını başarıyla geçen kahramanın ödülü ile birlikte bilinen dünyaya dönüp topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmesi gerekir.

1.3 Dönüş

Kahramanın Yolculuğu, nihai ödüle ulaşan kahramanın ödülü ile birlikte bilinen dünyaya dönmesi ile tamamlanır. Erginlenme aşamasında zorlu sınavları atlatan, erdem kazanan ve nihai ödülüne ulaşan kahraman bilinmeyen dünyada muradına ermenin verdiği huzurla rehabetle kapılabilir. Bu durumda kahramana bilinen dünyadaki insanlara ve otoriteye karşı sorumluluğunu hatırlatan bir haberci ortaya çıkar. Yola Çıkış aşamasında olduğu gibi Dönüş aşamasında da kahraman başta kabul etmediği dönüş davetini dönmesi gerektiğini hatırladığı için kabul eder veya kendi isteği dışında bilinmeyen dünyanın güçleri tarafından dönmeye zorlanır. Dönüş yolculuğunda doğaüstü yardımlar alarak eşikleri aşar ve bilinen dünyaya dönmeyi başardığında iki dünyanın efendisi olarak Yaşama Özgürlüğüne kavuşur. Dönüş aşaması altı aşamada gerçekleşir.

Dönüşün Reddedilmesi

Bilinmeyen dünyaya gidiş amacına ulaşan kahraman nihai hedefinin halkına karşı sorumluluğunu yerine getirmek, bilinen ve bilinmeyen dünyaya mutlak iyiliği hakim kılmak olduğunu unutmaz. Dönmesi gerektiğini hatırlatan bir çağrı olsa da tıpkı Yola Çıkışta olduğu gibi bu çağrıya da uymaz. Kahramanın çağrısı reddetme sebepleri genellikle bilinmeyen dünyadaki başarıları sonucu elde ettiği eşini ve tahtı bırakmak istememesi, çağrının kendini takip eden düşmanlarından gelmesidir.

İdeal bir figür haline dönüşen kahramanın bu çağrısı almadan da kendi isteğiyle nihai ödülünü ile birlikte bilinen dünyaya dönmesi mümkündür.

Büyülü Kaçış

Doğaüstü güçler kahramanın yolculuğu boyunca olduğu gibi Dönüş aşamasında da kahramanı destekler ve yolculuğu kolaylaştırır. Bilinmeyen dünyadan aldığı ödülle bilinen dünyaya dönmek isteyen kahraman genellikle bilinmeyen dünyanın demonları tarafından

engellenir. Bu demonların doğaüstü varlıklar olması Dönüş aşamasında aşılın bu eşiği büyümlü hale getirir. Kahraman bilinmeyen dünyanın bu doğaüstü varlıklarından veya otoritesinden kaçması için sihirli güçleri veya nesneleri kullanması kaçışı büyümlü hale getirir. Bilinmeyen dünyada daha önce karşılaştığı ve yardım aldığı doğaüstü varlıklardan tekrar yardım alabilir. Bu doğaüstü güçler ve yardımcılar kahramanı bilinen dünyaya taşıma görevini de üstlenebilir. Kahraman sahip olduğu yardımcıların desteği, sahip olduğu doğaüstü güçler ve elde ettiği sihirli nesnelerle demonlardan kaçmaya başarır.

Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Ödüle ulaşan kahraman dönüş yolunda aşması güç engellerle karşılaştığında yardıma ihtiyaç duyabilir. Kahraman, Erginlenme aşamasında nihai ödölü almak için giderken karşılaştığı ve zarar verdiği doğaüstü canlılardan kurtulmak için tekrar yardım alır. Kahraman bilinmeyen dünyanın otoritesi takdirini kazanmışsa dönmesi için doğaüstü güçlerin ve bilinmeyen dünyanın otoritesinin de yardımını alabilir. Bazen bu yardımın kaynağı kahramanın gönlünü aldığı bilinmeyen dünyanın otoritesi de olabilir. Bilinmeyen dünyanın otoritesi veya bilinmeyen dünyanın demonları kahramana dönüş yolculuğunun rahat geçmesi için yardım edebilir. Kahramana dönüş sırasında karşılaştığı engeli aşması için yardım edenler genellikle; devanaları ve perilerdir. Doğaüstü yardımcı veya otoritenin desteğini alan kahraman bilinen dünya ile bilinmeyen dünya arasında bir sınıra gelir ve tekrar bir eşikle karşılaşır.

Dönüş Eşiğinin Aşılması

Daha önce Yola Çıkış aşamasında bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşikten geçen kahramanın Dönüş aşamasında da bu eşiği tekrar geçerek bu kez bilinen dünyaya girer. Bilinmeyen dünyalardaki görevini tamamlayan kahraman ödölü ile birlikte bilinmeyen dünyadan bilinen dünyaya geçerken aştığı Dönüş eşiği; kahramanı engelleyen kişi, kahramanın üzerindeki sihir veya tutsak edilmek olabilir. Kahraman Dönüş eşiğini aşmak için eşik muhafızlığı yapan doğaüstü canlıları atlatır, eşikte karşılaştığı hilekarı aşar, üzerindeki sihiri bozar veya tutsaklıktan kurtulur. Eşik, kahramanın yerine getirmesi gereken otoriteyi ikna etmek, nesneyi getirmek gibi bir görev de olabilir.

Kahramanı bilinen dünyada geçerken eşikte otorite ile karşılaşabilir. Bu karşılaşmada otorite eğer kahraman görevleri yerine getirdiği halde yerini kahramana bırakmayı kabul

etmezse kahraman otoriteyi yok ederek yerine geçmek zorunda kalır. Bu da eşiği aşmanın farklı bir şeklidir.

İki Dünyanın Ustası

Bilinen ve bilinmeyen dünyada yolculuğunu tamamlayıp iyiliği hakim kılan kahraman iki dünyanın da gizemlerini çözer. Campbell'a göre; kahramanın ustalığı iki dünyayı kapsayan nizamın sahibinin aşkınlığını görüp kabul etmesidir (Campbell, 2021:264). İki dünyada yaşadığı deneyimler sonucu aşkın gücü hisseden ve gücü içinde yaşatan kahraman ustalığa erişir. Hayatın özünü kavrar ve iki dünyanın da en üst otoritesine dönüşür. Kahraman soylu ise kendi evrenini genişletir bilinmeyen dünyaya da hakim olur. Bilinmeyen dünyada eş edinir, bilinmeyen dünyanın güçlerini alır ve bilinen dünyaya dönerek sorunları çözer.

Güçsüzlük ve yoksulluktan kurtulan, egosunu yenen kahraman tüm zorlukları aşmanın ödülü olarak insanların gözünde ideal hale gelir. Bu ideal halin üstünlüğünü bilinen dünyanın da nizamının sürmesi için ve insanların daha erdemli bir hayat sürmesi için en üst makama oturtulur.

Yaşama Özgürlüğü

Uzun ve zorlu bir yolculuğun ardından bilinen dünyaya dönen kahraman yeni hayatına alışmakta zorluk çeker ve büyük bir bunalıma girebilir. Kahramanın dengeyi kurması yolculuk sırasında edindiği erdemle mümkündür. Campbell'a göre; eylem dünyasındaki kaygılarından kurtulan kahraman, gerçekleşecek şeylerin değil gerçekleşen şeylerin içindedir. Yüce kudret karşısında sadece onu anlayan kişidir (Campbell, 2021:267). Bu durumu kavrayacak seviyeye gelen kahraman hedefine ulaşmıştır. Sıradan insanların yaşadıkları kaygılardan kurtulan kahraman ruhen tatmine ermiştir.

Monomitin incelediği evrenin genişliği ve bu evrenin içindeki varlıklar göz önüne alındığında monomitin bölümleri arasında kesin çizgiler çizilmesi oldukça güçtür. Bununla birlikte insanlığın kolektif bilincinin benzer ürünler verdiğini ispatlayacak kadar örneğin bulunması monomitin geçerliliğini güçlendirir. Campbell'ın monomiti günümüz anlatıları için de bir kalıp olarak kullanıldığında kabul görme sebebi monomitin anlattığı kahramanın biz, yolculuğun ise ömrümüzü temsil etmesidir.

BÖLÜM II

Monomite Göre Türk Masalları

Mitolojik anlatıların merkezinde bir kahraman yer alır ve bu kahraman bir yolculuk yapar. Mitolojik anlatılar tasnif edilirken kahramanın anlatı boyunca yaptığı ve farklı anlatılarda tekrarlanan bu yolculuğun benzerlikler gösterdiği ortaya çıkmıştır. Campbell'ın mitolojik anlatının temelindeki kahramanın yolculuğunu monomit olarak adlandırır. Halk edebiyatının anonim eserleri olan ve toplumun kolektif bilinçdışını yansıtan Türk masallarda monomitin araştırılması Türk masallarının dünya literatürü ile benzerlik ve farklılıklarını göstermesi açısından değerli sonuçlar verecektir.

Anonim sözlü edebi ürünler olarak olan masallar kuşaktan kuşağa aktarılırken değişime uğrayabilir. Bu değişimin sebepleri farklı kültürle temas olduğunda ve değişim oranı arttığında masallar saf hallerini kaybedebilir. Monomit ve diğer kuramların bir işlevi de masalların sınanmasını sağlayarak günümüze ulaşan örneklerin sahlılığını ortaya koymaya imkan sağlamaktır. Masalın sözlü aktarımı sırasında ortaya çıkan değişimler monomit kuramı ile sınanarak ortaya çıkarılabilir ve yine monomit kuramı ile diğer masallardan alınan işlevlerin uyarlanmasıyla eksik kısımlar giderilebilir. Türk yazın tarihindeki masallar ilgili temel yaygın kaynaklar üzerine yaptığımız incelememiz neticesinde 249 Türk masalında monomitin tamamen veya kısmen görüldüğünü tespit ettik ve bu işlevlerin masallardaki oranlarıyla görülme şekillerini tasnif ederek izah etmeye çalıştık. Monomitin aşamalarının monomitin belirgin şekilde görüldüğünü Anadolu Türk masallarında örnekler üzerinden değerlendirmek faydalı olacaktır.

2.1 Yola Çıkış

Kahramanın yolculuğunun ilk aşaması Yola Çıkış, beş alt aşamadan olur. Bu alt aşamalardan ilki Maceraya Çağrıdır ve bu aşamada sıradan hayatına devam eden kahraman bilinen dünyadaki güvenli hayatını bırakıp maceraya atılması için bir davet alır. Beklenmediği bir anda gelen bu çağrı karşısında tedirgin olan kahraman günlük hayatında bir mevki sahibi veya asil ise durumunu kaybetmemek, sıradan bir insansa kendine güveni olmadığı için gelen bu daveti reddeder. Kahramanın aldığı bu çağrıyı reddetmesi de monomitin “Çağrının Reddi” alt aşaması olarak adlandırılır. Kahramanın tedirginliği yenmesi veya karşılaşacağı ilk güçlüğü aşması için dışarıdan genellikle olağanüstü güçlerin

devreye girmesi “Doğüstü Yardım” alt aşamasında gerçekleşir. Kahraman aldığı yardımla bilinen dünyadan ayrılmasını engellemek isteyen eşik muhafızlarını geçer veya tereddütlerinden kurtularak kararlı bir şekilde yoluna devam ederek “İlk Eşiğin Aşılması” alt aşamasını da tamamlar. Kahramanın kendine güvenmesi veya doğüstü yardımlar alması Erginlenme aşamasında karşılaşacağı zorlukları aşması için yeterli değildir. Kahramanın sıradan kimliğinden, insanî zaaflarından kurtulup kahraman olarak yeniden doğması gerekir ve bu yeniden doğum için gerekli bir nevi anne rahmine ihtiyaç duyar. Monomitte “Balinanın Karnı” alt aşaması olarak adlandırılan bu aşamada kahraman zaaflarından arınarak sınavlara hazır hale gelir. Bu beş alt aşamadan oluşan Yolca çıkış aşamasını tamamlayan kahraman, Erginlenme aşamasına geçer.

Yola Çıkış aşamasının beş alt aşaması Türk masallarının kendine has yapısında farklı şekillerde gerçekleşir.

2.1.1 Maceraya Çağrı

Masal dünyasının gizemli güçleri tarafından seçilen kahraman sıradan hayatını sürdürürken bilinen ve bilinmeyen dünyada iyiliği yayması için görevlendirildiğini öğrenir veya bu bir his olarak kahramanın içinde belirir. Bu görevi yerine getirmek veya bu hissi tatmin etmek için sıradan hayatını terk ederek bilinmeyen dünyaya gitmesi gerektiğini fark eden kahraman ne yapacağını bilemez. Maceraya Çağrının kaynağı bir haberci, kahramana görev veren bir otorite, aniden gerçekleşen bir kaza veya toplumsal görevleri yerine getirme isteği olabilir. Kahramanı maceraya davet edecek çağrının ne zaman ve nereden geleceği bilinmez. Kahraman günlük işlerini yaparken veya şehir dışında, dağ, karanlık orman gibi yerlerde ansızın ortaya çıkan haberci ile karşılaşarak ve maceraya çağrılabilir. Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrı sadece haberciyle gelen bir davetle, bir görev verilmesiyle veya bir kaza ile gerçekleşmez. Kahraman, içinden gelen bir hisle zamanının geldiğini düşündüğü için örneğin evlenmek ister ve hissin yönlendirmesiyle maceraya sürüklenir.

Maceraya Çağrının bir haberci tarafından iletilmesi açıkça görünür olmasını sağlar. Bu masallardaki haberci arketipi yolculuğu süresince kahramanın yardımcısı olacak bilge ve yol gösterici bir figür olabileceği gibi bunun tam zıddı tavırlar sergileyen, kahramanı korkutan veya zorlayan biri de olabilir. Habercinin daveti nazik şekilde iletilmesi sıradan

dünyanın konforlu alanını terk etmek istemeyen kahramanın çağrışı rahatça reddetmesine sebep olur. Daha sert davranan haberci ise kahramanın karşılaşmaktan korktuğu durumlara doğru hareket etmesi için onu iten bir figürdür. Zorlayıcı diyebileceğimiz bu haberci, “Peri masallarında reddedilmiş varlıklar, kurbağa ya da yılan şeklinde görülebilir. Genellikle itici olan bu varlıklar kabul edilmeyen varoluş yasalarının bilinçdışı temsilcisidir.”(Campbell, 2021:57).

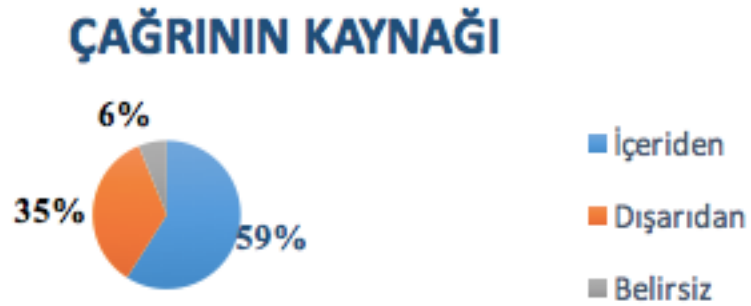
Anadolu Türk masallarında bilinen dünyanın otoritesi olan padişah kahramana bir görev vererek yolculuğa çıkmasını sağladığı için haberci işlevini üstlenir. Padişahın verdiği görev veya kahramanı bilinen dünyadan gitmeye zorlaması macerayı başlatan bir çağrıdır. Padişah; *Altın Bülbul* masalında şehzadeleri Altın Bülbul’ü bulmalarını isteyerek, *Anka Kuşu* masalında meyve bahçelerine musallat olan devi öldürmeleri için görevlendirerek *Yazgı* masalında kızıyla evlenmek isteyen köleyi saraydan kovarak kahramanı maceraya sürükler. Kahramanın karşılaştığı diğer haberci figürü de Anadolu Türk inancında toplumun manevi liderleri rolünü üstlenen Hızır, dervişler ve Aksakallılardır. Anadolu Türk masallarında sıklıkla rastlanan manevi liderler masalın ilk kısmında haberci, ilerleyen aşamalarında doğaüstü yardımcı ve yol gösteren rehber vazifelerini de üstlenirler. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında Hızır, bir eş isteyen küçük kardeşi alır ve evleneceği kadının olduğu yere götürerek yolculuğu başlatır. *Melül ile Abügüneş* masalında padişah, Aksakallı ile karşılaşır ve çocuk sahibi olmak için yapması gerekenleri öğretir. Kahraman Aksakallının söylediklerini yaparak macerayı başlatır. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masallarında derviş padişaha kayıp çocuklarının yerlerini haber verir ve çocuklarına nasıl ulaşacağını söyleyerek yola çıkmasını sağlar. Kahraman seçilen kişidir ve Anadolu Türk masallarında çağrışı ileten haberciler genellikle kahramanın yardımcılarıdır. Masalın hemen başından itibaren görülmeye başlayan bu haberci-yardımcılar; derviş, aksakallı, Hızır gibi manevi büyüklerdir.

Campbell’a göre; “Haberci, figürü dönüşüm için hazır olan ruhta kendiliğinden belirir.” (Campbell, 2021:8). Masalın henüz başlarında ortaya çıkan habercinin kahramanı yolculuğa çıkması için ilettiği çağrı bazen açıkça fark edilmez. Habercinin maceraya katılmasıyla kahramanın evrenindeki değerler de değişime uğrayabilir veya kahraman sıradan hayatında farkına varmadığı bir eksikliği hissedebilir. Anadolu Türk masallarında

kahraman genellikle genç veya delikanlı olduđu için en büyük eksiklik evlenecek bir eře sahip olmaktır. Kahramanın hissettiđi bu eksiklik duygusu bir nevi içeriden gelen çağrıdır.

Masalın başlangıcında kahraman iradesiyle veya iradesi dışında meydana gelen bir kaza neticesinde toplumun fiziksel ve zihnî sınırlarının dışındaki belirsiz bir alana doğru hareket edebilir. “Bu belirsiz alan uzak bir ülke, yeraltı dünyası, olağanüstü varlıkların bulunduğu insanüstü zevklerin de yeridir.” (Campbell, 2021:58). Kahraman bu alanın olumsuz taraflarını bildiđi için çağrıdan tedirgin olur.

Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrı aşamasındaki çağrıyı bir haberci ve otorite tarafından iletilmesi durumunda dışarıdan gelen çağrı, görünür davet olmadan kahramanı harekete geçirecek kadar güçlü hissiyatla hareket etmesi durumuna da içten gelen çağrı olarak tasnif etmek mümkündür. Bu iki ana başlığın da şemalarına uymayan ve bu yüzden masalların sahilliğinden şüphe etmemize sebep olan, bir çağrı olmamasına rağmen çağrı işlevi varmış gibi devam eden masalları da “Belirsiz Çağrı” şeklinde başka bir başlık altında incelemek mümkündür.



Şekil 1. Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrının kaynakları

Maceraya Çağrı aşamasının tespit edildiđi 210 Türk masalından 124’inde çağrı içeriden, 73 masalda ise dışarıdaki bir kaynaktan gelirken 13 masalda çağrının kaynağı belirsizdir. Türk masal kahramanını harekete geçiren güç bir tekliften ziyade, içten gelen bir topluma karşı sorumluluk hissi veya kendini gerçekleştirme isteğidir. İçeriden gelen çağrı; davet, istek, arama ve kaçma şeklinde ortaya çıkarken dışarıdan gelen çağrı; görev ve zaruret olmak üzere şekilde gerçekleşir.

2.1.1.1 İçeriden Gelen Çağrı

Anadolu Türk masallarında kahraman sıradan hayatını sürdürürken içinde doğan bir his sebebiyle sıradan dünyadaki hayatını terk ederek bilinmeyen dünyaya doğru yola çıkar. Kahramanın içindeki bu his içinde yaşadığı toplumun değer yargılarına göre vakti geldiğinde evlenmesi, geçimini sağlama, toplum için bir sorunu çözme gibi bir takım sorumluluklar alması gerekliliği olabilir. Bu çağrı özellikle evlilik çağına gelen kahramanın toplumun devamlılığı için evlenecek bir eş bulması, toplumu veya ailesini tehdit eden bir sorunu çözmesi için duyduğu vicdanî sorumluluk olabilir. Bu sebepler dışında kahraman kaybettiği bir yakını aramak için veya tehlikeye düştüğünde hayatta kalma güdüsüyle olduğu yerden kaçarak da maceraya başlayabilir. İçten gelen çağrı; kahramanın yoksun olduğunu fark ettiği şeyi elde etme isteği, kaybettiği birini aramak istemesi veya kaçmak zorunda kalması gibi durumların ortaya çıkardığı istek olarak açıklanabilir. Tüm bu durumlar genel bir isteği doğurur.

İstek. Toplum içinde yaşayan kahraman sıradan hayatına devam ederken içinde eş bulma, kendini ispat etme veya gücünü sınama gibi istekler duyar. Bu duyguların etkisine kapılan genç ve özgüveni yüksek kahraman bilinmeyen dünyaya gitmek için yola çıkar. Görünen bir habercinin çağrısı olmadan kahramanın kendi isteği ile yolculuğa başladığı masalların¹ kahramanları genellikle padişah, şehzade, sultan gibi soylu kişilerdir.²

Kahramanı maceraya sürükleyen istek genellikle kendiliğinden ortaya çıkıp kahramanı farkında olmadan maceraya sürüklese de bazen bu isteğin Maceraya Çağrı vazifesi üstlenmesi de mümkündür. *Konuşan Kaval* masalında kahraman olan kız içinde duyduğu sebepsiz isteği ile babasına görev verir. *Kervancı Kızı ile Padişah* masalında Nergis, *İnci Salkım* masalında ise küçük kız, iş seyahatine çıkan babalarından birer nesne ister. Burada

¹ Kahramanın kendi isteğiyle maceraya başladığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Peri Kızı* (T2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Efe Osman* (DIII/13), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14), *Konuşan Kaval* (T23), *Devkulak* (DIII/9).

² Soylu kahramanın istek duyarak maceraya kendiliğinden başladığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1) masallarında şehzade, *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31) masalında padişah, *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5) masalında kadın, *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6) masalında Mahmut, *Sultan Süleyman ve Cennet* (VIII/13) masalında Sultan Süleyman, *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Peri Kızı* (T2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1) masalında sultan, *Efe Osman* (DIII/13) masalında Osman, *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14) adam, *Konuşan Kaval* (T23) baba, *Devkulak* (D III/9) masalında ise Devkulak'tır.

kahraman içten gelen belirsiz çağrıyla duyduğu isteğini otoriteye ileterek macerayı başlatır. Bu da bir nevi içten gelen çağrıdır. Kahraman isteği duyduktan sonra kendi harekete geçebileceği gibi çevresindeki bir gücü harekete geçirerek yolculuğa başlamış olur.

Kahramanın için kayıp bir kişi veya değerli bir şeyi arama ihtiyacı da yolculuğa çıkmasına sebep olan çağrılardan biridir.

Arama. Kahraman topluma ve ailesine karşı sorumluluklarının farkında olan ideal kişidir ve hem ailesinin hayatını idame ettirmek hem de ailesini tehlikelerden korumakla mesuldür. Kahramanın ailesinden birini kaybettiğinde doğal olarak içinde kaybolan bu yanını bulmak için için arama isteği hisseder. Bu istekle yola çıkan kahraman, tehlikeye atılmayı göze alır. Anadolu Türk masallarında aile fertlerinden bir kayıp veya uzak kalanlar akrabalar kahramanda arama isteği uyandırarak yolculuğa çıkmasına sebep olur. Örneğin; *Helvacı Güzeli* masalında kahraman sıradan hayatını bırakıp babasını bulma isteğiyle yola çıkar. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalındaki kahraman kaçırılan çocuklarını geri almak isteyen padişaktır. Kahramanın içten gelen arama isteğiyle maceraya başlamasının görüldüğü masalarda³ kahraman kayıp yakını bulmak için güvenli alanı terk eder. Anadolu Türk masallarında kaybolan yakın masal dünyasının sihirli güçlerini üzerinde barındıran dönüşüm gücüne sahip bir eş olarak da görülebilir. Genellikle kadın kahraman doğaüstü değişim gücü olan eşinin sırrını ifşa ettiğinde eşi uzaklaşır. Hatasını anlayan kahraman eşini geri almak için zorlu bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Bu masalarda⁴ kahramanın eşi; eşek kafası, kuru kafa gibi farklı formlarda olabileceği gibi peri gibi doğaüstü bir varlık da olabilir. *Balıkçı Güzeli* masalında farklı bir durum gerçekleşir. Sultan, asla rencide etmeyeceğine söz verdiği halde sözünde durmayıp eşi Balıkçı Güzeli'ni rencide eder. Gururu incinen Balıkçı Güzeli ülkeyi terk eder. Hatasını anlayan sultan da eşini aramaya çıkar. Kahraman değerli kişiyi bulmak için bilinen dünyayı terk ederek cesaretini ve ailesine verdiği önemi göstermiş olur.

Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrı yaygın olarak içten gelen hislerle kahramanın harekete geçmesiyle gerçekleşir. İçten gelen çağrı kadar yaygın olmayan açık çağrı da

³ Kahramanın arama isteği ile hareket ettiği masallar: *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Çember Tiyyar* (B10), *Balıkçı Güzeli* (B19), *Fadime Kız* (DIV/4), *Helvacı Güzeli* (D IV/12).

⁴ Kahramanın eşinin farklı formda olduğu masallar: *İnci Salkım* (DV/4) *Çember Tiyyar* (B10), *Sihirli Ayna* (K35) *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10) , (DI/5), (DI/11), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keçi Kız* (T6).

diyebileceğimiz dışarıdan gelen çağrı, haberciden ziyade otorite tarafından verilen görevle gerçekleşir .

2.1.1.2 Dışarıdan Gelen Çağrı. Masalın henüz başında bilinen dünyadaki kahramanın karşısına çıkan habercinin seçilmiş kişi olduğunu kahramana bildirmesi ve hedefini söylemesi çağrının en açık şekli olsa da Anadolu Türk masallarında açıkça görülen çağrıların en yaygın şekli kahramana bir görev verilmesidir. Bunun dışında; kaçırılma, sihre maruz kalma, atılma, beddua alma, şifa arama zarureti ve kaza geçirerek maceraya başlaması da kahramanı maceraya başlattığı için dışarıdaki unsurların etkisiyle gerçekleşen örtük çağrılar olarak değerlendirilebilir. Dışarıdan gelen çağrının en yaygın şekli kahramana verilen bir görevdir.

Görev. Anadolu Türk masallarda kahraman genellikle padişah tarafından bir görev verilerek maceraya davet edilir. Kahraman 41 masalda⁵ padişahın emriyle maceraya atılır. Görev verilerek maceraya davet edilen kahramanlar genelde soylu kişilerdir. 13 masalda⁶ soylu şehzade, 7 masalda⁷ kız, 6 masalda⁸ isimleri söylenen kişiler, 4 masalda⁹ delikanlı, 2 masalda¹⁰ baba, 2 masalda¹¹ da avcı maceraya çağrılan kahramandır. 2 masalda¹² Keloğlan, *Tılsımlı Kamçı* masalında çocuklar, *Kurbağa Çocuk* masalında Kurbağa Çocuk, *Anka Kuşu* masalında kardeşler ve *Korkusuz Oğlan* masalında oğlan ismi ve özellikleri nispeten belirsiz diğer kahramanlar maceraya çağrılır. Görev verilen kahramanların daha ziyade şehzade veya lakaplarıyla anılan erkekler olması zor durumlarla mücadele edecek potansiyele sahip oldukları için bu kahramanların seçildiğini gösterir. Anadolu Türk

⁵ Bu masallar 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 numaralı dipnotlarda kahramanlarına göre ayrılarak verilmiştir.

⁶ Şehzadenin görev aldığı masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13) (A7), (D I/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Sihirli Ayna* (K35), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Rüzgar Dev* (K19), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13)

⁷ Kızın macera daveti aldığı masallar: *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Kırk Arap* (T12), *Oduncunun Kızları* (VII/7), *Kara Yılan* (A12), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2)

⁸ Özel isimlere görev verilen masallar: *Canpolat* (DII/16), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Abugüneş* (DVII/6)

⁹ Delikanlıya görev verilen masallar:), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Arap Dev* (DI/11), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6)

¹⁰ Babanın kahraman olduğu masallar: *İnci Salkım* (DV/4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4)

¹¹ Avcının kahraman olduğu masallar: *Karga III* (DV/11), *Karga Peri* (K24)

¹² Kahramanı Keloğlan olan masallar: *Keloğlan* (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2)

masallarında otoritenin genç delikanlılara görev vermesi Orta Asya'dan beri süregelen erkek çocukların isim alması için bir kahramanlık göstermesi geleneğiyle de örtüşür.

Kahraman görevini genellikle bilinen dünyanın otoritesini temsil eden padişah'tan alır. 18 masalda¹³ görev padişah tarafından verilirken kahraman herhangi bir emir almadan sadece içinde hissettiği sorumluluk duygusuyla da harekete geçebilir. Otoriteden görev almayı beklemeden harekete geçen kahramansa 10 masalda¹⁴ görülür. Kahramanı görevlendiren diğer bir otorite de babasıdır. Türk masalından görev vererek Maceraya Çağrı işlevini gerçekleştiren diğer kişiler 6 masalda¹⁵ baba *Keloğlan ile Üç Peri* masalında Keloğlan'ın ustası, *Canpolat* masalında devdir. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında ise Mahmut'a görevi veren halktır. Halk Mahmut'tan padişahın kadınları cezalandırmaya son vermesi için yardım ister.

Otorite, baba, üvey anne, işveren veya halk tarafından verilen görevlere karşı duyarsız kalmayan kahraman harekete geçerek bu görevleri yerine getirmek için yolculuğa çıkar. Görev kahramanı harekete geçirdiği için çağrı işlevi görür. Kahramanın toplumsal sorumluluğunu yerine getirmesi, itaatkar ve cesur olduğunu gösteren bir tutumdur ve dinleyenler gözünde kahramanı yüceltir. Çocuk veya kadınların kahraman olduğu masallarda ise kahramanlar isteği dışında bir zaruret sebebiyle maceraya sürüklenebilir.

Zaruret. Kahraman bilinen dünyada gerçekleşen olaylar neticesinde güvenli alanı bırakıp bilinmeyen dünyaya çıkarılması veya çıkmak zorunda kalması da yola çıkmasını sağlayan bir nevi çağrı işlevini üstlenir. Anadolu Türk masallarında görülen ve kahramanı maceraya sürükleyen zaruri durumlar; kaçırılma, sihirle karşılaşma, atılma, beddua alma, şifa arama zorunda kalma veya kazaya geçirmektir. Bu zaruri durumların en yaygını 14 masalda¹⁶

¹³ Maceraya Çağrının padişahın görevle gerçekleştiği masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13) (A7), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Arap Dev* (DI/11), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Sihirli Ayna* (K 35), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şehşirah Taşları* (IX/2), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Rüzgar Dev* (K19), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13)

¹⁴ Kahramanın sorumluluk hissederek hareket isteği duyduğu masallar: *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Karga III* (DV/11), *Karga Peri* (K 24), *Abugüneş* (DVII/6), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Keloğlan* (K16)

¹⁵ Maceraya Çağrının babanın verdiği görevle gerçekleştiği masallar: *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* (DVII/3), *Kırk Arap* (T12), *Anka Kuşu* (DI/10)

¹⁶ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Cemile* (DII/17), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Atın Oğlu* (K21), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12), *Tasa Kuşu* (A6), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

görülen kaçırılmadır. Masallarda genç erkekler görevlendirilerek maceraya çağrılırken toplum içinde nispeten zayıf olan çocuklar ve kadınlar genellikle yolculuğa kaçırılarak başlar. Kaçırılarak yolculuğa çıkan kahraman genellikle zayıf olan kız, veya sultandır¹⁷. *Ölü Yiyen Adam* masalında kaçırılan kişi kadındır. Nadiren görülen erkek kahramanların da kaçırılması durumlarında kaçırılan erkek genellikle çocuktur. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, *Uyku Şehzade* masalında şehzade kaçırılır. Kaçırılan kahramanın görev verilen kahramana nispeten zayıf olması, aslında kahramanın bilinmeyen dünyaya geçiş sırasında karşılaşacağı zorlukları ve davet karşısında yaşayacağı tereddüdü ortadan kaldırır. Kahramanı kaçırınlar ise genellikle doğaüstü güçleri olan varlıklar genellikle dev ve sihirli kuşlardır.¹⁸ Bunlarında dışınsa kahramanı kaçırınlar; *Uyku Şehzade* masalında cinler, *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında cadı, *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* masalında bilinmeyen gizemli güçlerdir. Kahraman insanlar tarafından da kaçırılabilir. *Ahmet ile Mahmut*, masalında Ak Sakallı, *Helvacı Güzeli* masalında bohçacı, *Ölü Yiyen Adam* masalında da ölüleri yiyen adam kahramanı kaçırın diğer kişilerdir.

Zaruri durumlardan bir diğeri de kahramanın bilinen dünyadan atılmasıdır. Dışarıdan gelen bir güç, kahramanı bilinmeyen dünyanın tekinsiz alana atarak macerayı başlatabilir ve bu zaruri durumda da yolculuğu başlattığı için da bir nevi çağrıdır. Anadolu Türk masallarında 29 örneğine¹⁹ rastlanan bu durumda bilinen dünyadan atılarak yolculuğa başlayan kahraman 10 masalda²⁰ çocuk, 10 masalda²¹ da kız ve sultanlardır. Bunların dışında özel

¹⁷ Kaçırılan kahramanın kız olduğu masallar: *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Helvacı Güzeli* (A 2), (D IV/12), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33)

Sultan olduğu masallar: *Atın Oğlu* (K21), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12), *Tasa Kuşu* (A6).

¹⁸ Kahramanı kaçırınlar doğaüstü varlıklar: Devler: *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Atın Oğlu* (K21), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12) sihirli kuşlar: *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Leylek Dadı* (DVI/22).

¹⁹ Kahramanın atılarak maceraya başladığı masallar: *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15) *Kara Koyun* (DV/9), *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Güneşin Kızı* (T20) *Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Telli Top* (B15), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Han Arap* (DIV/10), *Papağan* (B9), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI.11), *Saka Güzeli ile Vezirin Kızı* (A11), (DVIII/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dev Baba* (B2), *Yazgı* (DX/5), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Seksen Göz* (T17), *Kırk Bir Kuğu* (D VI/8), *İki Kardeş* (DV/1), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5).

²⁰ Çocuk kahramanların atıldığı masallar: *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Güneşin Kızı*, *Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

²¹ Kız çocukları ve sultanların atıldığı masallar: Kızlar: *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Telli Top* (B15), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Göğsü Kilitli* (D IV/7), *Ayşe Kız* (D II/3), (DV/5) Sultanlar: *Dev Baba* (B2), *Han Arap* (DIV/10), *Papağan* (B9), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11).

ismiyle zikredilen çocuklar, adam, çoban, Ayı Kulak gibi kahramanlar da birer masalda atılarak maceraya gönderilir. *Kara Yılan* ve *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* masalındaki kız, üvey anne zorlamasıyla evinden uzaklaştırıldığı için atılarak yolculuğa başlatılmıştır.

Kahramanı güvenli alandan atan kişiler genelde yakın akrabalarıdır. Kahramanı bilinen dünyadan atan kişi; 11 masalda²² baba, 5 masalda²³ teyze, 5 masalda²⁴ da ailenin tüm fertleridir. Bunların dışında 3 masalda²⁵ üvey anne, *Kara Koyun* masalında Ağa, *Yazgı* masalında ise padişah kahramanı atarak maceraya başlatan diğer kişilerdir.

Sihir etkisi altında kalma da kahramanı bilinen dünyadan ayrılmasına sebep olduğunda Maceraya Çağrı işlevi görür. *Yılan Peri* masalında delikanlı sihirli ağacın peşine takılıp ormanda ilerler. Sihirli nesnenin kahramanın merakını çekerek maceraya çekmesi dışında kahramanın durumunu değiştirerek maceraya sürüklemesi de mümkündür. *Keloğlan ve Altın Yapan Tas* masalında Keloğlan, içindeki suyu altına çeviren bir tas bulur ve bu tası kullanarak yaptığı altınları satıp zengin olmak için şehre doğru yola çıkar. *Bey Oğlunun Atları* masalında farklı bir sihir görülür. Masalda kötü niyetli çingene kız, Şemsi Güzel'in başındaki sihirli saçı koparır. Şemsi Güzel kuşa dönüşür ve evden ayrılmak zorunda kalır.

Kahramanı zaruri olarak maceraya sürükleyen bir diğer unsur da bedduadır. Kahraman zarar verdiği masum kişilerin bedduasını aldığı bilinen alını terk etmek durumunda kalır. Kahraman 6 masalda²⁶ aldığı beddua sebebiyle tanımadığı birine aşık olur. Kahraman aşık olduğu kişiyi bulmak için güvenli alanın dışına çıkmak zorunda kaldığı için güvenli alanı terk ederek yolculuğa başlamasına sebep olan beddua da bir nevi çağrıdır. Beddua alan kahraman genellikle şehzade²⁷ veya delikanlıdır. Sadece *Uzun Yunus* masalında kız

²² Kahramanın baba tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Yeşil Tüy* (DX/8), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Han Arap* (DIV/10), *Papağan* (B9), *Mehul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dev Baba* (B2), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Göğsü Kilitli* (D IV/7), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5).

²³ Kahramanın teyze tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6).

²⁴ Kahramanın tüm aile tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Telli Top* (B15), *Atları Yiyen Kız* (DI/13)

²⁵ Kahramanın üvey anne tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Seksen Göz* (T17), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *İki Kardeş* (DV/1).

²⁶ Kahramanın beddua olarak maceraya sürüklendiği masallar: *Cankulu* (DII/15), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Mercan Kız* (A13), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

²⁷ Şehzadenin beddua aldığı masallar: *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Mercan Kız* (A13), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2) masallarıdır. *Cankulu* (DII/15) masalında beddua alan kişi delikanlıdır.

beddua alır. Kahraman beddua eden kişi her zaman kahramanın mağdur ettiği yaşlı kadındır.

Kahramanın isteği dışında gerçekleşen bir başka olay da yakınlarından birine şifa arama zorunluluğudur. Bilinen dünyada ortaya çıkan bir sağlık sorununa şifa aramak zorunda kalan kahraman şifa nesnesini bulmak için bilinen dünyadan ayrılır. Bilinen dünyanın dışına çıkmasına sebep olan şifalı nesneye ulaşma gerekliliği de kahramanı için bir çağrıdır. Kahraman genellikle çevresindeki değerli bir yakını şifa aramaya gider. *Kara Yılan I* ve *Sihirli Çeşme* masallarında padişah, *Dünya Güzeli* masalında ise şehzade yakınlarına şifa aramak için yola çıkmaya karar verir.

Kazalar da kahramanı maceraya sürükleyen zaruri durumlardır. *Kırkıncı Oda* masalında oduncunun çocuğu, annesi dereye düşünce ormanda yalnız kalır ve bir kaplan tarafından büyütülür. Kahraman bir kaza neticesinde güvenli alanı terk etmiş olur. Kahramanın isteği dışında yolculuğa çıkmasına sebeplerinden biri de düştüğü zor bir durumdan kaçmasıdır.

Kaçma. Bilinen dünyada güvenli hayatını sürdüren kahraman düşmanlık besleyen, rakibi olan kişiler tarafından tehdit edilir, zor durumda bırakılır veya canına kast edilebilir. Karşısındaki bu kişiler güçleri nispetinde kahramanı bilinen dünyadan atarak veya öldürmeye kalkarak uzaklaştırırlar. Bir zaruret gibi görünen kaçma nihayetinde kahramanın hayatta kalma isteği sonucu gerçekleşmesine rağmen bilinen dünyadan ayrılarak yolculuğa başlamasına sebep olduğu için bir nevi çağrıdır. 6 farklı varyantı²⁸ olan *Güneşin Kızı* masalında kahraman teyzeleri tarafından yaşadığı ev veya saraydan atılır. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Şehzade Melül, padişahın yıllar önce aşık olup resmini sakladığı kadının gizli resmine baktığı için saraydan atılır. *Altın Direk* masalında ise kız babasından saklanmak için sihirli direğin içine saklanır, babası içinde kızının olduğunu bilmeden direği nehre atar. Kahraman, kaçarak maceraya başladığı 16 masallardan²⁹

²⁸ Kahramanın teyzeleri ve üvey anneleri tarafından atılarak evden uzaklaştırıldığı diğer masallar: *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12).

²⁹ Kahramanın kaçtığı masallar: *Keklik* (DV/12), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Alabalık* (T19), *Güzel, İşlerin Sonu* (DIV/9), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Emanete İhanet* (D III/15), *Altın, Direk* (D I/8), *Dev ile Kız* (D III/7), *Ölümsüzlük Çiçeği* (D VII/9), *Tuz* (T26), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K 20), (T 13), (A 3) *Saka Güzeli* (A 11), (D VIII/11), *Balböyrek* (DII/4), *Ütelek* (B16), *Şamdan Kız* (T25).

11'inde³⁰ kaçma sebebi hayatını kurtarmak zorunda olmasıdır. Kadın kahramanlar için hayati önemin yanında iffetini muhafaza etmek de ehemmiyetlidir. Kadınların 5 masalda³¹ bilinen dünyada uğradıkları iftira sonucu iffetleri tehlikeye girdiği için kaçar.

Zaruri durumların monomitin seyrine göre kahramanı yolculuğa başlatması çağrı olarak değerlendirilebilecekleri düşüncesini güçlendirir. Dışarıdan gelen çağrının kahramana verilen görev ile ilgili örneklerinde gayet belirgin olmasına rağmen ve zaruri durumlarının örneklerinde nispeten örtük gerçekleşir. Masal kahramanı Maceraya Çağrı gerçekleştiğinde bir tereddütte kapılır ve zaruri olmayan durumlarda çağrıyı geri çevirerek güvenli dünyada kalmak isteyebilir. Anadolu Türk masallarında çağrı genellikle içten geldiği veya zaruri durumlar sebebiyle oluştuğu için kahraman tarafından sorgulanmadan kabul edilir.

2.1.2 Çağrının Reddi

Sıradan hayatını sürdüren kahraman aniden karşılaştığı habercinin Maceraya Çağrısı karşısında tedirgin olur ve çağrıyı kabul etmek istemez. Kahraman kendini sıradan bir insan olarak gördüğü için, haberci tarafından yapılmayan dolaylı ve örtük çağrıları günlük hayatın akışında sıradan bir olay veya karşılaşma olmadığını fark edemeyebilir. Campbell kahramanın çağrıyı reddetmesini zor hayat koşullarına bağlar. “Maceranın akışını tersine çeviren bu durumun sebebi; ağır çalışma şartları veya kültürle çevrelenen kahramanın hareket kabiliyetini yitirmesidir.” (Campbell, 2021:61). Çağrıyı reddeden kahraman günlük hayatın sorunları altında kalarak sıradan bir fert olarak hayatını sürdürmeye devam ederse sıradan biri olur ve macera hiç gerçekleşmez. Anadolu Türk masallarında Maceraya Çağrı genellikle kahramanın içinden gelen bir his veya toplumsal sorumluluk olduğu için Çağrının Reddi aşaması masallarda pek görülmez.

Kahramanın çağrıyı reddetmesini psikanalitik çözümleme ile açıklayan Campbell'a göre;

“Çocuk yani; kahramanımız ebeveynleri ya da toplum tarafından yaratılan güvenli alanda büyür ve yaşar. Bu alanı terk etmesini gerektiren çağrıyla harekete geçtiğinde alanı koruyan eşik muhafızları (ebeveynler ya da toplum) kahramanı engeller ya da vaz geçirmeye çalışır.

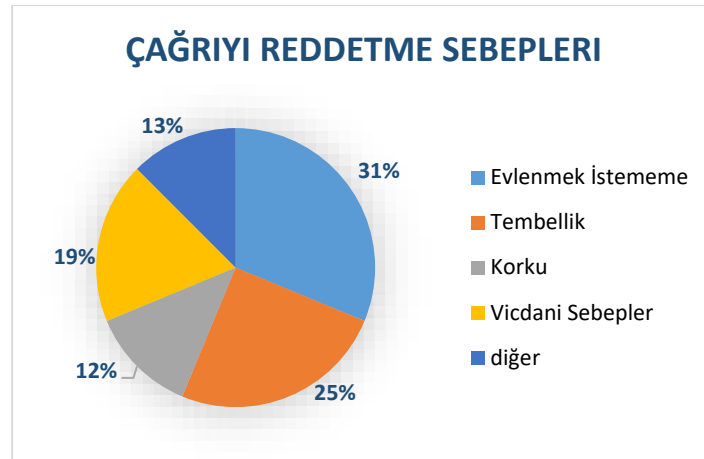
³⁰ Kahramanın can güvenliğini sağlamak için kaçtığı masallar: *Keklik* (DV/12), *Kismetimi Arıyorum* (D VIII/9), (T3), *Alabalık* (T19), *Güzel, İşlerin Sonu* (DIV/9), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Tuz* (T26), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) (T13), (A3), *Saka Güzeli* (A11), (D VIII/11), *Balböyrek* (DII/4).

³¹ Kadın kahramanın iffetini korumak için kaçtığı masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Şamdan Kız* (T25), *Altın, Direk* (DI/8).

Kahraman da alandan çıkmak için gelen çağrıyla hareket etmek istese de eşik muhafızlarının telkinleri ya da baskılarıyla maceraya atılmaktan vaz geçer.” (Campbell, 2021:61).

Campbell, çağrının reddedilmesinin psikolojik gerekçesinin gelişme çağında ebeveynleri tarafından koruma güdüsüyle kısıtlanan ferdin kimliğini oluşturacak gelişme aşamalarını geç yaşaması veya hiç yaşayamamasına sebep olacak bir baskı haline gelmesiyle açıklar. Kahraman bu baskıyı kırarak kahramana dönüşen kişi olduğunu belirtir (Campbell, 2021:62). Toplum için örnek kişi olan kahraman hem ebeveynler hem de çocuklar için yapılması gereken davranışı da göstermiş olur.

Anadolu Türk masallarında çağrının reddedilmesinin sınırlı sayıda örneği vardır. Bu örneklerde de kahramanın korktuğu, evlenmek istemediği veya tembel olduğu için çağrıyla geri çevirir. Bu sebeplerin Anadolu Türk masallarında gerçekleşme oranları şu şekildedir:



Şekil 2. Anadolu Türk masallarında kahramanın çağrıyla reddetme sebepleri

Kahramanın çağrıyla geri çevirmesine örnek sayılabilecek az sayıda çağrıyla geri çevirme sebepleri; 5 masalda³² evlenmek istememesi, 4 masalda³³ tembelliği, 3 masalda³⁴ vicdanî sebepler ve 2 masalda³⁵ korkudur. Anadolu Türk masallarındaki sınırlı sayıdaki örneklerin tümünü açıklayarak örneklendirmek mümkündür.

³² Kahramanın çağrıyla evlenmek istemediği için reddettiği masallar: *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV13), *Ütelek* (B16), *Şamdan Kız* (T25) *İlik Sultan* (B18), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16).

³³ Kahramanın çağrıyla tembellik sebebiyle reddettiği masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2)

³⁴ Kahramanın çağrıyla vicdani sebeplerle reddettiği masallar: *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Han Arap* (DIV/10), *Keloğlan II* (DV/14).

³⁵ Kahramanın çağrıyla korktuğu için reddettiği masallar *Aslan Sütü* (DI/12), *Dev ile Kız I* (DIII/7).

2.1.2.1 İstemediği İçin Reddetme. Anadolu Türk masallarında çağrı dışarıdaki bir kaynaktan ziyade içten gelen bir duyguyla gerçekleşir. Bu içsel davetin de en yaygın şekli evliliklerdir. Kahraman kendini hazır hissetmediği veya potansiyelini henüz fark edemediği için bu evlilik talebini reddedilebilir. Kadın kahraman kendine gelen evlilik teklifini reddederek çağrıya karşılık vermemiş olur. Evliliği reddetmenin farklı sebepleri olabilir. Kahraman ebeveynlerinin kendisi için uygun gördüğü adayı beğenmeyip evliliği reddetmesi bu sebeplerden biridir. *Herifi Herif Eden Karısıdır* masalında sultan, babasının kendisi için münasip gördüğü zengin beyle evlenmeyi reddeder. Babası tarafından fakir bir delikanlı ile evlendirilerek cezalandırılır. İçeriği tartışılabilir *Ütelek* ve *Şamdan Kız* masallarında eşi vefat eden baba, kızıyla evlenmek istediği için kızlar kaçar. Bunun tersi bir durumun görüldüğü *İlik Sultan* masalında sultan, evlilik teklifine olumsuz cevap alır. Masalda Yemen Şehzadesi, namını duyup evlenmek için mektup gönderen sultana altın kafes içinde bir kuş gönderir ve kafesin içine koyduğu mektupla sultanı reddeder. *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* masalında Selvi Kız, annesinden çekindiği için şehzadeyle saraya gitmeyi ve evlenmeyi önce reddeder. Masalın sonunda kaçarak saraya gider.

Evlenmeyi istememe veya reddetme sadece kahramanın kaderini geciktirir. Kahraman sadece çok gönüllü olmadığı bir evliliği geciktirmeyi başarır.

2.1.2.2 Tembellik Yüzünden Reddetme. Türk masallarının meşhur kahramanlarından Keloğlan zekası kadar miskinliği ve işten kaçması ile bilinir. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan, hiçbir iş yapmak istemez ve işlerden kaçabildiği kadar kaçar. Nihayet kaçamayıp nehre gitmek zorunda kaldığında macera başlar. Başka masalarda miskinliğiyle Keloğlan'a benzeyen farklı kahramanlar görülür ve bu kahramanlar da çalışmak istemedikleri için çağrıyı reddedebilir. *Şap ile Şeker* masalında çocuk, annesinin çalışması için bulduğu işleri beğenmez ve hepsinden kovulur. *Sihirbaz ile Öğrencisi* masalında da çocuk çalışmak istemediği için annesi tarafından zorla gönderildiği işyerinden hiçbirinde muvaffak olamaz. Tembel kahramanın anlatıldığı *Evden Kovulan Köse* masalında ise çalışmak istemeyen Köse, karısının evden çıkıp iş araması isteğini reddetse de karısı Köse'yi evden kovarak macerayı başlatır.

Kahraman çevreden gelen baskılarla çalışmaya zorlanarak maceraya çağrılrsa da tembelliği sebebiyle çalışmaktan kaçarak çağrıyı reddetmiş olur. Aile içinden gelen özellikle anne veya eş baskına dirense de nihayet direnci kırılır ve maceraya başlar.

2.1.2.3 Korku Sebebiyle Reddetme. Bilinen dünyanın nizamının sürdürmekle görevli otorite, bilinmeyen dünya ile ilgili korkutucu hikayeler anlatılarak toplumda bilinmeyen dünyaya ile ilgili merakı engeller ve fertleri bilinen dünyada tutmaya çalışır. Kahramanın da bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıkları ile ilgili duyduğu bu hikayeler, Maceraya Çağrıldığında çekinmesine hatta korkmasına sebep olur. Bu duruma örnek teşkil eden *Aslan Sütü* masalında karısı hastalanan adam, eşinin iyileşmesi için gerekli şifalı aslan sütünü aramak istemez. İnsanların ormanda en korktukları canlı olan aslanın sütünü alabilmek imkansızca yakın bir görevdir. *Dev ile Kız* masalında kız devin evine gitmemek için saklanır. Devler de masallara mahsus tekinsiz yaratıklardır. Kahraman bu durumlarda saklanarak çağrıdan kaçır.

Anadolu Türk masallarında cesur kahraman korkak biri olarak tahayyül edilemeyeceği için çağrıyı reddetmesi diğerk çağrıyı reddetme sebeplerinden de az görülür.

2.1.2.4 Vicdani Sebeplerle Reddetme. İdeal bir tip olan kahramanın bir çağrıyı reddetmesi gerekirse bunu korku gibi karakterine zarar verecek bir sebep yerine yüksek ahlakının verdiği baskıyla yapması daha uygun olur. Kahraman kendine gelen daveti, bu bir görev de olabilir, yerine getirmekten vicdani bir sebeple kaçınabilir. Bunun durumun en güzel örneklerinden olan *Balık Bilmezse Halık Bilir* masalının kahramanı şehzadedir. Babasının emriyle şifa için gerekli balığı yakalamaya giden şehzade şifalı balığı yakalar fakat kendi hayatını tehlikeye atarak balığa acır ve balığı salar. Şehzade babası tarafından verilmiş görevi yani çağrıyı yerine getirmeyerek maceranın başlamasını ötelese de babası tarafından saraydan kovularak maceraya atılır.

Bazı masallarda Maceraya Çağrı kahramanın çevresindeki yardımcılara gelir. Çağrının geldiği yardımcı genellikle otoritedir ve bu çağrı da kahramana yapılan çağrı gibi reddedilebilir. Ebeveynler genellikle kahramanı bilinen dünyanın dışına çıkarmak için yapılan çağrıyı çocuklarını koruma içgüdüsüyle gerçi çevirir. *Han Arap* masalında padişah, rüyasında kendisinden kızını ıssız bir yere göndermesini isteyen Arap'ın isteğini reddeder. Arap, padişahı ölümle tehdit edince padişah direnemez ve kızını ıssız bir yere göndererek macerayı başlatır. *Keloğlan II* masalında Keloğlan padişahın kızına talip olduğunda padişah fakir Keloğlan'ı evladına yakıştıramadığı için bu isteği kabul etmez. Evlilik çağrısını yardımcı kahramanların reddetmesi de mümkündür. *Şah Yusuf* masalının asıl kahramanı olan kız, ablaları devle evlenmeyi reddedince devle evlenerek macerayı başlatır.

İstisnaî bir durum *Keloğlan ile Deniz Aygırı* masalında gerçekleşir. Masalda Keloğlan'ın yardımcısı görevindeki sihirli güçlere sahip at yola çıktıklarında durur ve kırk gün dinlenerek maceranın başlamasını erteler. Çağrı bir şekilde reddedilmese de ertelenmiş olur.

Çağrının Reddi sınırlı sayıda masalda görüldüğü daha zayıf benzerlikler gösteren; direnç gösterme gibi durumları da bir nevi Çağrının Reddi olarak değerlendirerek masalarda bu aşamanın gerçekten zayıf olduğunu göstermiş olabiliriz. Ufak bir direncin söz konusu olduğu *Oduncu ile Abugüneş* masalında Mehmet, padişahın istediği sarayı yapamayı gücü yetmeyeceği için reddetse de doğaüstü yardım alarak sarayı yapmayı başarır. Benzer bir durum *Kötülüğün Sonu* masalında da görülür. Delikanlı, babasının anlamsız isteklerine karşı çıksa da sonunda mecbur kalır ve babasının isteklerini, karısının sihirleri güçleri yardımıyla yerine getirir. *Tılsımlı Kamçı* masalında kahraman macera sırasında devlerin yardım isteğini kabul etmez ve savaşmamak için direnir. Kahraman çağrıyı reddetmek istemese de eşik muhafızı tarafından engellenerek çağrıya uymakta gecikebilir. *Yedi Başlı Dev* masalına delikanlı çiftlikten ayrılmak istediğinde yanında çalıştığı ağa tarafından engellenir. Maceraya başlamamak için direnen kişi bazen kahramandır. *Kesik Elli Kız* masalında kız abisi tarafından ormana atılır ve maceraya zorlanır. Bu zorlamaya rağmen geri döner ve direnir. Abisi ikinci seferinde kızın uzuvlarını keserek ormanda bırakınca kız yolculuğa başlamış olur.

Masalarda tekrarlanan ve Çağrının Reddine benzer bir erteleme işlevi kahramanın bir isteğinin unutulmasıdır. Genellikle sefere giden babalardan kızlarının istekleri babaları tarafından unutulur ve yardımcı kahraman olan baba bir şekilde çağrıyı reddetse de yolculuk bu unutilan nesne üzerinden başka bir şekilde başlar. *İnci Salkım* masalında babası kızının kendinden istediği inci mercanı almayı unuttur.

Kahramanın yolculuğunun ikinci aşaması olan Çağrının Reddi direnç gösterme de dahil edildiğinde bile sadece 11 masalda görülür. Yola Çıkış aşamasının birinci alt aşamasında Maceraya Çağrının 224 masalda görüldüğü göz önüne alındığında oldukça sınırlı sayıda örneğe sahip olduğu açıktır. Bu oran bu aşamanın Anadolu Türk masallarında görülmediğini söylemek için yeterli olacak kadar düşüktür.

2.1.3 Doğaüstü Yardım

Bilinen dünyadan kendi isteğiyle, aldığı bir görevle veya cebren ayrılan kahraman bilinmeyen dünyaya doğru yola çıkar. Campbell'a göre cesaret göstererek çağrıya uyan kahraman ilk eşikte ve yolculuğun diğer kısımlarında karşılaşacağı ejderhayı aşması için gerekli olan sihri verecek yaşlı bir erkek veya kadın koyucu ile karşılaşır (Campbell 2021:70). Kahraman sıradan hayatı boyunca bilinmeyen dünya hakkında kendine telkin edilen korkuları yenmesine yardım edecek bir rehber ihtiyacı duyar. Masal dünyasının gizemli gücü, yola çıkma cesaretini gösteren kahramana sihirli nesneler göndererek doğaüstü varlıklar tarafından yardım edilmesini sağlayarak ve iyi insanlarla karşılaştırarak destek olur. Burada bahsedilen iyi insanlar Campbell'ın da bahsettiği yaşlı kadın ve erkeklerdir. Bilgelik ve yardımseverlikleri gerçek dünyadaki rolleriyle örtüşen yaşlılar gerçek hayatla masal arasında dinleyenin kuracağı bağı ve masalın nisbî gerçekliğini oluşturmaya katkı sağlar. Masal dünyasının en fantastik örnekleri olan peri masallarındaysa doğaüstü yardıma tanrıçalar ve Hristiyan metinlerinde kutsal bakireler aracılık eder (Campbell 2021:72). Bu kısımda Campbell'ın tasnifindeki çelişkili durumların ilki görülür. Zira monomitte Tanrıça ile Karşılaşma, Sınavlar Yolu aşamasının ikinci alt aşamasında gerçekleşir. Oysa Campbell burada doğaüstü yardımın tanrıça ile iletildiğini söyler ve bu da Tanrıçayla Karşılaşma aşamasının burada gerçekleştiğini gösterir. Bu durumda yolculuğun hemen başında farklı kimliklerle kahramanın karşısına çıkarak rehberlik eden bu figürü tanrıça olarak değil bir aracı veya haberci olarak değerlendirmek daha doğru olacaktır. Kahramanın karşılaştığı yaşlı kişi veya genç bakire kahramanın kutsal güçlerle ilişkisinde aracılık eder ve kahramana doğaüstü güçlerin yardımının ulaşmasını sağlar. Kahraman yolculuğun başında tanrıçadan aldığı bu manevi desteği hissederek yolculuğu süresince hata yapmaktan çekinmez ve kaygılarından kurtulur, özgüveni artar ve yolculuğuna devam eder.

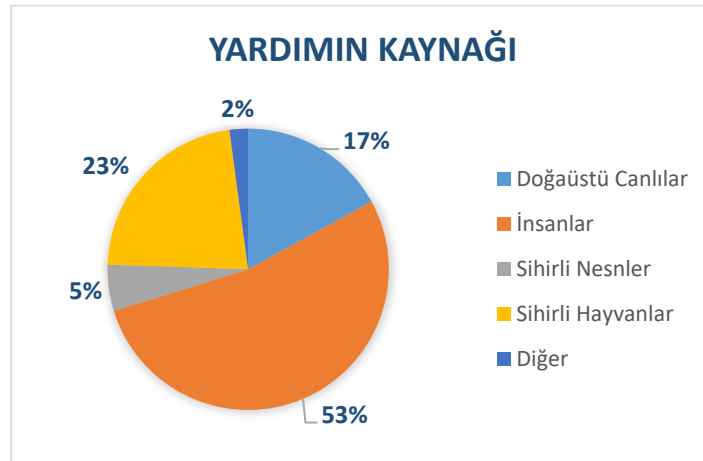
Doğaüstü yardıma aracılık eden kişiler genellikle tanrıça figürünü temsil eden yaşlı insanlardır. "Dünya mitolojisinde ise fiziksel olarak zayıf ve yaşlı olarak tasvir edilen kadın yardımcılar yaygındır. Bu fiziksel özellikler doğaüstü yardıma aracılık eden erkek büyücü, din adamı çoban veya demirci için de geçerlidir."(Campbell, 2021:73). Anadolu Türk masallarındaki derviş ve aksakallı yardımcılar manevi tarafları olan yaşlı erkeklerdir. Bu yardımcılar kahramanın rızasıyla çağrıyı kabul etmesi veya kendiliğinden harekete

geçmesi durumunda ortaya çıkar. Kahramanın kaza sonucu veya atılarak yolculuğa başlaması durumunda yardımcıyla ilerleyen aşamada karşılaşması mümkündür. *Dev ile Kız* masalının kahramanı olan kız, dev ile evlenmeyi reddederek saklanır ve daha sonra zorunlu olarak evlenir. Bu yüzden Yola Çıkış aşamasındaki doğaüstü yardımı görmez.

Kahramanın yolculuğu süresince yolca çıkış dışında iki aşamada daha Doğaüstü Yardım alır. Kahramana gelen ilk doğaüstü yardım Yola Çıkış aşamasında görülür ve genellikle yaşlı manevi kişilerden gelir. İkinci yardım Sınavlar Yolu aşamasındaki alt aşama olan tanrıça ile karşılaşma sırasında görülür. İkinci yardım genellikle tanrıça denebilecek bir kadından gelir ve kahramanın sınavları aşması için destek olur. Bu destek de birinci yardımda olduğu gibi yol gösterme ve sihirli nesneler verme şeklindedir. Yolculuğun Dönüş aşamasındaysa kahraman Dışarıdan Gelen Kurtuluş alt aşamasında benzer bir yardımı alır. Bu yardımla kahraman bilinmeyen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşiği aşmayı başarır.

Campbell'ın tanımları ve yolculuğun seyri göz önüne alınarak Anadolu Türk masallarında ilk kısımlarda gerçekleşen ve yaşlı kişinin kahramana öğüt veya sihirli nesne vererek ulaştırdığı yardımı doğaüstü yardım olarak değerlendirmek doğru olacaktır.

Monomitin Doğaüstü Yardım alt aşamasının görüldüğü 94 Türk masalında yardımın kaynakları ve masallarda görülme oranları şu şekildedir.



Şekil 3. Anadolu Türk masallarında doğaüstü yardımın kaynakları

Anadolu Türk masallarında doğaüstü yardımın kahramana ulaşmasında aracılık edenler: 50 masalda insanlar, 21 masalda sihirli hayvanlar, 16 masalda doğaüstü canlılar, 5 masalda

sihirli nesneler, iki masalda da diğer kaynaklardır. Kahraman yaşlı kişiden bilgi veya engelleri aşmasına yardım edecek sihirli bir nesne alır.

2.1.3.1 İnsanlar Aracılığıyla Gelen Doğaüstü Yardım. Zorlu bir yolculuğa çıkmaya hazırlanan kahramana masal alemindeki güçler yardım eder. Bu yardıma aracılık eden insanlar olgun ve sevecen kişileridir. Doğaüstü yardımın kahramana 32 masalda³⁶ bir erkek tarafından ulaşır. Kahramanın bu erkek yardımcısı 19 masalda; derviş, Aksakallı, Hızır, Yeşil Sarıklı gibi dini bir yöne sahiptir. 5 masalda³⁷ herhangi bir manevi yönü olmayan yaşlı erkekler kahramana yardım eder. Kahramanın diğer erkek yardımcılarıysa; *Padişah ile Keloğlan* masalında Hoca, *Bahtiyar Bey'in Masalı* 'nda Keloğlan, *Tasa Kuşu* masalında çoban, *Saka Güzeli* masalında delikanlı, *Şehşirah Taşları* ve *Avcının Oğlu* masallarında adamdır. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında Bezirganın Oğlu balıkçıdan, *İlik Sultan* masalında padişahı sultanın iyileşmesi için yola çıkması gerektiğine ikna eden hekimbaşından yardım alır. *Narbağ ile Nar Hatun* masalında Doğaüstü Yardım oldukça farklı işler. Masalın kahramanı Nar Hatun, zor durumda kaldığında gittiği mezarda karşılaştığı ölü Narbağ'ı diriltir ve dirilen Narbağ'dan yardım alır. *Külâh, Kamçı ve Seccade* masalında Anadolu Türk geleneğine aykırı bir durum gerçekleşir. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğunun temel amacı ahlak ve erdem kazanmaktır ve kahraman yolculuğu boyunca erdemini göstererek dinleyicileri etkiler. Fakat bu masalda masalın kahramanı olan küçük kardeş ormanda babalarından kalan mirası paylaşmaya çalışan üç adama rastladığında gayriahlaki bir davranış sergiler. Adamları aldatarak ellerindeki sihirli külâh, kamçı ve seccadeyi alır. Bu aşamada kahramanın ormanda rastladığı erkeklerden sihirli nesneler alması doğaüstü yardım olsa da Türk masal kahramanının hırsızlık yapması erdem üzerine kurulu Türk masallarına uygun bir tavır değildir.

³⁶ Kahramanın doğaüstü yardımı erkeklerden aldığı masallar: Derviş: *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K6), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Dünya Güzeli* (B3), (DIII/11), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Kara Tavuk* (B6) *Papağan* (B9), *Macun* (K12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Limon Kız* (T24) Aksakallı: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Nasıplerni Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31) Hızır: *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) Melül Bey ile Abugüneş (DVII/2), (DVIII/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14) Yeşil Sarıklı Dede: *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

³⁷ Kahramanın doğaüstü yardımı yaşlı adamdan aldığı masallar: *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9) (sihirli kılıç verir) *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Bir Göze Bir Gül* (T9).

Kahraman 19 masalda³⁸ yaşlı kadınlar, kızlar, anneler, tılsımlı eşlerden yardım alır. Kahramana yardım eden kadın genellikle annesidir. *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında kız evden ayrılmadan önce annesinden aldığı bilgiyi zor durumda kalınca kullanarak hayatta kalır. *Kara Yılan I* masalında ise kız, kara yılan tarafından öldürülmemesi için yapması gerekenleri mezarına gittiği ölmüş annesinden öğrenir. *Dev ile Kız* masalında kız dev tarafından öldürülmesi için gerekli bilgileri ablalarından öğrenerek hayatta kalır. Erkek kahramanlara doğaüstü yardımı ulaştıranlar eşleri de olabilir. *Balıkçı Ahmet* ve *Kötülüğün Sonu* masallarında kahraman doğaüstü güçlere sahip eşinden yardım alır.

Kahramanın kadınlardan aldığı yardım genellikle bilgi ve yol gösterme şeklindeyken *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* masalında yeraltındaki kadın kahramana hem eve dönmesi için yol gösterir hem de bir hazine de verir.

Campbell, doğaüstü yardımcının tanrıça figürü yani kutsal anne veya kutsal bakire olması gerektiğini belirtse de Anadolu Türk masallarında bu görevi üstlenen erkeklere daha sık rastlanır. Bunun sebebi Türk toplumunda kadın önemli bir manevi değer olsa da yaşlı erkekler şeklinde masallara giren manevi yöne sahip erkeklerin daha manen daha baskın algılanmasıdır.

2.1.3.2 Doğaüstü Varlıklar Aracılığıyla Gelen Yardım. Doğaüstü yardım kaynağı bilinmez ve bu durum kahramanın erdeminin doğaüstü güçler tarafından desteklendiğini gösteren bir işarettir. Yardımcılar doğaüstü güçler ile kahramanlar arasında sadece aracılık eder. Anadolu Türk masallarında yaşlı insanlar dışında doğaüstü varlıklar da yardımcı rolü üstlenerek yardımın kahramana ulaşmasında aracılık edebilir. Dev anası, devler, periler, Araplar(cinler) gibi doğaüstü varlıkların kahramana yardımı ulaştırdığı 16 masalda yardımın ulaştırılma insanlarınkiyle benzerdir. Yardıma aracılık eden doğaüstü varlıklardan dev anası 6 masalda³⁹ kahramana rehberlik edip diğer doğaüstü varlıklardan korur. Sadece *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında diğer masallardan

³⁸ Kahramanın doğaüstü yardımı kadınlardan aldığı masallar: Yaşlı kadından: *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) *Peynir Tulumu* (T4), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Balböyrek* (DII/4), *Yedi Başlı Dev* (D X/6), *Bey Oğlunun Atları* (D II/10) (kahraman dönüşüm gücüne de sahiptir.) *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5), (Kadın hazine sandığı verir) *Kız: Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/12), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Deli Gücük* (B11), *Çember Tiyar* (B10), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5), (DI/11).

³⁹ Kahramanın doğaüstü yardımı doğaüstü dev anasından aldığı masallar: *Sihirli Gül* (K6), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1).

farklı olarak Keloğlan yardım aldığı dev anasını masalın ilerleyen bölümlerinde öldürmek zorunda kalır. Kahramana yardım eden diğer doğaüstü varlıklar devlerdir. *Doğruluk* masalında delikanlı, *Evden Kovulan Köse* masalında da Köse devden yardım alır. *Dev Baba* masalındaysa evden kovulan kız, dev babanın evine sığınır. Masallarda görülen diğer devler kahramana rehberlik ederken dev babası kadın kahramanı evine alıp korur ve evlendirene kadar babalık eder. İki farklı yardımcının görüldüğü *Sümbüllü Köşk* masalında padişah önce ihtiyardan sonra da dev anasından yardım alır.

Kahramanın yardımcısı olan bir diğer doğaüstü varlık masallarda genellikle Arap olarak zikredilen cinlerdir. Arap isimli cinler kahramana sihirli güçlerini kullanarak yardım eder veya sihirli bir nesne verir. *Tık Sopam* masalında Arap, Keloğlan'a sihirli bir kutu vererek yardım eder. *Yarım Arap* masalında bilgi veren Arap, *Alabalık I* masalında farklı zorluklar yaşayan kahramanın sorunlarını çözerek yardım eder. *Han Arap* masalındaysa çoban, kuyuda karşılaştığı Han Arap sayesinde zengin olur. Masal dünyasının doğaüstü varlıklarından periler, genelde iyi huylu ve yardımcı doğaüstü varlıklardır. *Gül Güzeli* masalında üç peri hamamda doğan çocuğa sihirli güçler vererek yardım eder. *Cimri ile Cömert* masalında gözlerini kaybeden cömert, saklandığı ağaca gelen perilerden iyileşmesi için gerekli bitkinin yerini ve servet sahibi olmasını sağlayacak bilgileri öğrenir.

Masallarda nadiren doğaüstü güce sahip hayvanlar da görülür. Bu hayvanlardan en ilgici *Üç Peri Kızı* masalındaki tuhaf bir hayvan olarak anlatılan varlıktır. Bu hayvan şehzadeyi kısmeti olan peri kızlarının yanına götürür.

Doğaüstü yardımın bir diğer aracı doğaüstü güçleri olan hayvanlardır. Masallarda sihirli güçlere sahip hayvanlar birdenbire ortaya çıkar ve genellikle konuşup yol göstererek bazen de fiziksel zorlukları aşmasını sağlamak suretiyle kahramana yardım eder. Bu hayvanlar genellikle karga⁴⁰, yılan⁴¹ gibi gerçek dünyada görülen canlıların masal dünyasında sihirli güçlere sahip halleridir. Bunların dışında günlük hayatta insanlara daha yakın olan kuş, at, tilki gibi hayvanlar da doğaüstü yardıma aracılık edebilir. *Yeşil Tüy ve Muradına Eren Dilber* masalında yardımcı bir kuştur. *Cennet Bağından İki Elma* ve *Dünya Güzeli*

⁴⁰ Kahramanın doğaüstü yardımı kargalardan aldığı masallar: *Alabalık* (T19), *Keklik* (DV/12), *Karga III* (DV/11), (K24).

⁴¹ Kahramanın doğaüstü yardımı yılandan aldığı masallar: *Üşengeç* (B14), *Yılan Peri* (K37), *Berlihave* (DII/8), *Keloğlan II* (DV/14).

masallarında kahramanın atı konuşabilir ve kahramana yardım eder. *Devoğlu* masalında kızın eşi at şekline dönüşebilen doğaüstü bir varlıktır ve kıza üç sihirli tüy verir. Kız tüyler sayesinde kaybolan eşini bulur. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan* ve *Kız ve Söz Dinlememenin Cezası* masallarında kahramana yardım eden hayvan geyiktir. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında tilki, değirmenciye sultana ulaşması için yardım eder. *Benli Bahri* masalında fakir kız konakladığı konaktaki kediden yardım alır. *Fadime ile Sarı İnek* masalında Fadime, konuşan Sarı inekten bilgi alır. *Fadime Kız ve Altı Kız Babası* masallarında kahramanlar konuşabilen köpekten bilgi alır. *Sihirli Tavşan* masalında küçük şehzade yaralandığı kuşu takip ederken karşılaştığı tavşandan kuşun yerini öğrenir. Masalın sonunda bu tavşanın büyü yapılan sultan olduğu anlaşılır. *Cankulu* masalında Çobanın oğlu Cankulu’nu aramak için çıktığı yolda karıncalardan, Anka Kuşundan ve adamdan bilgi alır. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan’ın yakaladığı sihirli balık Keloğlan’a sihirli güçleriyle yardım eder. *Oduncu Keloğlan* masalında Keloğlan kaplanla kavgaya eden aslanı kurtarır ve aslandan sihirli bir kutu alır.

2.1.3.3 Sihirli Nesneler Aracılığıyla Gelen Yardım. Kahraman sihirli nesnelerin taşıdığı güç sayesinde doğaüstü yardım alabilir. Bu nesne sihirli bir hayvanın eti, altından yapılan değerli bir nesne veya sıradan bir nesne olabilir. *Süpürgecinin Çocukları* masalında çocuklar sihirli tavuğu yerler ve kaderleri değişir. Çocuklardan biri gittiği ülkenin padişahı olur. Altından yapılan sihirli nesneler de masal dünyasında sık karşılaşılan gereçlerdir. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında Keloğlan’ın tuttuğu balığın içinden çıkan tas sihirlidir. İçine konan suyu altına çevirir. Keloğlan tasın ürettiği altınlar sayesinde zengin olur. *Kismetimi Arıyorum* masalında Acar, babasından kalan sihirli kılıca sahip olur, kılıçtan çıkan Araplara hükmedebilir ve Araplar sayesinde karşılaştığı zorlukları aşar. *Ayının Oğlu* Ayının oğlu nerden geldiğini bilmediği sihirli bir topuza sahip olur. Bu topuz sayesinde doğduğu mağaradan çıkmasını engelleyen taşı parçalayarak yolculuğa başlar.

Kahraman sihirli bir nesneye sahip olabileceği gibi bir kabiliyet kazanarak da doğaüstü yardım alabilir. *Gülperi ile Elmakız* masalında Gülperi kardeşinin tavsiyesiyle gittiği pınarın başında uyur ve uyandığında saz çalma kabiliyetine kavuşur.

Bazı masalarda kahramana iki farklı kaynaktan doğaüstü yardım gelir. *Seksen Göz* masalında Uğur, babasının verdiği görevle sihirli inciri aramaya giderken Aksakallı’dan ve

Dev anasından bilgi alır. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında ormana atılan Mehmet'i bir aslan bulur yanına alıp besler, sonra da Mehmet'i bir balıkçı yardım eder.

2.1.3.4 Yardımcılara Gelen Doğaüstü Yardım. Anadolu Türk masallarında monomitin Yola Çıkış aşamasında görülen Doğaüstü Yardım, yardımcı kahraman üzerinden gerçekleşebilir. Kahramanın yolculuğu üzerine odaklı masalda yardımcı kahramanlar bazen iki kahraman şeklinde görülme durumları da söz konusudur. Yolcukta kahraman üzerinden gerçekleşmesi gereken durumların bu yardımcı kahramanlar tarafından gerçekleştirilmesine örnek kahramanın doğumudur. Masalın girişinde otorite veya asıl kahraman olarak görünen baba figürü bazı masalarda ⁴² doğaüstü yardımı alan kişi olur. Otorite veya baba olarak görülen bu yardımcı kahraman ormanda yaşlı kadın veya erkeklerle karşılaşır. Bu masalarda doğaüstü yardımcı genellikle yaşlı bir derviştir ve evlat sahibi olamayan kişiye sihirli bir elma vererek çocuk sahibi olmasını, kahramanın doğmasını sağlar. Sihirli elma marifetiyle gerçekleşen bu doğum ile dünyaya gelen asıl kahraman kendi yolculuğunda aynı yaşlı kişiyle bazen tekrar karşılaşır ve doğaüstü yardım ikinci kez gerçekleşir.

Doğaüstü yardımı alan ve güçlenen kahraman yolculuğuna devam etmek için eşik muhafızları ile karşılaşmalı geçmelidir.

Anadolu Türk masallarında kahramanın sahip olduğu, yardım eden veya kahramanın rakiplerinin sahip olduğu kahramanı engellemeye çalışan doğaüstü güçler ve sihirli nesneler şunlardır:

⁴² Kahramanın doğumunun doğaüstü yardım ile gerçekleştiği masallar: *İlik Sultan* (B18), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Yılan I* (DV/10), (A12), *Melul Bey ile Abugüneş* (D VII/2), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Balböyrek* (DII/4).



Şekil 4. Anadolu Türk masallarında sihir unsurları

2.1.4 İlk Eşiğin Aşılması

Kahraman çağrıya uyarak harekete geçtiğinde bilinen dünyanın sınırları içindeki güvenli alanı terk etmek ister. Toplum kahramana güvenli alanda hayatını sürdürdüğü süre boyunca dışarıdaki dünyanın tehlikeli olduğunu telkin eder. Kahramanı güvenli alanda tutup bilinmeyen dünyanın tehlikelerinden korumak eşik muhafızının görevidir. Yolculuk için harekete geçen kahraman bu eşik muhafızları tarafından engellenir ve güvenli tutulmak istenir. Kahramanın maceraya devam edebilmesi için öncelikle bu eşik muhafızlarını aşması gerekir.

Masallardaki bilinmeyen dünya Campbell’a göre bilinçdışının yansımasıdır. Bu alanlarda Jung’un gölge arketipi olarak isimlendirdiği ve insanın korkularını temsil eden tehlikeli yaratıklar, devler ve baştan çıkarıcı varlıklar yer alır (Campbell, 2021:100). Anadolu Türk masallarında bilinmeyen dünya geçen kahramanın karşılaştığı diğer doğaüstü varlıklar; ejderha, dev, Arap, peri gibi insanların bilinçaltındaki korkularının yarattığı demonlardır. Kahraman bu varlıklarla karşılaşır ve hepsini yok ederek toplumun bilinçaltındaki korkuları temizlemiş olur.

Bilinen dünyanın eşik muhafızları genellikle bilinen dünya tarafında yaşayan ebeveynler veya ülkeyi koruyan yöneticiler veya bilinmeyen dünya tarafında yaşayan doğaüstü varlıklardır. İçeride ve dışarıdaki eşik muhafızlarının görevi eşiği bekleyerek kahramanı

bilinen dünyada kalmasını sağlamaktır. Campbell, bu durumu bir zorunluluk olduğunu iddia eder. “Geleneğin duvarlarının bir milim bile dışına çıkan her kahraman –hemen büyümlü bir güçle saldıran- böyle demonlarla karşılaşmalıdır.” (Campbell, 2021:100-101). Dış dünyaya ait bu yaratıklar ve dış dünyanın tehlikeleri hakkında yapılan telkinler sıradan dünyadaki sıradan insanı tedirgin eder. Seçilmiş kahraman ise farkını ortaya çıkararak bu tedirginliği aşacak cesarete sahiptir ve bir önceki aşamada aldığı doğaüstü yardımlar sayesinde kendinde bu gücün olduğunu hisseder. Campbell’ın eşik konusunu açıklarken Yunan mitolojisinde Cusalı Nikolaus’un “Cennet Duvarı” mitini örnek göstererek eşğin evrenin zıtlıklarının işareti olduğunu söyler. Cusalı Nikolas’a göre:

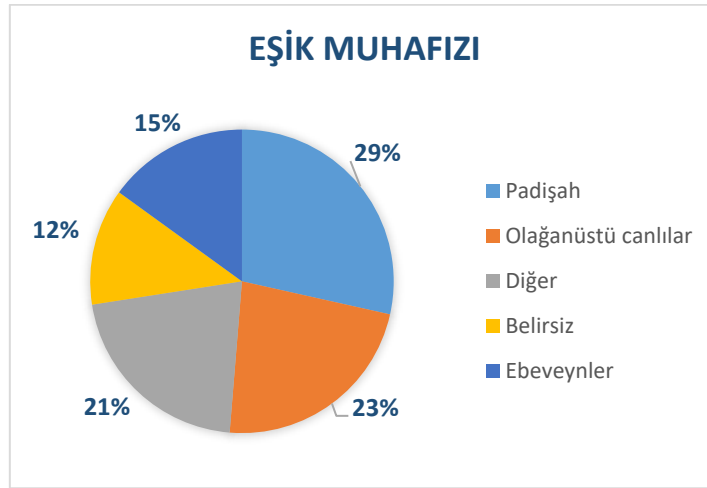
Tanrının karşıtların tek ve mutlak olarak sonsuz bir varlıktaki sentezi (coincidentia oppositorum) olduğunu öne süren Nikolaus yine, Tanrının yaratıklarda bulunan bütün bu ayırım ve karşıtlıkları kendisinde kavranamaz bir şekilde bir araya getirerek astığını söyler. Cusanus bundan dolayı bir negatif teoloji öne sürer; yani Tanrının ancak olumsuz bir biçimde bilinebileceğini savunur. Ona göre biz sonlu bir şeyi daha önceden bildiğimiz bir şeye benzeterek veya o şeyle kıyaslayarak biliriz; bizim sonlu şeyleri bilmemizin yolu kıyaslama, benzerlik kurma ve ayırmadır. Fakat Tanrı sonsuz veya sınırsız bir varlık olduğu için sonlu hiçbir şeye benzemez; bu yüzden Tanrıya birtakım özellikler yüklemek, sonlu şeyler için kullandığımız kavram ve kategorileri ona uygulamak, O’nunla bu dünyadaki şeyler arasında bir benzerlik ilişkisi kurmak olur (Cevizci, 2009:391).

Campbell’ın da monomitte sıklıkla karşıtların uyuşması anlatması C. Nikolaus’un fikirlerinden etkilendiğini gösterir. Campbell’a göre maceraya atılanlar hayattaki zıtlıklar arasında ezilirken kahraman bu zıtlıklar arasında ezilmeyerek yoluna devam edebilen kişidir. Karşıtlıkların yolunu kestiği yerlerde egosundan sıyrılarak engelleri geçer ve yolculuğuna devam edebilir (Campbell, 2021:101).

Eşik muhafızının ebeveynler olduğu durumlarda ebeveynler çocuklarını kahraman olarak görmedikleri için içgüdüleriyle onu önce çağırıp geri çevirmeye daha sonra güvenli dünyayı terk etme isteğinden vaz geçirmeye çalışırlar. Güvenli dünyanın hakimi ve nizamın sürmesinden sorumlu otoritenin temsilcisi hükümdar da bilinen dünyayı terk etmek isteyen kahramanı durdurmak ister. Eşik bekçisi hükümdar olduğunda genellikle kahramanı sınavlara tabi tutarak eşgi aşamayacağını görmesini sağlamaya çalışır. *Hayırdır İnşallah* masalında padişah bilinmeyen dünyaya geçmeye çalışan delikanlıyı sınava tabi tutar.

Anadolu Türk masallarında eşik muhafızları; otorite, aile, doğüstü canlılar ve diğer güçlerdir. Kahramanın eşik muhafızını geçme yolları da benzerlikler gösterir. Kahraman eşik muhafızının sınavını geçer, muhafızı ikna eder, yardım alır, eşik muhafızı atlatır veya eşik muhafızı ile karşılaşmaz. İlk Eşiğin Aşılması aşamasının görüldüğü Türk masalların eşik muhafızları ve kahramanın bu eşik muhafızını geçme şekilleri benzerlikler gösterir.

2.1.4.1 Eşik Muhafızları. Güvenli alandaki hayatı düzenleyen, toplumsal kuralları işleterek sıradan insanları bilinmeyen dünyanın tehlikelerinden koruyan kişiler eşik muhafızlarıdır. Masal aleminde bilinen ve bilinmeyen dünya arasında eşik adı verilen soyut bir sınır olduğu varsayılır. Kahraman toplum tarafından bilinmeyen dünyanın tehlikeleri anlatılarak güvenli alanda kalması telkiniyle büyür ve yaşar. Anadolu Türk masallarında eşiği aşmasını engellemek isteyen muhafızların kimlikleri ve masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 5. Anadolu Türk masallarında eşik muhafızları

Kahramanı bilinen dünyada tutmak isteyen eşik muhafızı 55 masalda⁴³ sistemin en yetkili kişisi olan padişah'tır. Doğaüstü canlılar 44 masalda⁴⁴ aile 29 masalda⁴⁵ eşik muhafızı görevi üstlenir. Kahraman 23 masalda⁴⁶ eşik muhafızı ile karşılaşmadan eşiği geçer. Eşik muhafızlarının ortak görevi kahramanı bilinen dünyada tutmak veya yolculuğu çıkmak için yeterli gücü ve isteği olup olmadığını görmektir. Bu aşamada kahraman eşik muhafızına cesaretini gösterir ve eşiği zorlanmadan geçer.

⁴³ Padişahın eşik muhafızı olduğu masallar: *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Çember Tiyar* (B10), *Garip Çoban* (DIV/6), *Papağan* (B9), *Sefa ile Cefa* (A 9), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Tuz* (T26), *Ütelek* (B16), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) (T13), (A3) *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Dev Baba* (B2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14), *Karga Peri* (K24), *Odun Yarıcı* (K15), *Sihirli Ayna* (K35), *Tasa Kuşu* (A6), *Kara Kedi* (T5), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Macun* (K12), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *İnci Salkım* (DV/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (D VIII/5), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (D VI/6), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli* (D III/11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Yazgı* (D X/5), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Keloğlan* (K16), *Kırk Haramiler* (T28), *Balıkçı Güzeli* (B19), (K1), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Peri Kızı* (T2), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Arap Dev* (DI/11), *Han Arap* (DIV/10), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Kısmetimi Ariyorum* (DVIII/9) (T 3), *Ahmet* (DI/14), *Sihirli Tavşan* (T22), *Karga III* (DV/11), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Uyku Şehzade* (DIX/5).

⁴⁴ Doğaüstü canlıların eşik muhafızı olduğu masallar: *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Tılsımlı Kamçı* (D IX/4), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu*: (DX/7), *Atın Oğlu* (K21), *Anka Kuşu* (DI/10), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Kırk Arap* (T12), *Tahta At* (DX/3), *Kamer Tay* (K29), *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İhtiyar Kuş* (T14) *Dev Anası: Sümüllü Köşk* (K2), *Limon Kız* (T24), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Sihirli Gül* (K6), *Deveoğlu* (K11), *Ejderha: Üç Şehzade* (DX/1), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Kırk Kardeş* (T1), *Aslan Sütü* (DI/12), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Rüzgar Dev* (K19), *Yedi Başlı Ejderha* (K27).

⁴⁵ Ailenin eşik muhafızı olduğu masallar: *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Telli Top* (B15), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Leylek Dadı* (DVI/21), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Balböyrek* (DII/4), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Üşengeç* (B13) *Baba: Cankulu* (DII/15), *İki Kardeş* (DV/1), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Şamdan Kız* (T25), *Altın Direk* (D I/8), *Tahta At* (DX/3), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Eşi: Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Teyzeler: Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12) *Üvey Anne Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5), *Cemile* (DII/17), *Alabalık* (T19), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Narbağ ile Nar Hatun* (D VII/4), *Seksen Göz* (T17) *Yengeler: Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5).

⁴⁶ Eşik muhafızının belirsiz olduğu masallar: *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kelikçi* (DV/13), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Yarım Arap* (DX/4), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Güneşin Kızı* (T20), *Konuşan Kaval* (T23), *Emir Yemen* (DIII/16), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Keloğlan* (DV/14), *Yıldız Falı* (K22), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Efe Osman* (DIII/13), *Nasıplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keklik* (DV/12), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tık Söpm* (B20).

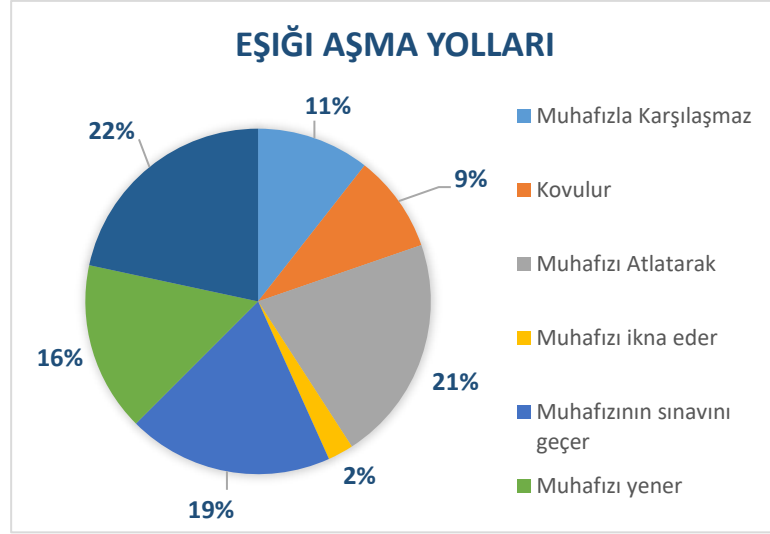
Kahramanın ilk eşikte karşılaştığı doğaüstü varlıklar arasında en korkulanı ejderhadır.⁴⁷ Kahraman eşiği aşmak istediğinde karşılaştığı ejderhayı öldürerek *Kırk Kardeş* masalındaysa sadece yaralayıp geçer. Masal dünyasının doğaüstü varlıklarından devler 12 masada⁴⁸ eşik muhafızı olarak görülür. Devler dışında eşik muhafızlığı yapan diğer doğaüstü varlıklardan biri *Şah Yusuf* ve *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında görülen Arap'tır. Arap, cin kelimesi halk arasında kullanılması sakıncalı olduğu için tercih edilen bir yakıştırmadır. Arap dışında farklı eşik muhafızları nadiren görülebilir. *Avcının Oğlu* masalında ayı, *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* masalında sakallı bir cüce eşik muhafızıdır. *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* masalında eşik muhafızı olan kadıysa mirası bölüşmek isteyen kardeşler tarafından öldürülür. Kahramanı güvenli alandan çıkmasını engellemekle görevli kişi bir savaşçı da olabilir. *Küçük Oğlan* ve *Cengaver* masalında cengaver, *Ayının Oğlu* masalında savaşçı Haramî kız, masalın kahramanlarını bilinen dünyadan çıkmasını engellemek için sınar. Bazı masallarda askerler de eşik muhafızlığı yapabilir. *Dağıstan'ın Aşkı* masalında Dağıstanlı, askerler Dağıstanlının sevdiği kadına ulaşmasını engellemek isterler fakat başaramazlar. *Cennet Bağından İki Elma* masalında kahramanın savaşta karşılaştığı askerler eşik muhafızı görevini üstlenir. Kahraman karşılaştığı farklı eşik muhafızlarını benzer yöntemlerle aşar.

2.1.4.2 Kahramanın İlk Eşiği Aşma Yolları. Anadolu Türk masallarında kahraman eşik muhafızını ikna ederek, muhafızı aşmak için yardım alarak veya muhafızı atlatarak geçer. Bazı masallardaysa kahraman eşik muhafızı tarafından kovulur veya muhafızla hiç karşılaşmadan eşiği geçer. Kahraman bir önceki aşamada gelen doğaüstü yardımın da verdiği güçle muhafızı genellikle zorlanmadan geçmeyi başarır.

Kahramanın eşik bekçisini aşma yollarının Anadolu Türk masallarında görülme oranları şu şekildedir:

⁴⁷ Eşik bekçisinin ejderha olduğu masallar: *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Yedi Başlı Ejderha* (K27) *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Rüzgar Dev* (K19), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Kırk Kardeş* (T1)

⁴⁸ Eşik bekçisinin dev olduğu masallar: *Aslan Sütü* (DI/12), *Atın Oğlu* (K21), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *İhtiyar Kuş* (T 14), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Şah Yusuf* (K34), *Yedi Başlı Koca Dev* ve *Padişahın Oğlu* (DX/7).



Şekil 6. Kahramanın eşik muhafızını aşma yolları

Kahraman 40 masalda⁴⁹ eşik muhafızının sınavını geçerek eşığı aşar. Kahramanın kovularak eşığı geçtiği 16 masalda⁵⁰ bilinen dünyanın dışına çıkmasına otoritenin kovması veya genelde kötü niyetli kadınlar olan hilekarların tuzağı sebep olur. Bunun dışında Campbell'ın bahsettiği doğaüstü varlıklar 33 masalda⁵¹ eşik muhafızı olarak görülür.

⁴⁹ Kahramanın eşik bekçisinin sınavını geçerek ilk eşığı aştığı masallar: □ Canpolat (DII/16), Tahta At (DIX/3), Yazgı (DX/5), Cennet Bağından İki Elma (DIII/1), Tahta At (DIX/3), Benli Bahri (B4), Altı Kız Babası (B14), (DI/6), (DII/2)Kırk Arap (T12), Şehşirah Taşları (DIX/2), Kervancı Kızı ile Padişah (DVI/4), Eşek Kafası (B12), (DIV/1), (DVI/19), İlik Sultan (B18), Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha (K31), Seksen Göz (T17), İdare, Mudara, Dubara (DV/2), Balıkçı Ahmet (DII/7), İnci Salkım (DV/4), Peri Kızı ve Padişahın Oğlu (DVIII/5), Berlihava (DII/8), Keloğlan ile Üç Peri (DVI/2), Keloğlan ile Deniz Aygırı (DV/15), İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız (DV/5), Kara Yılan I (A12), (DV/10), Kunderacı ile Padişah Kızı (DVI/17), Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu (DVI/6), Oduncu ile Abugüneş (DVII/6), Periler Padişahının Kızı (DVIII/6), Kör Padişahın Oğlu (DVI/13), Dünya Güzeli (DIII/11), Kötülüğün Sonu (DVI/16), Kapının Kölesi (DV/7), (DX/5), Meram Şah ile Sade Sultan (K36), Macun (K12), Balıkçı Mehmet (K8), Parmaksız Ahmet (K10), Rüzgarın Oğlu (T21), Gülperi ile Elmakız (DIV/8), Keloğlan ile Tilki Padişahı (DVI/1), Arap Dev (DI/11), Keloğlan (K16).

⁵⁰ Kahramanın eşik bekçisi tarafından kovularak eşığı geçtiği masallar: Papağan (B9), Oduncunun Kızları (DVII/7), Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense (DV/8), İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız (DV/5), Ayşe Kız (DII/3), (DV/5), İki Kardeş (DV/1), Alabalık (T19), Çan Kuşu, Çor Kuşu (B8), Periler Padişahının Kızı (DVIII/6), Telli Top (B15), Han Arap (DIV/10), Daha Başına Neler Gelecek (DIII/4), Tuz (T26), Narbağ ile Nar Hatun (DVII/4), Göğsü Kilitli (DIV/7) Kesik Elli Kız (DVI/5).

⁵¹ Kahramanın eşik bekçisi yendiği masallar: Tılsımlı Kamçı (DIX/4), Kral Padişahın Kızı (B5), Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu (DX/7), Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan (B22), Aslan Sütü (DI/12), Atın Oğlu (K21), Avcının Oğlu (T7), Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran (DI/15), Ayının Oğlu (DII/1), Delikanlı ile Ejderha (DIII/6), Anka Kuşu (DI/10), Dağıstan'ın Aşkı (DIII/3), Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah (DVI/11), Murat, Serhat, Ferhat (DVII/3), İhtiyar Kuş (T 14), Akıllı Şehzade II (DI/2), Kösenin Atı (DVI/14), Kuyudaki Kamçı (DVI/20), Küçük Oğlan ve Cengaver (D VI/21), Zümrüdüanka Kuşu (K13) (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), Kırk Oğlan (DVI/10), (T18), Altın Bülbül (T10) (DI/7), Ahmet ile Mahmut (DI/1), Korkusuz Oğlan (DVI/12), Rüzgar Dev (K19), Atları Yiyen Kız (DI/13), Yedi Başlı Ejderha (K27), Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu (K34), Ejderha Kuyusu (K17), Kara Tavuk (B6), Kırk Kardeş (T1), Üç Şehzade (DX/1).

Anadolu Türk masallarında kahraman karşılaştığı yukarıda belirtilen farklı eşik muhafızlarını aşmak için benzer yollar kullanır. Bu yollardan en sık kullanılanı 44 masalda⁵² örneğine rastlanan muhafızı atlatmaktır. Bunun dışında 30⁵³ masalda kahraman seçilmiş kişi olduğu için muhafızla karşılaşmadan eşiği geçer. Kahramanın eşiği geçme yollarından biri de yardım almasıdır. Masalın akışında olağan görülen bu durum masal içinde kahramanın yolculuğunun aşamaları değerlendirildiğinde bir tasnif sorunu yaratır. Eşiği geçmek ile ilgili durumda bir yöntem olarak tespit edilen yardım alması bir önceki aşamada görülen doğüstü yardımla iç içe geçmiştir. Eşiği aşma aşamasında da görülen 46 örneğin⁵⁴ de gösterilmesi ince ayrımı tespit açısından önemlidir.

Eşik Muhafızının Sınavını Geçer. Eşik muhafızı kahramanı bir sınava tabi tutarak isteği, cesareti ve gücünü sınar. Genellikle kahramanın evlenmek niyetiyle yolculuğa başladığı masallarda kahraman talip olduğu kişiye liyakatini ispat etmek için bir sınava tabi

⁵² Kahramanın eşiği eşik muhafızını atlatarak geçtiği masallar: *Odun Yarıcı* (K15), *Alabalık* (T19), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Balböyrek* (DII/4), *Sihirli Çeşme* (T29), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11) (DVIII/8), *Şap ile Şeker* (K4), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Şamdan Kız* (T25), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Altın Direk* (DI/8), *Dev Baba* (B2), *Sihirli Ayna* (K35), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Tasa Kuşu* (A6), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (A3), (T13), *Mehmet Eşkya* (B17), *Sihirli Gül* (K6), *Limon Kız* (T24) *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *İki Kardeş* (K5), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12).

⁵³ Kahramanın eşiği eşik muhafızını ile karşılaşmadığı masallar: *Cemile* (DII/17), *Garip Çoban* (DIV/6), *Kulah*, *Kamçı ve Seccade* (K14), *Devkulak* (DIII/9), *Şah Yusuf* (K32), *Kırk Haramiler* (T28), *Bumbum* (DII/14), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Ayşe Kız* (DII/3) (DV/5), *Çoban Ali* (T27), *Keloğlan* (K16), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Yıldız Falı* (K22), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Fadime Kız* (DIV/4), *Emir Yemen* (DIII/16), *Cankulu* (DII/15), *Yarım Arap* (DX/4), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Canpolat* (DII/16), *Karga Peri* (K24), *Üç Kardeş I* (DIX/7), *Rüya* (DVIII/8), *Ali Gözü*, *Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi* (DI/6), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Güneşin Kızı* (T20), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Keloğlan* (DV/14), *Kelikçi* (DV/13).

⁵⁴ Kahramanın eşiği geçerken yardım aldığı masallar: *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Yılan Peri* (K37), *Güneşin Kızı* (T20), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Doğruluk* (T30), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Kara Tavuk* (B6), *Kırkinci Oda* (T8), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Telli Top* (B15), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Sihirli Tavşan* (T 22), *Efe Osman* (D III/13), *Güzel İşlerin Sonu* (D IV/9), *Deveoğlu* (K11), *Tuz* (T26), *Üşengeç* (B13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Karga III* (DV/11), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keklik* (D V/12), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tık Sopam* (B20), *Göğsü Kilitli* (DIV/7) , *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12) *Kara Yılan I* (A13), (DV/10), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Deli Gücük* (B11), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

olur. Evlilik maksadındaki kahraman genellikle soylu kiři olan sultana talip olur ve 34 masalda⁵⁵ padiřah kızına talip olan kiřiyi grevler vererek sınar. Bu sınavlar olduka zorludur. *Macun* masalında padiřah Kelođlan’dan dnyanın tm kuřlarını yakalamasını, *Oduncu ile Abugneř* ve *Eřek Kafası* masallarında da padiřah damat adayından kızına layık bir eřsiz bir saraya yapmasını ister. *İlik Sultan* masalında řartlar ters iřler. Bu masalda kızın ařık olduđu řehzade, kızı grmek iin denizin stnde billur bir křk ister. Padiřah da kızının saadeti iin bu křk yaptırır.

Padiřah kahramanı yolculuktan vaz geirmek iin bilinmeyen dnyadan deđerli bir nesne getirmekle grevlendirir. Kahraman ekinmeden grevi kabul eder ve bu grev aslında yolcuđun temelini oluřturur ve dolayısıyla Maceraya ađrı ve İlk Eřiđin Ařılması ařamaları birlikte gerekleřmiř olur. *Sihirli Ayna* ve *řehřirah Tařları* gibi masallarda bu grev deđerli bir nesneyi bulup getirmektir. *Kr Padiřahın Ođlu* masalında kahramanın grevi padiřahı tedavi edecek řıfalı otu bulmaktır. řehzade babasını iyileřtirecek olan řıfalı ieđi bulur ve getirir. *Padiřahın Kızı II* masalında ise grev bilinmeyen dnyaya gidip kayıp sultanı kurtarmaktır.

Kara Yılan ve *Benli Bahri* gibi masallarda kahraman, herkesin korktuđu iin yapmaktan ekindiđi bir grevi yapma cesareti gstererek *İdare*, *Mudara*, *Dubara* masalındaysa kıvrak zekası sayesinde padiřahın sorduđu sorulara dođru cevaplar vererek sınavını geer.

Bazen uzun ve tehlikeli yolculuklar eřik olarak kahramanın karřısına ıkar. *Balık Bilmezse Halık Bilir* ve *Kırk Arap* gibi masallarda kahramanın sınavı uzun ve yorucu bir yolculuđu tamamlamaktır ve kahraman sebat ederek bu yolculuđu tamamladıđında ve sınavı gemiř olur.

Kahramanın sınanan bir bařka zelliđi de alak gnll olmasıdır. Farklı formdaki bir canlıyla evlenmek zorunda kalan kahraman bu durumu kabullendiđinde dllendirilir.

⁵⁵ Kahramanın ilk eřiđinin sınav olduđu masallar: *Macun* (K12) *Balık Ahmet* (DII/7) *Dnya Gzeli* (DIII/11), (B3), *Seksen Gz* (T17) *Keven Gzeli ile Padiřahın Ođlu* (DVI/6) *Sihirli Ayna* (K35), * Peri* (DVI/2) *Kelođlan ile Deniz Aygırı* (DV/15) *Kunduracı ile Padiřah Kızı* (DVI/17) *řehřirah Tařları* (DIX/2) *Oduncu ile Abugneř* (DVII/6) *Eřek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *İlik Sultan* (B18), *Balık Mehmet* (K8), *Kr Padiřahın Ođlu* (DVI/13), *Padiřahın Kızı II* (DVII/12), *Kelođlan ile Tilki Padiřahı* (DVI/1), *Meram řah ile Sade Sultan* (K36), *İnci Salkım* (DV/4), *Kara Koyun* (DV/9), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Kara Yılan* (A12), (DV/10), *Kara Kedi* (T5), *Ktlđđın Sonu* (DVI/16), *İdare*, *Mudara*, *Dubara* (DV/2), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DIII/6), *Kırk Arap* (T12), *Berlihava* (DII/8), *Kuru Kafa* (DVI/18), *Benli Bahri* (B4), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Peri Kızı ve Padiřahın Ođlu* (DVIII/5), *Kervancı Kızı ile Padiřah* (DVI/4), *Rzgarı Ođlu* (T21).

Kuru Kafa ve *Berlihava* masallarında kahraman insan dışı canlılar şeklindeki kısmetiyle evlenmeyi kabul eder. Kahraman bu evliliği kabul ettiğinde hayvanın içinden çıkan güzel/yakışıklı kısmetiyle karşılaşır.

Masallarda eşik bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki tehlikeli geçitleri de temsil eder. İki evren arasındaki tehlikeli geçit de muhafızı olmayan bir doğal eşiktir. Bu geçit *Altı Kız Babası* masalında tehlikeli bir köprüdür. Kahraman atın gözünü kapatarak köprüyü geçer. İki dünya arasındaki eşiklerden biri de kahramanın karşılaştığı ve yol ayrımlarıdır. Kahraman bilinmeyen dünyanın sınırına geldiğinde yol ikiye ayrılır ve doğru yolu seçen kahraman de eşığı geçmiş olur. *Peri Kızı* ve *Padişahın Oğlu* masalında çocukların üçü de yolları bulur fakat sadece büyük şehzade doğru yolu seçer.

Tercih ile eşığın geçildiği bir diğer masal olan *Rüzgarı Oğlu*'nda eşik muhafızını gizemli bir sestir. Rüzgarın Oğlu, ormanda duyduğu ses hayatında bir dönem fakir olacağını bunu gençlikte mi yaşlılıkta mı yaşamak istediğini sorar. Rüzgarın oğlu, fakirliği gençlikte ister, tüm varlıklarını kaybeder. Bilinen dünyada tüm varlığını kaybeden Rüzgarın Oğlu, bilinmeyen dünyada varlığa kavuşmak için yola çıkar. *Kervancı Kızı ile Padişah* masalında Nergis'in sınavı bilinmeyen dünyada padişahın sarayında çalışmasıdır. Nergis padişahın sarayında çalışır ve padişahın dikkatini çekmeyi başarır.

Masallarda Kahramanın Yolculuğu belirli bir kalıpta gerçekleşse de eşik muhafızının farklı kimlikleri, kahramanın muhafızla karşılaştığında aşma yollarında görülen bu farklılıklar masal evrenini renklendiren unsurlardır. Bu yardımcı figürler ve kahramanın yaşadıkları mükerrer bir yolculuğun örtük bir şekilde gizlenmesini sağlar.

Eşik Muhafızını İkna Eder. Bilinen dünyanın eşik muhafızının görevi kahramanı dışarıdaki dünyanın tehlikelerinden korumaktır. Kahraman kararlı davranır ve eşik muhafızına kendini ispatlarsa muhafız kahramana yardımcı olabilir. Kahraman 6 masalda⁵⁶ eşik muhafızını ikna ederek ilk eşığı aşmayı başarır. Bu masallardan *Sümbüllü Köşk* ve *Peri Kızı I*'de kahramanın karşılaştığı eşik muhafızı dev anasıdır. Kahraman dev anasını

⁵⁶ Kahramanın eşik muhafızını ikna ederek geçtiği masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Evden Kovulan Köse* (D IV/2).

eşiği geçmesine izin vermesi için ikna etmekle kalmaz dev anasından yolculuğu için ihtiyaç duyduğu yardımı da alır.

Bilinmeyen dünyaya geçen kahraman kendine tehlikelerden korunacak güvenli bir alan arar. Bilinmeyen dünyadaki bu alanı da bir muhafız bekler ve kahraman bu muhafızı ikna ederek güvenli yerde kalmayı başarabilir. *Dünya Güzeli* masalında şehzade padişahın sarayına girer ve sarayda kalmayı başarır. Kahramanın yolculuğunda tehlikeli eşik bekçilerinin arasında girip yaşaması da eşik muhafızını ikna edilerek eşiği aşma örneği sayılabilir. *Evden Kovulan Köse* masalında köse, devlerle karşılaşır önce devleri eşiği geçmesi için ikna eder ve bir süre devlerin arasında yaşar.

Kahraman, fiziksel gücünün yanında zekası ve ikna gücü gibi farklı olumlu özelliklerinin farkına varır. Kahraman ne kadar güçlü olursa olsun bazı sınavları aşmak için yardıma ihtiyaç duyabilir. Bu durumda yolculuğuna destek olan masal aleminin güçleri bir yardımcı göndererek kahramana destek olur.

Yardım Alır. Seçilmiş kişi olan kahramanın muhafızı geçme yollarından bir diğeri de yardım almaktır. Daha önce aldığı Doğaüstü Yardım gibi desteklerin ortaya çıkış ve gerçekleşmesi İlk Eşiğin Aşılmasıyla iç içedir. Kahramanın eşiği aşması için gereken yardım, doğaüstü güçlerden gelebileceği gibi sıradan insanlardan da gelebilir.

Kahramanın 9 masalda⁵⁷ peri, dev, Arap(cin) veya ejderha gibi doğaüstü varlıklardan yardım alarak eşiği geçer. Kahraman; *Cimri ile Cömert* ve *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masallarında periler, *Yılan Peri* ve *Doğruluk* masallarında devler *Kismetimi Arıyorum* ve *Deli Gücük* masallarında Arap (cin), *Hızır ile Üç Kardeş* masalındaysa Hızır'ın yardımıyla isteklerine kavuşur. *İyilik Yap Saadet Bul* masalında kahraman gideceği yolu ve yapması gerekenleri bir ihtiyardan öğrenerek bilinmeyen dünyaya geçer. *Avcı Ahmet* masalında ise

⁵⁷ Kahramanın doğaüstü güçlerden yardım alarak ilk eşiği geçtiği masallar: Doğaüstü varlıklardan: *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *Deli Gücük* (B11), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Avcı Ahmet* (DI/14), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6) Sihirli nesnelerden: *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), (T23), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Tık Sopam* (B20), (T31), *Üşengeç* (B13), *Efe Osman* (DIII/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3) Hayvanlar: *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12) *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5) *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21) *Sihirli Tavşan* (T22), *Karga III* (DV/11), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12), *Keklik* (DV/12), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14) *Tahta At* (DX/3).

Ahmet, yılanların şahından aldığı sihirle hayvanların konuşmasını anlamaya başlayarak eşiği aşar.

Kahramanın eşiği aşarken ihtiyaç duyduğu yardım sadece doğaüstü canlılardan gelmez. Sihirli nesneler de kahramanın eşiği aşmasını sağlayabilir. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında sihirli nesne içindeki suyu altına çeviren tas, *Keloğlan ve İhtiyar* masalında ise sihirli değirmen, *Oduncu Keloğlan* ve *Tık Sopam* masallarında ise sihirli kutuya sahip olan Keloğlan ilk eşiği aşar. *Keloğlan ve İhtiyar* masalında ise sihirli değirmen fakir kahramanı varlıklı hale getirerek bilinmeyen dünyaya geçmesini sağlar. *Oduncu Keloğlan* ve *Tık Sopam* masallarında ise sihirli kutuya sahip olan Keloğlan ilk eşiği aşar.

İstisnai bir durumun görüldüğü *Efe Osman* masalıda Osman, üstüne yazılar yazdırdığı kılıç sayesinde kendine zarar vermek isteyen üç kardeşten kurtulur ve saygılarını kazanır. *Dünya Güzeli* masalında ise kahramana yardım eden güç belirsiz olsa da kahraman padişahın elinden kurtulmayı başarır.

Kahramanı ilk eşiği aşarken zor durumda kaldığında ihtiyaç duyduğu yardım hayvanlardan da gelebilir. Bilinen dünyadaki canlılara benzeyen bu hayvanların masal dünyasında konuşabilmek gibi doğaüstü güçleri vardır. Hayvanlar zor durumda kalan kahramana taşıyıp uzaklaştırarak veya konuşup bilgi vererek eşiği aşmalarını için yardım eder. *Söz Dinlememenin Cezası* masalında ceylan, *Keklik* masalında karga kahramana yol göstererek yardım eder. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* ve *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* masalında kahraman tilkinin zekasından faydalanır, tilki kahramana yapması gerekenleri söyleyerek ilk eşiği aşmasını sağlar. *Sihirli Tavşan* masalında tavşan, *Karga III* masalında bilgi veren karga yardımcı hayvanlardır. *Fadime ile Sarı İnek* masalında ise Sarı İnek'ten Fadime'ye akıl verir ve masalın sonunda öldüğünde sihirli kemikleri sayesinde başka bir sorunun çözülmesini sağlar. Bazı hayvanlar sahip oldukları sihirli güçlerle kahramana yardım eder. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan, sihirli balığı bulur ve ondan aldığı sihir marifetiyle suları ve odunları taşır. *Süpürgecinin Çocukları* masalında süpürgecinin evden kovduğu çocuklarından biri, sihirli tavuğunu yer ve tavuktan gelen sihir sayesinde gittiği ülkede padişah olur.

İlk eşiği aşmak için kahramanın ihtiyaç duyduğu yardım 7 masalda⁵⁸ sıradan insanlardan gelir. Sıradan insanlar genellikle kahramana hayatta kalma ve güvenli alanda barınması konusunda yardım eder. *Dört Nasihat* ve *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masallarında kahraman karşılaştığı bilge kişiler kahramana iş verir. Kahramana girdiği işte çalıştığı sürece önemli nasihatler alır. İşverenlerin öğütleri sayesinde kahramanlar yolculuklarında karşılaşacakları çözebilecek erdemi kazanır. *Sâdıka Hatun*, *Güzel İşlerin Sonu* ve *Beşer Kız* masallarında zor durumda kalan kadınlara kervancı, balıkçı gibi insanlar yardım eder. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalıda çocuklara yardım eden bir balıkçıdır. Teyzeleri tarafından sepet ile nehre atılan çocukları bulan balıkçı çocuklara büyüyene kadar bakar.

Sıradan insanlar kahramana ilk eşiği aşması için gerekli bilgileri vererek de yardım edebilir. Kahramanın aldığı yardım bilgi şeklinde de olabilir. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda Keloğlan ve annesi, eşinden kuşa dönüşüp kaçan Bahtiyar Bey'in yerini sultana söylerler.

Doğaüstü varlıklar, sihirli nesneler ve hayvanlar masalların renkli dünyası içinde sıklıkla karşılaşılan ve kahramana yardım eden figürlerdir. Sıradan insanların da bu yardımcıları arasına katılması dinleyenleri masala katarak etkiler ve masal dünyası ile bilinen dünyayı yaklaşıtrıcı bir rol üstlenir.

Eşik Muhafızını veya Zor Durumu Atlatır. Masalların kahramanları her zaman soylu veya güçlü kişiler değildir. Zayıf ve güçsüz kişiler de güzel ahlak ve erdemleri sebebiyle kahramana dönüşebilir. Bu kahramanlar eşik muhafızı ile karşılaşınca sihirli nesne veya doğaüstü canlılardan yardım alamazlarsa kendi zekalarını kullanıp fiziksel çatışmaya girmeden eşiği geçebilir. Eşik muhafızı tarafından tehdit edilen zayıf kahraman 34 masalda⁵⁹ eşik muhafızına karşı gelse de çatışacak gücü olmadığı için kaçmayı tercih

⁵⁸ Kahramanın sıradan insanlardan yardım alarak ilk eşiği geçtiği masallar: *Dört Nasihat* (D III/10), (D IV/13), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (D VII/11), *Sâdıka Hatun* (D VIII/10), *Deveoğlu* (K 11) *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5).

⁵⁹ Kahramanın eşik muhafızını atlatarak eşiği geçtiği masallar: *Balböyrek* (DII/4), *Şamdan Kız* (T25), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Altın Direk* (DI/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Sihirli Gül* (K6), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Turunc Perileri* (K.7), (T24), (DX/2) *Papağan* (B9), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), (K25) *Arap Dev* (D I/11), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Ütelek* (B16), *Emanete İhanet* (DIII/15) *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Halık Bilir* (DII/6), *Şap ile Şeker* (K4), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *İki Kardeş* (K5), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Mehmet Eşkiya* (B17), *Tasa Kuşu* (A6), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Odun Yarıcı* (K15).

eder. *Balböyrek* ve *Papağan* masallarında kahraman, öldürülmemek için bilinen dünyadan kaçır. *Ejderha Bey* masalında biraz farklı bir durum görülür. Masalda kız ejderhadan önce ejderhadan kurtulur daha sonra ejderhayı insana çevirir ve ejderhanın dönüştüğü yakışıklı delikanlı ile evlenir.

Kahraman eşik muhafızını atlatırken muhafızı zor durumda bırakabilir. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında kahraman, Ali Cengiz'in sırlarını öğrendikten sonra bu sırları kullanarak ustasından kaçır. Padişahın yanına gelirler ve Ali Cengiz'i padişaha öldürtür ve muhafızı atlatıp yenerek eşik muhafızını aşmanın iki yolunu birlikte gerçekleştirmiş olur.

Kahramanın atlattığı eşik muhafızı 5 masalda⁶⁰ doğaüstü varlıklardır. Bunların dışında aptal, müezzin ve askerler de kahramanın atlattığı eşik muhafızları olabilir. *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında Ayşecik aptalı, *Helvacı Güzeli* masalında ise müezzini atlatmayı başarır. Kahraman erdemli kişiliğiyle topluma örnek olsa da istisnai olarak yalan söylemek zorunda kalabilir. *Uyku Şehzade* masalında Fıtilci kız, padişahın askerlerini atlatmak için yalan söylemek zorunda kalır.

Kahramanın eşik muhafızı tarafından kovulması da eşiği aşmanın farklı bir yoludur. *Melul Bey ile Abugüneş* ve *Dev Baba* masallarında kahraman padişah tarafından kovularak eşiği aşır. *Balık Bilmezse Halık Bilir* ve *Şap ile Şeker* masallarında ise kahraman eşiği geçmek isterken eşik muhafızına yakalansa da eşik muhafızının merhameti sayesinde eşiği aşır.

Kahraman bulduğu sihirli ya da özel nesneleri kullanarak eşiği geçebilir. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında olduğu gibi sihirli nesnelerin yardımıyla eşik muhafızına görünmeden de eşiği geçebilir. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, sihirli seccade ile Kral-Padişah'ın sarayına ulaşır ve sihirli külâh sayesinde görünmez olup içeri girmeyi başarır.

Bazı masallarda kahraman çağrıya uyarak yola çıkar ve eşik muhafızı ile karşılaşmadan ilk hedefine ulaşabilir.

Eşik Muhafızı ile Karşılaşmaz. Masallarda kahraman seçilmiş kişi olduğu için bazen hiçbir muhafızla karşılaşmadan ilk eşiği aşarak bilinmeyen dünyaya geçebilir. Eşikte

⁶⁰ Kahramanın doğaüstü varlığı atlatarak eşiği aştığı masallar: *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Ejderha Bey* (DIII/14), *İğci Baba* (DV/3), (A8).

herhangi bir muhafızla karşılaşmayan kahramanın bu aşamayı geçtiği bilinmeyen dünyadaki saraya ulaştığında anlaşılır. Eşik muhafızı ile karşılaşmayan kahraman 7 masalda⁶¹ bilinmeyen dünyadaki saraya ulaşır ve sarayda bir süre konaklar.

Kahraman yolculuğunda saray dışındaki farklı yerlere ulaşarak da eşiği geçtiğini gösterebilir. Ulaştığı yer bilinmeyen dünyadaki güvenli alandır ve kahraman burada sadece hayatını idame ettirir. *Ayşe Kız* masalında Ayşe, yaşlı kadının evine ulaşır ve yaşlı kadınla yaşamaya başlar. *Çoban Ali* masalıda Ali, mezarlıkta karşılaştığı adamın evinde misafir olur. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında, çocukları Ahmet Ağa'nın evine ulaşır ve yerleşerek o evde büyürler.

Kahraman bir zorlukla karşılaşmadan eşiği geçmesinin bir başka işareti de iş bulup çalışmasıdır. *Helvacı Güzeli*, *Yıldız Falı* ve *Gülperi ile Elmakız* masalarında kahraman bir iş bulup bilinmeyen dünyadaki hayatına başlayarak eşiği geçtiğini gösterir.

Kahraman bir yakınını bulmak için çıktığı yolculuklarda kahramanın aradığı kişinin yanına ulaşması eşiği aştığını gösterir. *Fadime Kız Emir Yemen*, *Yarım Arap*, *Canpolat* ve *Cankulu* masalarında kahraman aradığı kişinin yanına ulaşarak eşiği aşmış olur. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* ve *Turunç Perileri* masalarında bu yer sihirli nesnelerin olduğu ülkedir. *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* masalında Celali Pehlivan, ölümsüzlüğün olduğunu düşündüğü köye ulaşarak eşiği aşmış olur. Bazı masalarda da kahraman bilinmeyen gizemli bir şekilde eşiği aşar. *Sultan Süleyman* ve *Cennet* masalında kardeşinin Cennet ve Cehenneme sahip olduğunu öğrenince kardeşinden Cenneti istese de kardeşi vermez, bu istekle sultan kendini bir anda Kaf Dağı'nda bulur. *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalıda Keloğlan, kervanla birlikte çölde kaldığında su bulmayı başararak eşiği aşar. *Kelikçi* masalında Kelikçi, yürüyerek hacca giderken hiçbir zorlukla karşılaşmaz. *Konuşan Kaval* masalında padişah Dal'a gümüş bir tas verir. Dal bir kaza sonucu göle düşerek güvenli dünyadan ayrılır.

Kahramanın eşik bekçisi ile karşılaşmaması veya bu aşamayı atlatmadan geçilmesi masalın diğer aşamalarındaki maceralara ağırlık verilmesiyle açıklanabilir. Masalın genel akışı ve

⁶¹ Kahramanın eşiği atlayıp saraya ulaştığı masallar: *Cemile* (DII/17), *Garip Çoban* (DIV/6), *Külah*, *Kamçı* ve *Seccade* (K14), *Şah Yusuf* (K32), *Bumbum* (DII/14), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Ali Gözü*, *Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi* (DI/6), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Üç Kardeş I* (DIX/7), *Rüya* (DVIII/8), *Karga Peri* (K24).

tiplerin temsil ettiđi anlamlar nazara alındığında bu tip kısımlardaki eksiklikler ve bu eksikliklerin ne şekilde doldurulduđu daha kolay anlaşılmaktadır. Tüm eksiklikler aslında seçilmiş kişinin sıradan biri olmadığı ve sıradan kişiler gibi yolculuk yapmayacağını dinleyenlere göstererek masal atmosferini daha sihirli hale getirir. Kahramanın eşik bekçisi ile karşılaşmadan saray veya güvenli alana geçtiđi masalarda kahraman genellikle bir sonraki aşama olan balinanın kanını sarayda kaldıđı sürede tamamlar.

Eşik Muhafızı Tarafından Kovulur. Kahraman ilk eşiđi eşik muhafızını yenerek, ikna ederek, yardım alarak geçmesi yaygın görülse de bazı masalarda kahramanı kovan eşik bekçisi kahramanın ilk eşiđi geçmesine sebep olur.

Çocuk kahramanlar genelde kışkırtılmış ebeveynleri tarafından bilinen dünyadaki güvenli alanlarından kovulur. Üvey anneler 6 masalda⁶² çocuk kahramanın evden kovulmasına sebep olurken *Kesik Elli Kız*, *Periler Padişahının Kızı* ve *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masalarında teyzeler kahramanı kovduran kişilerdir. *Telli Top* masasında ablalar, *Han Arap* ve *Tuz* masasında da padişah kahramanı kovarak bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşiđi aşmasına sebep olurlar. *Kesik Elli Kız* masasında ilginç bir durum görülür. Diğer örneklerde kahraman sadece bilinen dünyadaki evinden atılır veya kovulurken bu masalda, kızın abisi kızını orman atarken kollarını da keser ve çaresiz bırakır. Kahraman eşiđi kovularak da geçebilir. *Melul Bey ile Abugüneş* ve *Dev Baba* masalarında kahraman bilinen dünyadan kovulur. Kahraman bilinmeyen dünyanın eşiđini kaçırılarak da aşabilir. *Daha Başına Neler Gelecek* masasında kız, kafesini açtığı kuş tarafından kaçırılarak maceraya başlatılır.

Kahramanın eşik muhafızını aşarken birden fazla yol kullanabilir.

Birden Çok Unsurun Gerçekleşmesi. Masalarda bazen işlevlerin iç içe geçtiđi görülür. Örneğin kahramanın ilk eşiđi geçmesi aşık olması ile gerçekleşirken buna eşik bekçisi ile karşılaşmadan demek de mümkündür.

Eşiđi geçmede birlikte görülen yollar genellikle atılma ve yardım almadır. *Bir Göze Bir Demet Gül* masasında çocuklar teyzeleri tarafından saraydan atılır ve önce bir inek

⁶² Kahramanın üvey annesi tarafından kovulduđu masallar: *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* (DV/8), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5) *Ayşe Kız* (DII/3), *İki Kardeş* (DV/1), *Alabalık* (T19) *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Cemile* (DII/17).

tarafından beslenirler daha sonra bir çoban tarafından büyütülürler. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında da aynı durumu yaşayan çocukları bir ihtiyar bulur ve büyütür. *Kırkinci oda* masalında annesinin nehre düşürdüğü çocuğu bir kaplan bulur ve büyütür. *Muradına Ermiyen Dilber* masalıda kız evlilik için saraya giderken teyzesi tarafından gözleri çıkarılarak ormana atılsa da ormandan geçerken kıza rastlayan kervancıların yardımıyla hayatta kalmayı başarır.

Bazı masallarda kahraman eşik muhafızını yenmek veya sınavını geçmek için yardım alabilir. Kahramanın yardım aldığı figür eşik muhafızını da temsil edebilir. Bu ilk muhafız yardımcıya dönüşürken karşılaşacağı asıl muhafız yolculuğun ilerleyen aşamalarında kahramanın karşısına çıkar. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah önce dervişten, ardından ejderhalardan yardım alarak Sümbül Köşkteki Arap'ın sınavını geçmeyi başarır. Bu masal kahramanın İlk Eşiğin Aşılmasının ötelenerek sınavlarla birlikte eşiği geçmesinin görüldüğü bir örnektir.

Masal kahramanının doğaüstü eşik muhafızını yenerek geçmesi dinleyenlerin gözündeki kahramanın imajını güçlendirir. Anadolu Türk masallarında ise kahraman olağanüstü varlıklardan ziyade otorite, yakınları ve rakipleri tarafından engellenir ve örselenir. Kahraman bu kişilerin zorlaması veya kötülükleriyle mağdur olsa da bu engelleri aşarak kimliğini pekiştirmeyi başarır.

2.1.5 Balinanın Karnı

Kahraman İlk Eşiği aştığında bilinen dünya ve bilinmeyen dünya arasındaki sınıra ulaşır. Sıradan insan haliyle bilinmeyen dünyaya hayatta kalması mümkün olmayan kahramanın insan bedenini terk edip kahraman bedeniyle yeniden doğması gerekir. Kahramanın yeni kimliğiyle doğumunun gerçekleşeceği bu aşama Campbell tasnifinde “Balinanın Karnı” olarak adlandırılmıştır.

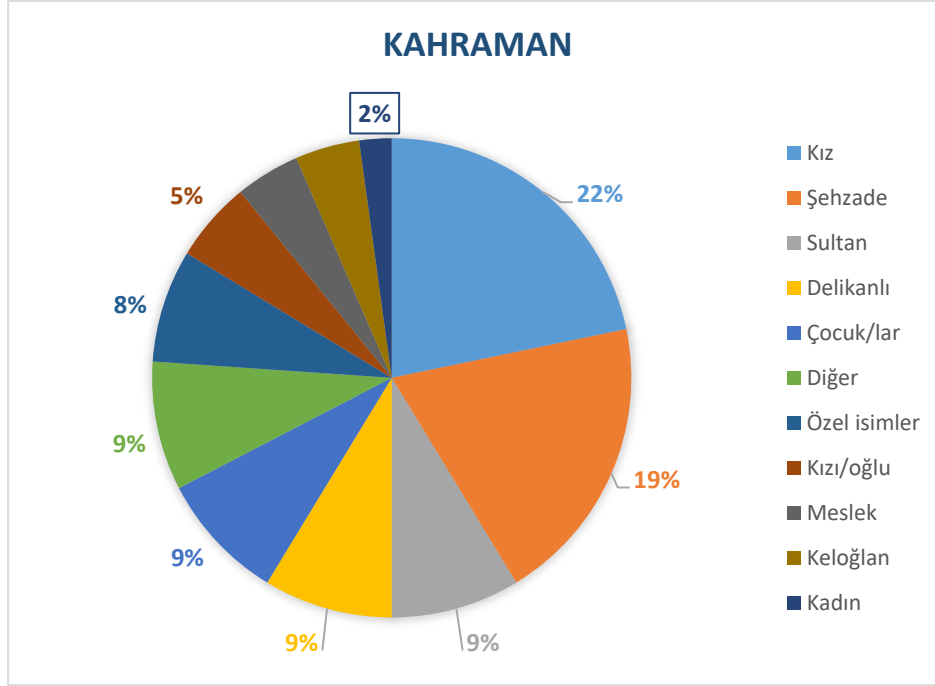
Bilinmeyen dünyaya geçmeye hazırlanan kahraman, bir kaza sonucu bilmeden veya yolculuğu sırasında kendine güvenli bir alan ararken kapalı bir alana girer. Eşik muhafızları kahramanın genellikle tekinsiz olan bu alanlara girmek istediklerini fark ederlerse engel olmak isteyebilirler. Kahraman genellikle farkında olmadan doğanın temsili ana rahmi olan bu korunaklı alana girerek kahraman kimliği ile yeniden doğumunu gerçekleştirir. “Kahraman, Balinanın Karnına ulaşarak Dünya Rahmine, Dünya Göbeğine, Yeryüzündeki

Cennet'e dönmeyi başarır.”(Campbell, 2021:109). Balinanın Karnında kahramanın yolculuğu yön değiştirir. Bilinmeyen dünyadaki muradına doğru gittiğini düşünen kahramanın yönü kendi iç dünyasında döner ve kapalı kaldığı bu alanda manevi bir aydınlanma yaşar.

Balinanın Karnı aşaması Anadolu Türk masallarında monomitin diğer kısımları gibi benzerlikler ve kendine özgü farklılıklarla gerçekleşir. Bu benzerliklerin ilki kahramanın kimliğidir. Anadolu Türk masallarında kahramanlar genellikle sultan, şehzade gibi soylu kişilerdir. Balinanın Karnı aşamasında da bu kural değişmez fakat bu aşamaya daha çok kahraman kimliği kazanması gerekli kişiler, sıradan insanlar arasından çıkan kahraman adaylarıdır. Bu aşama sayesinde sıradan insanla soylu bir kahraman aralarındaki fark ortadan kalkar.

Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnına giren kahramanın genellikle erkektir. Kahramanın Balinanın Karnına girme sebepleri; saklanma, hedefe ulaşmada bir aşama olması, kötülük, ceza veya görev, konakla ve evliliğidir. Kahramanın Balinanın Karnı aşamasını yaşadığı yerler; saraylar, köşkler, kuyu, mağara, ağaç ve sandıktır. Kahramanın Balinanın Karnından çıkışı ve Balinanın Karnında geçirdiği dönüşüm de ayrıca değerlendirilmesi gereken ortak özellikler gösterir.

2.1.5.1 Kahraman. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasını yaşayan 91 kahramanın masallarda görülme oranları şu şekildedir.

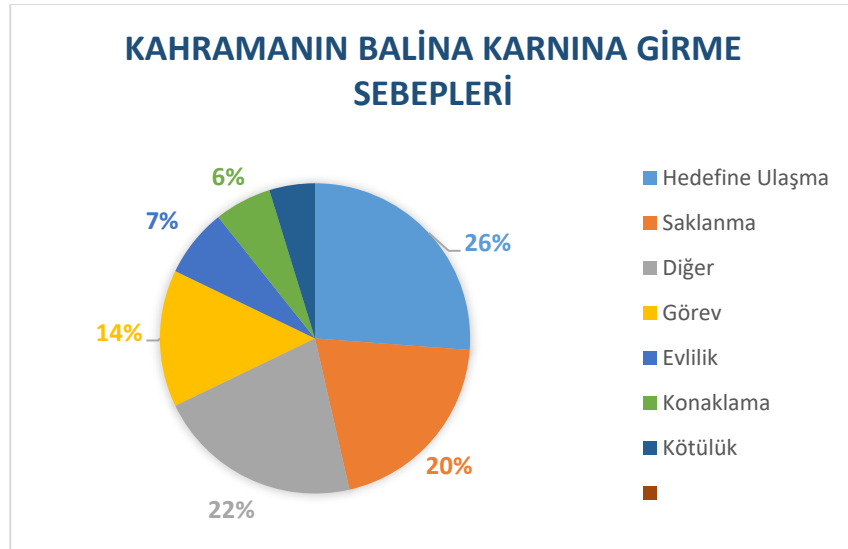


Şekil 7. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasını yaşayan kahramanların kimlikleri

Anadolu Türk masallarında Balina Karnı aşamasını yaşayan kahramanların çoğu monomitin görüldüğü diğer örneklerde olduğu gibi saray ve çevresindeki soylu kişilerdir. Sarayda yaşayan ve otoriteyi temsil eden şehzade, sultan, padişah, vezir gibi şahıslar 28 masalda, sıradan kişiler ise 20 masalda Balinanın Karnına girer. Bunların dışında; meslek erbapları, özel ismiyle zikredilen kişiler, Keloğlan, sıradan insanlar, çocuklar ve kadınlardır. Tabloda diğer kahramanlar olarak belirtilenler; adam, Ayı Kulak, Vezir, Padişah, Yiğit, Cömert Adam, Kardeş (Küçük), Köse'dir.

Kahraman balinanın karnından yolculuğunun içeriğine bağlı olarak kendini düşmanlardan koruyacak silahlar, hazineler, bilgiler ve ilişkiler edinerek çıkar. Anadolu Türk masallarında kahramanın balinanın karnına farklı sebeplerle girer.

2.1.5.2 Kahramanın Balinanın Karnına Girme Sebepleri. Kahraman Balinanın Karnına; kendi isteğiyle, eşik muhafızından saklanmak için, görev sebebiyle, evlilik amacıyla, konaklama amacıyla, kötülük sonucu çıktığı yolda farkına varmadan girebilir. Bu sebeplerin masallarda görülme oranı şu şekildedir:



Şekil 8. Anadolu Türk masallarında kahramanın balinanın karnına girme sebepleri

Kahraman bazen farkına varmadan bazen bir tehlikeden korunmak amacıyla bazen de yolculuğun ilerleyen aşamalarında karşılaşıacağı sınavları geçebilecek güce ulaşmak için bulduğu temsili anne karına girer. Kahraman 17 masalda saklanmak için, 22 masalda hedefine ulaşmak için, 12 masalda görev gereği, 6 masalda evleneceği kişiyi bulmak için, 5 masalda konaklama niyetiyle, 4 masalda bir kötülüğe uğradığı için 18 masalda ise , kaçırılma (3), ceza (3), kaza sonucu (3), atılma (2), çağrı: (2), doğum, güvenlik, intikam ve merak, merak, misafirlik gibi diğer sebeplerle balinanın karnına girer, atılır veya düşer.

Saklanma. Kahraman bir önceki aşama olan İlk Eşiğin Aşılması sırasında karşılaştığı eşik muhafızından tamamen kurtulamamış olması durumunda devam eden hayati tehlikeyi bertaraf etmek için içgüdüsel olarak kaçmaya devam etme ve saklanma gereği duyar. Bu durumda kahramanın saklanmak için sığındığı güvenli alan Balinanın Karnına dönüşür. Kahraman 17 masalda⁶³ Balinanın Karnına saklanmak amacıyla girer.

Kahraman canına kast eden bir düşmandan kaçarken sığındığı yerin Balinanın Karnına dönüşmesinin görüldüğü *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında kız Aptal ile evlenmemek için kaçarken sığındığı sarayda Balinanın Karnı aşamasını yaşar. *Alabalık* masalındaysa benzer şekilde kendi canına kast eden üvey annesinden kaçan kız bir ağaçta, *Şamdan Kız* masalında kız babasından kaçan kıza da saklanmak için girdiği sihirli şamdanın içine

⁶³ Kahramanın saklanmak için Balinanın Karnına girdiği masallar: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kamer Tay* (K29), *Deli Gücük* (B11), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *İki Kardeş* (DV/1) *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Emanete İhanet* (D III/15), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24).

aşamayı yaşar. *Mehmet Eşkiya* masalında kız kervancıların çuvallarından birinin içine girerek saklanır ve Mehmet Eşkiya'yı atlatır fakat burada sadece can güvenliğini sağlar aşamayı tam olarak yaşamaz. *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* masalında sultan babası tarafından öldürülmemek için gittiği ülkedeki sarayda saklanır. Sarayın mutfağında çalışmaya başlar. Sultan soylu olduğu için Balinanın Karnında sadece bir süreci yaşar kendi kimliğinde olağanüstü bir değişim yaşamaz. Hayati tehlikesi olmayan kahraman muradına ulaşmak için yola devam ederken farkında varmadan da Balinanın Karnına girebilir.

Hedefine Ulaşma. Kahraman ilk eşiği aştığında özgüveni artar. Muradına ulaşmak için güçlü bir motivasyona ulaşan kahraman karşısına çıkan engellerden korkmadan kimsenin yapamadığı şeyleri yapmaya çabalar. Balinanın Karnı aşamasının en belirgin olduğu *Zümrüdüanka Kuşu* masalında kahraman abilerinin girmeyi denediği fakat giremediği kuyuya girmekten çekinmez. Kahramanın motivasyonun kaynağı genellikle babasının takdirini kazanmak ve kendini ispat etmektir. Anadolu Türk masallarında 22 farklı örnekte⁶⁴ kahraman Balinanın Karnına isteyerek girer. Gönüllü olarak tehlikeye atılan kahraman Balinanın Karnında görevini tamamladığında elde ettiği ödülünü hilekar tarafından elinden alınır ve dönüşü engellenir. Kahraman bu masalarda Balinanın Karnından çıkmadan kapalı kaldığı yerde yolculuğunun Erginlenme aşamasına geçer. Kahramanın kendi isteği ile mağaraya girdiği bazı masalarda hilekarla karşılaşmadan dışarı çıkmayı başarır. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında şehzade daha önce abilerinin gidip hayatlarını kaybettiği ormana girer ve abilerini öldüren Arap'la karşılaşır. Arap'ı yenerek Çiğdem Çiçeği'ni alır ve saraya döner. Başarısının ödülü olarak da tahta geçer. *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* masalında kız, sevdiği çobanı bulmak için çıktığı yolda konaklamak için bir mağaraya sığınır. Mağaradan çıktığında güçlenir ve kervanları korkutarak mallarını alan güçlü bir eşkiyaya dönüşür. *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* masalında kahraman bilinen dünyada istediğine ulaşması için gerekli olan sihirleri öğrenmek için girdiği Ali Cengiz'in mağarasında sihir öğrenir. *İğci Baba* masalında kız mağarada sebat etmeyi öğrenir ve sebatının neticesinde mağarada evleneceği delikanlı ile

⁶⁴ Kahramanın Balinanın Karnına isteyerek girdiği masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (D VI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (DIV/4), *Benli Bahri* (B4), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Sâdika Hatun* (DII/9), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Lokman Hekim* (DVI/23).

karşılaşır ve delikanlının yardımıyla mağaradan çıkmayı başarır. *Kırk Bir Kuğu* masalında şehzade kuyuya inerek yeşil sarıklı bilgeyle karşılaşır. Yeşil sarıklıdan sevdiği kızın üzerindeki büyüü bozmayı öğrenir. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında Mahmut, sevdiği kadına ulaşmak için ihtiyarı takip eder ve bir mağaraya girer. Mağarada gerçek mutluluğun ne olduğunu öğrenerek aydınlanır. *Avcı Ahmet* masalında Ahmet, hayatını kurtardığı beyaz yılanın babası Şahmeran'ın yuvasına girer ve sihirli nesnelere sahip olur.

Bu masalarda Balinanın Karnına giren kahraman gelişimini tamamlar ve maceraya hazır hale gelir. Farklı yerlere saklanan kahramanın giriş ve çıkışı arasında görülen fark bu aşamanın Balinanın Karnı olduğunu gösterir. Kahramanın mağaraya girmesinin diğer sebepleri; görevi yerine getirme, cezalandırılma veya kötülüğe uğramasıdır.

Görev, Ceza ve Kötülük. Kahraman Balinanın Karnına bir görevi yerine getirmek için de girebilir. Seçilmiş kahraman, kendini otoriteye göstermek için zorlu bir görevi üstlenerek tehlikeli yerlere girebilir. Yine kahraman eşik bekçilerinin verdiği ceza veya kötü kişiler tarafından uzaklaştırılmak istendiği için de Balinanın Karnına atılabilir.

Kahraman 6 masalda ⁶⁵ Balinanın Karnına bir görevi yerine getirmek için girer. Bu masallardan *Ejderha Bey*'inde şehzadenin akıl sağlığını düzeltmekle görevlendirilen Danacının Kızı, insanların inmekten çekindiği kuyuya iner. Kuyuda şehzadeyi iyileştirmeye başararak padişahın takdirini kazanmayı başarır. Kahramana verilen daha basit bir görev de su çıkarmaktır. *Keloğlan Hindistan Yolunda*, *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* ve *Han Arap* masalında kahraman su çıkarmak için kuyuya girer. *Parmaksız Ahmet* masalındaysa su yerine elmasları almak için kuyuya inen kahraman Balinanın Karnı aşamasını yaşar. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında ise kahraman, Ali Cengiz'in sihirbazlıkta kullandığı sihirleri öğrenmekle görevlendirilir. Padişahın verdiği görevi yerine getirmek için kuyuya iner ve sihir öğrenir.

Kahraman, kendisi veya ailesine düşmanlık besleyen biri tarafından kapalı bir alana atılarak Balinanın Karnı aşamasını geçebilir. Kötü niyetli kişiler kahramanı genellikle sandal veya bir küpün içine koyarak nehre atar. Çocukların bir nesneye konup nehre atıldığı

⁶⁵ Kahramanın görevi yerine getirmek için balinanın karnına girdiği masallar: *Ejderha Bey* (DIII/14), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Parmaksız Ahmet* (K10) *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Han Arap* (DIV/10), *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2).

5 masalda⁶⁶ kötülük eden kişiler genellikle teyzeleri, babaları veya kendilerini kıskanan kişilerdir. Nehir ve sandık dışında istisnai bir atılma durumunun görüldüğü *İki Kardeş* masalında, kıskanç halayık evin asıl hanımını kıskandığı için havuza atar ve havuzdaki balık kadını yutar. Bu durum Anadolu Türk masallarında balina karnı aşamasının metafor olmayan bir örneği olduğu için dikkat çekicidir. *Üç Şehzade* masalında kötü niyetli periler kahramanı bir tabuta koyup kaçıtır. Kahraman bilinmeyen dünyaya bir tabutun içinde geçmiş olur. Masallarda kahramanlar güvenli alandan ceza olarak uzaklaştırılabilirler. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* çocuklar sepete konup nehre atılır. Teyzeleri çocukların yerine köpek yavruları koyar. *Seksen Göz* masalında padişah erkek çocuk vermeyen eşlerini ve oğlunu zindana atar. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında padişah kızının Keloğlanla evlenmesine kızarak nehre attırır. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında Bey Oğlu kızını Keloğlan'la evlendiği için cezalandırır sandıkla nehre atar. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalında delikanlı dev tarafından inek derisine konur ve bodruma atılır.

Kahramanın görevlendirilmesi, cezalandırılması ve hilekar tarafından kötülüğe maruz kalması Balinanın Karnına girmesine sebep olsa da maceranın ilerleyen kısımlarında kötü görülen bu zorlayıcı sebeplerin kahramanın olgunlaşmasına katkı sağladığı görülür. Kahramana yapılan bu kötülükler onu güçlendirir.

Konaklama ve Evlilik. Kahraman Yola Çıkış aşamasının sonunda bir duraklama süresi geçirilebilir. Kahramanın bir evde konaklarken veya evlilik yaptığında oldukça durağan bir süreç olan Balinanın Karnı aşamasını yaşayabilir. Bu için aşama daha ziyade kahraman üzerinde gerçekleşen değişimle tespit edilebilir. Kahramanın bulunduğu farklı yerlerde yaşadığı değişimin Balinanın Karnı aşamasını yaşadığını tespit etmemizi sağlar.

Bilmediği bir dünyaya giren hayatta kalma içgüdüleriyle sığındığı yerlerde balina karnı aşamasını gerçekleştirdiği 5 masalın⁶⁷ 4'ünde kahraman mağaraya girer. Kahraman, konaklamak için girdiği mağaradaki kendi gücünü keşfeder. *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* masalında kahraman mağaradan çıktığında kervanların korktuğu güçlü bir kadına dönüşür,

⁶⁶ Teyzenin kötülüğünün görüldüğü masallar: *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9). Cadının kötülüğünün görüldüğü masallar: *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6).

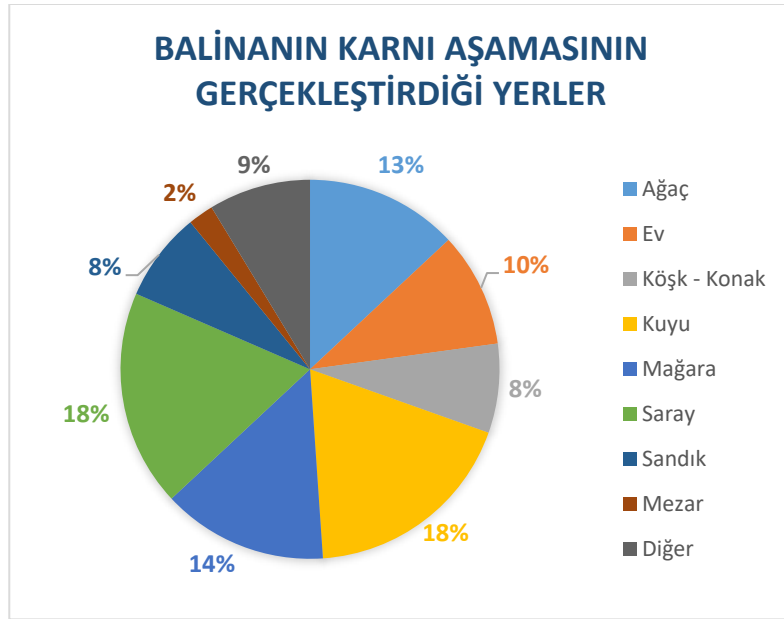
⁶⁷ Kahramanın Balinanın Karnı aşamasını mağarada tamamladığı masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (DIV/4).

Atın Oğlu ve *Kösenin Atı* masallarının kahramanları ise karşılaştıkları devleri öldürür. *Evden Kovulan Köse* masalındaysa Köse, akli sayesinde mağarada karşılaştığı devleri yener. *Cemile* masalında Balinanın Karnı aşaması, Celime ve Beyoğlu'nun ile birlikte uydukları ağacın altında gerçekleşir. Kahramanlar sabah uyandıklarında gece atında uyudukları çalının bir saraya dönüştüğünü görür. Fiziksel bir güçlenme yaşamamış olsalar da sarayda yaşamaya başlayarak gelişim gösterirler.

Karamanın evlilik niyetiyle yola çıktığı masaların bazılarında Balinanın Karnı aşaması kahramanın müstakbel eşine doğru yol alması sırasında konakladığı bir mekanda gerçekleşir. *Kırk Arap* ve *Şah Yusuf* masallarında kadın kahraman müstakbel eşiyle bir sarayda karşılaşır. *Pamuğu Peri* masalında Ayşe, kısmetini bulmak niyetiyle attığı okun düştüğü yerdeki mezara girerek müstakbel eşi Pamuğu Peri ile karşılaşır. *Sefa ile Cefa* masalında kahraman evleneceği kıza ulaşmadan önce sultanın sarayında çalışan kadının evinde konaklar ve saraya ulaşabilmek için kadın kıyafetleri giyer. *Kara Kedi* masalında tekinsiz saraya gidip kalmayı başarabilen sultan saraydaki kara kediye iyi davranır ve kedi, yakışıklı bir şehzadeye dönüşür.

Kapalı bir alanda kalma gibi doğanın anne karnının somut bir temsil olmasına rağmen da temsil rağmen evlilik gibi sosyal hayatta kahraman üzerinde meydana getirdiği değişimle bu alt aşamaya dahil edilebilir.

2.1.5.3 Balinanın Karnı Aşamasının Gerçekleştirdiği Yerler. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasının gerçekleşmesi için gerekli olan kapalı korunaklı alanlar mağara, kuyu, sandık gibi yerler veya nesnelerdir. Kahraman bu kapalı alanlara girdiklerinde; yeniden doğumu gerçekleşir olgunlaşır, güçlenir ve kendini fark eder. Kahraman sıradan hayat için insanların yaşadığı kapalı alanlar olan saray, köşk ve evler de Balinanın Karnı aşamasını geçirebilir. Türk masaların nadir de olsa ağaç, mezar gibi farklı alanlar da bu aşamanın gerçekleştiği görülür. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasının gerçekleştiği yerlerin masalarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 9. Balinanın Karnı alt aşamasının gerçekleştiği yerler.

Anadolu Türk masallarında kahramanın Balinanın Karnı aşamasını geçirdiği yerler; 33 masalda soyluların yaşadığı saray, köşk ve evlerdir. Kahraman 30 masalda kuyu ve mağaralarda bu aşamayı gerçekleştirirken 21 masalda kahramanın yeniden doğumu ağaç, sandık ve mezarda gerçekleşir. Bunun dışında 8 farklı yer⁶⁸ birer masalda Balinanın Karnı aşamasının gerçekleştiği yerlerdir. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasının birer örnekle gerçekleştiği diğer yerler; bir hayvanın karnı, gemi sandal veya direktir.

Türk masal evreninde otoritenin yaşadığı, genellikle masalın merkezindeki mekan olan saray ve köşkler Balinanın Karnı aşamasının gerçekleştiği yerlerin de başında gelir.

Saray ve Köşkler. Balinanın Karnı aşaması 24 Türk masalında⁶⁹ soyluların yaşam alanları olan saraylar ve köşklere gerçekleşir. Saraylar masal aleminde hükümdar, şehzade ve sultanların yaşadığı hayali yerlerdir. Soylu olmayan masal kahramanlarının Balinanın Karnı aşamasını sarayda yaşamaları yeni kimliklere geçişleri ve yolculuğun seyri açısından tamamlayıcı olur. Kahramanın Balinanın Karnı aşamasını yaşayacağı saray ve köşklere

⁶⁸ Balinanın Karnı aşamasının gerçekleştiği diğer yerler: Direk, duvar, gemi, sandal, han, hayvan/kurt, kale, şamdan.

⁶⁹ Balinanın Karnının sarayda gerçekleştiği masallar: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Şah Yusuf* (K32), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Kedi* (T5), Köşkler: *Dev Baba* (B2), *Benli Bahri* (B4), *Kamer Tay* (K29), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1). Kendi isteği dışında: *Muradına Eren Dilber* (A4), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

girme sebebi; kaçırılma, güvenlik, evlilik, kendi isteği, ceza veya istemeden sarayda kapalı kalma olabilir.⁷⁰

Balınanın Karnı aşamasını saray ve köşklere geçiren kahramanların çoğunlukla saray dışında büyüyen ve fakir insanlardır. Kahraman sarayın imkanlarıyla önce güvenliğini sağlar daha sonra güçlenip sarayın sahibinin yardımını alarak yolculuğa devam etmesi için ihtiyaç duyduğu güve veya yardımı alır. Kahraman bazen sıradan insan olarak girdiği saraydaki otoriteden yolculuk için bir davet olan görevini alabilir veya güçlendiği için güveni yerine gelir. Otoritenin vereceği bir göreve talip olur. *Hayırdır İnşallah* masalında fakir delikanlı, sıradan bir insan olarak girdiği saraydan zorlu görevi başarmaya muktedir bir kahraman olarak çıkar. *Billur Köşk ile Elmas Gemi* masalındaysa sultan padişahın kendini korumak için yaptırdığı köşkte kaldığı sürece gelişir, çıkacağı yolculuğa hazır hale gelir. Daha sonra aşık olduğu Yemen sultanı aramak için köşkten ayrılır.

Saray ve köşkler dışında kuyu gibi yerlerde de Balınanın Karnı aşamasının gerçekleştiği yerler olabilir.

Kuyu. Dünya mitolojisindeki anlatıların benzerlikleri üzerine kurulu monomitte kahramanın yeniden doğum yerini Balınanın Karnı olarak adlandırılrsa da Anadolu Türk masallarında bu aşamanın kendi özgü alanlarda gerçekleştiği görülür. Türk masalarında Balınanın Karnı aşamasının gerçekleştiği en özgün yerlerden biri 24 masalda⁷¹ görülen kuyudur. Kahramanın sıradan insan olarak girdiği veya düştüğü kuyudan kahraman olarak çıkar. Kahraman kuyudan çıktıktan sonra doğrudan muhataplarının üzerine gitmez. Önce dışarıdaki duruma hakim olmak ister ve sonunda amacına ulaşmak için harekete geçer. Duruma hakim olmak için beklemesi gereken kahraman kılık değiştirir ve bir başkasıymış gibi davranır. Böylece hem gizlenme hem de herhangi bir şekilde şüphe çekmeden uygun zamanı tespit edebilir. Büyük bir sabırla kendini kuyuya atanların zor duruma düşmesini

⁷⁰ Kahramanın güvenlik sebebiyle saraya girdiği masallar: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kamer Tay* (K29), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Deli Gücük* (B11). Kaçırılma: *Muradına Eren Dilber* (A4), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5). Evlilik: *Şah Yusuf* (K 32), *Kara Kedi* (T5), *Sefa ile Cefa* (A9) İsteme: *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Benli Bahri* (B4). Ceza: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3) *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7).

⁷¹ Balınanın Karnı aşamasının kuyuda gerçekleştiği masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Murat, Serhat, Ferhat* (D VII/3), *Korkusuz Oğlan* (D VI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Han Arap* (DIV/10), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Ejderha Bey* (DIII/14).

bekleyen kahraman kendine kuyuya atanları bir kez daha düştükleri zor durumdan kurtarır ve onları iyiliğinin kölesi yaparak kendine bağlar.

Kahraman kuyuda yaşadığı tecrit sırasında sabır gösterir ve erdem kazanır. Kahramanın özellikle erdem kazanması yolculuğunun ilerleyen aşamalarında amacına ulaşmak için karşılaşacağı zorlu sınavları geçmesi için ehemmiyetlidir. Kahramanın erdeminin temelleri bu aşamada atılır. Balinanın Karnından çıkan kahraman güçlü ve cesur olduğu kadar ahlak ve erdem sahibidir.

Kahramanın kuyuya girmesi veya kuyuda kalması farklı şekillerde gerçekleşebilir. Bunlardan biri kendi isteği ile girdiği kuyudan çıkamamasıdır.

Kahramanın verilen görevi yerine getirerek kendini ispatlamak için girdiği kuyuya girme şekilleri de benzerlik gösterir. Kahramanın kuyuya girmesinin en sık tekrarlanan ve neredeyse kalıplaşan halinde otoritenin görevlendirdiği üç erkek kardeş kuyuya gider. Büyük ve ortanca erkek kardeş kuyuya girmeyi deneseler de çekinir ve vaz geçerler. En küçük kardeş akıllı, becerikli ve cesur olduğu için kuyuya girmeyi başarır.⁷² *Kör Padişahın Oğlu*, *Altın Bülbül* ve diğer masallarda⁷³ kuyuya inen bu kahraman şehzadedir. Diğer masallarda⁷⁴ kadınlar, adamlar gibi sıradan insanlar kuyuya iner.

Kahramanın kuyuya inme amacı genellikle bir görevi yerine getirmek olsa da nadiren ceza olarak kuyuya atılan ve kuyuda kalan kahramanlar da vardır. Kuyuya giren kahraman Balinanın Karnını tamamladıktan sonra dışarı çıkmadan Erginlenme aşamasını da kuyuda kalarak geçirebilir.

Kahramanın kuyuda kalmasının nedenlerinin ilki kahramanı kendine rakip olarak gören yakınlarından birinin kıskançlık sebebiyle kahramanın çıkacağı ipi kesmesidir. Kahramanın ipini keserek kuyuda kalmasına sebep olan yakını genellikle kardeşleridir. *Kör*

⁷² Kardeşinler arasında en küçüğünün kahraman olduğu masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), (DI/10), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

⁷³ Şehzadenin kahraman olduğu masallar: *Padişahın Kızı II* (DVII/12) *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3) *Zümrüdüanka Kuşu* (K13) (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) (DI/10), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5). Bunlara ek olarak *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

⁷⁴ Sıradan insanların kuyuya girdiği masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Lokman Hekim* (DVI/23) *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Keklik* (DV/12), *Han Arap* (DIV/10), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Ejderha Kuyusu* (K17) ayrıca doğuştan olağandışı özellikleri olan kahraman: *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15).

Padişahın Oğlu, *Altın Bülbül* gibi dokuz masalda⁷⁵ kahramanın kardeşleri kuyudan çıkacağı ipi keserek kahramanı kuyuda bırakır. Bunun dışında 3 masalda⁷⁶ arkadaşları, kahramanı kuyuda bırakan kişilerdir. Kahraman kuyuya isteği dışında atılarak da girebilir. *Parmaksız Ahmet* ve *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masallarında padişah, *Keklik* masalında üvey anne, *Atın Oğlu* masalında devler, kahramanı cezalandırmak için kuyuya atar.

Kahramanın bir başkası tarafından kuyuya bırakılmasının en yaygın nedeni 11 masalda⁷⁷ görülen kıskançlıktır. Kahramanın başarısını çekemeyen kardeş, arkadaş, padişah, vezir ve üvey anne ve vezir kıskandıkları kahramanı kuyuda bırakan kişilerdir.

Bunların dışında, *Parmaksız Ahmet* masalında padişah, oğlunu cezalandırmak için *Atın Oğlu* masalında devler Atın Oğlu'ndan korktukları için kuyuda bırakır. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında da padişah başkalarının iftirasına inanarak masum karısını kuyuya atarak cezalandırır.

Kuyuya atılan kahramanın kuyuda insanları kurtarır, hazine bulur veya kahramanlıklar göstererek Balinanın Karnı aşamasını yaşar.

Kahramanın kuyuda yaptıkları da benzerlikler gösterir. Kahramanın kuyuya girmesinin yaraladığı düşmanı takip etme, birini kurtarma, merak gibi görünen sebepleri olsa da kahraman kuyuda ne yaparsa yapsın öncelikle erdem ve cesaret kazanarak gelişim gösterir. *Kırk Bir Kuğu* ve *Meram Şah ile Sade Sultan* masallarında kuyudan gelen bir sesi iştir ve sesin kaynağını görmek için kuyuya girer. Burada görünen sebep kahramanın merak etmesi olsa da kahramanın kuyuya girme sebebi meraktan ziyade kuyuda kurtarılması gereken bir kurban veya bir mazlumun olduğunu düşünmesidir. Şehzade bu iyi niyetinin ödülü olarak girdiği kuyuda sevdiği kadın ve kardeşlerinin üzerindeki büyüü bozacak dervişle karşılaşır. Kahramanın bir çağrı veya birine yardım etmek düşüncesiyle girdiği kuyuda genellikle onu bekleyen bir canavar, ejderha veya öldürmesi gereken bir sıradan olmayan

⁷⁵ Kahramanın kardeşleri tarafından kuyuya atıldığı masallar: *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DIII/6), (DVI/20), (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

⁷⁶ Kahramanın arkadaşları tarafından kuyuya bırakıldığı masallar: *Lokman Hekim* (DVI/23), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15).

⁷⁷ Kahramanın kıskançlık sebebiyle kuyuda bırakıldığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

bir varlık bulunur. Kuyuya inen kahraman *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalı ve benzer masallarda kuyuda karşılaştığı ejderhayı öldürür. *Akıllı Şehzade II* masalında kahraman iki farklı kuyuda iki ejderha öldürür. Kahraman kuyudaki olağanüstü canlıyı ortadan kaldırdıktan sonra kurbanı kuyudan çıkarır.⁷⁸ *Han Arap* masalında çoban su bulmak için kuyuya iner fakat kuyuda bir hazine bulur. Kuyuya inme cesaretini gösteren kahraman kuyuda evleneceği eşi ile karşılaşması sıklıkla görülür.⁷⁹ *Akıllı Şehzade II* ve diğer masalarda⁸⁰ gibi hem evleneceği kadını bulması hem de servete kavuşması da mümkündür.

Kahraman kuyudan farklı şekillerde çıkar. Kahramanın kuyudan kendisi çıkabileceği gibi doğaüstü yardım alarak da çıkabilir. Kahramanın kuyudan kendi çabasıyla çıkması masalda pek vurgulanmaz fakat doğaüstü yardım alması oldukça dikkat çekici şekilde gerçekleşir. Kahramanın kuyudan çıkmasına yardım eden doğaüstü varlık 7masalda⁸¹ sihirli Zümrüdüanka kuşudur. *Parmaksız Ahmet* masalında kahramanın kuyudan çıkmasına yardım eden hayvan ise Ahmet'in köpeğidir.

Kahramanın kuyudan çıkmasına; kuyunun çevresinde tesadüfen dolaşan kervancı, çoban, oduncu gibi kimseler de yardım edebilir. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında iftiraya uğrayıp kuyuya atılan kadını, çocukları kurtarır. Bazı masallarda ise kahraman öğrendiği bir bilgi ile kuyudan çıkar. *Anka Kuşu* masalında kuyuya düşen kahraman, kuyuda karşılaştığı bir kızdan aldığı bilgi ile önce devi öldürür, sonra kuyudan çıkar.

Kahramanın kuyuda geçirdiği süre içinde birtakım hakikatleri idrak eder, kendi gücünün farkına varır ve yolculuğun ilerleyen aşamalarında edindiği veya farkına vardığı bu gücü kullanarak amacına ulaşır. Kahramanın gücünün farkına varması bazen kahramanın kendi içinde bazen de kuyuda bulunan doğa üstü bir varlığın yardımıyla olur. Aklını kullanmayı

⁷⁸ Kahramanın kuyuda eşik bekçisini öldürdüğü masallar: *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

⁷⁹ Kahramanın kuyuda eşini bulduğu masallar: *Ejderha Bey* (DIII/14), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Akıllı Şehzade II* (DVI/8), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12).

⁸⁰ Kahramanın hem eş hem servete kavuştuğu masallar: *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34) masalında elmas dolu nar ile şehzadenin kayıp nişanlığını bulur. *Han Arap* (DIV/10) masalında çoban servete sahip olarak çıkar.

⁸¹ Kahramanın bir kuş tarafından kuyudan kurtarıldığı masallar: *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

öğrenmek, dost bildiği kimselerin aslında dostu olmadığını anlamak kahramanın kendi kendine öğrendiği bilgilerdir. Bazı masalarda kahraman bu bilgileri doğaüstü bir varlıktan alır. *Padişahın Kızı ile Tembel Ahmet* masasında Tembel Ahmet, mecburen girmek zorunda kaldığı kuyuda karşılaştığı Arap tarafından tehlikeli bir sınava sokulur. Arap'ın sorduğu zor sorulara ustasından öğrendiği atasözleriyle doğru cevapları verir ve sözlerin kerametini kavrar. *Lokman Hekim* masasında ise sıradan bir insan olan kahraman Şahmeran'dan öğrendikleri ile hazık bir hekim olur ve ölümsüzlük sırrıyla mağaradan çıkar.

Kahraman farklı sebeplerle girdiği kuyu, masal evreni içinde özel bir alandır ve Balinanın Karnı aşamasının gerçekleşmesi için ideal şartlar sunar. Benzer şartları Anadolu coğrafyası içinde sunan doğa mekanı mağaradır.

Mağara. Anadolu Türk masallarında Balinanın Karnı aşamasının işlevlerinin gerçekleştiği yerlerden biri de mağaradır. Mağaraya girerek bu aşamayı tamamlayan kahramanların kimlikleri birbirinden oldukça farklıdır. Mağaraya giren kahramanlar isimleriyle (Mahmut, Fadime, Ayşecik gibi) şehzade ve beyin kızı gibi unvanlarıyla, kimi köse, Atın oğlu gibi lakaplarıyla, delikanlı, üç kardeş, kız gibi daha genel isimlerle geçen şahıslardır.

Kahramanın Balinanın Karnı aşamasını mağarada geçirdiği 13 masaldan 11'inde⁸² kendi isteğiyle mağaraya girer. Göğsü Kilitli masalındaysa kız cezalandırılarak mağaraya atılır. *Ayının Oğlu* masasında ise kahraman mağarada doğar. Kendi isteğiyle mağara giren kahraman genellikle erkektir. Kadın kahramanları ise sadece üç masalda⁸³ mağaraya girer. Kahramanın mağaraya girmesi için farklı sebepleri vardır. Kahraman 6 masalda⁸⁴ konaklamak, *İyilik Yap*, *Saadet Bul* masasında merak, *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masasında intikam ve merak, 6 masaldaysa⁸⁵ görev ve saklanmak için mağaraya girer.

⁸² Kahramanın kendi isteğiyle mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Arap Dev* (DI/11), *Fadime Kız* (DIV/4), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13).

⁸³ Kadın kahramanın mağaraya girdiği masallar: *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Fadime Kız* (DIV/4), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13).

⁸⁴ Kahramanın konaklamak için mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Atın Oğlu* (K21), *Fadime Kız* (DIV/4), *Kösenin Atı* (DVI/14).

⁸⁵ Kahramanın görev ve saklanmak için mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Kösenin Atı* (DVI/14).

Kahraman mağarada Balinanın Karnı aşamasını yaşadığında geçirdiği değişimler sonucu kahramanlık özellikleri ortaya çıkar ve muratlarından birine ulaşır. Kahraman 3 masalda⁸⁶ mağarada muradına veya zenginliğe kavuşur. Kahraman mağarada somut bir ödül almasa da kendini geliştirir, erdemini ve gücünü arttırır.⁸⁷ Kahramanın *Arap Dev* ve *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* masallarında mağarada eğitim alır ve Erginlenme aşamasında karşılaşacağı sınavları geçmek için kullanacağı kabiliyetler kazanır. Kahraman 9 masalda⁸⁸ mağaradan kendi isteğiyle ve çabasıyla çıkarken 3 masalda⁸⁹ mağaradan atılarak çıkar. Kahraman mağarada çıktığında mağarada edindiği güçleri kullanarak sorunları çözer ve nihai hedefine doğru ilerler.

Kahramanın mağaraya kendi isteği dışında girdiği; *Göğsü Kilitli* ve *Ayının Oğlu* masallarında benzerlikler sınırlıdır. Kahraman kız ve erkektir. Kız mağaraya atılır, Ayının Oğlu ise mağarada doğar. Kız mağarada kısmeti bulur ve çocuk sahibi olur. Ayının Oğlu mağaradan çıkar ve güçlerini kullanarak kahramana dönüşür.

Mağara kahramanın yeniden doğumu için en uygun alarlardan biridir. Kahraman sıradan insanlar için tekinsiz sayılabilecek yerlerden biri olan mağaraya cesaret gösterip girerek sıra dışı olduğunu ispatlar. Mağaradan kendi geliştirir, olgunlaşır, düşmanlarını ortadan kaldırır ve ödülleri alarak çıkar. Kahraman mağarada kendi gücünü görmüş olarak dışarı çıkar.

Ağaç. Kapalı bir yer olmamasına rağmen ağaç da Balinanın Karnı aşamasının işlevlerinin gerçekleştiği bir yer olduğu için aşamanın mekanları arasında değerlendirilmelidir. Türk toplumunun doğa ve tabiat ile yakın bağlara sahip olması masallarda ağacın kahramanın yeniden doğum yeri haline getirmiştir. Kahraman 11 masalda⁹⁰ Balinanın Karnı aşaması ağaçta geçirir. *Cemile* masalında Bey oğlu ve Cemile, ağaç yerine çalının altında dönüşüm gerçekleşir. Kahramanlar uyudukları çalının altında

⁸⁶ Kahramanın mağarada zengin olduğu masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Atın Oğlu* (K21).

⁸⁷ Kahramanın mağarada olgunlaştığı masallar: *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (DIV/4), *Göğsü Kilitli* (DIV/7).

⁸⁸ Kahramanın mağaradan kendi çabasıyla çıktığı masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Köşenin Atı* (DVI/14).

⁸⁹ Kahramanın mağaradan atıldığı masallar: *Fadime Kız* (DIV/4), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11).

⁹⁰ Balinanın Karnı aşamasının aşamasının ağaçta gerçekleştiği masallar: *Keklik* (DV/12), *Cemile* (DII/17), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24).

uyandıklarında kendilerini bir sarayda bulurlar ve hayatları değişir. *Cimri ile Cömert* masalında cömert adam, gözlerini kaybedince korkuyla çıktığı ağaçtaki periler sayesinde sağlığına kavuşur. Ağaçtaki periler kahramanı körlüğünde kurtararak yardım eder ve maceraya devam etmesini sağlar. Kahraman düşmanından kaçarken veya yol arkadaşını beklerken de ağaca çıkabilir. *Alabalık* masalında kız ağacın üstüne çıkarak gelebilecek tehlikelerden korunur ve kardeşini bekler. *Helvacı Güzeli* masalında kız tehlikelerden korunmak için ağaca çıkar. Şehzade ağaçtaki kızı görüp beğenir fakat adamları ağacı kesmeyi başaramaz. Ağaç kızı şehzadeden korur. *Emanete İhanet* masalında kız, dut ağacının üstüne çıkar. *Ütelek* masalında kız ormanda bir ağaç kovuğunda saklanır. *Üç Peri Kızı* masalında perilerden korkan şehzade de ağaçta saklanır.

Keçi Kız masalında dönüşüm farklı bir şekilde gerçekleşir. Dere kenarında yalnız kalan Keçi Kız, silkinir ve güzel bir kıza dönüşür. Derede yıkandıktan sonra bir ağacın üstüne çıkar. Dönüşümünü dereye geçirirse de ağacın üstüne çıktığı sırada oradan geçen yakışıklı şehzade kızı görür ve aşık olur.

Ağacın Balinanın Karnı işlevinin görüldüğü en yaygın masal şablonu kız ve erkek kardeşin ormanda kaybolduğu ve erkek kardeşin yerdeki suyu içerek geyiğe dönüştüğü masallardır. Erkek kardeş hayvana dönüştüğünde kız ağaca çıkar ve saklanır. Erkek kardeş kız için yiyecek veya yardım aramaya gider. *İki Kardeş*, *Helvacı Güzeli*, *Limon Kız* ve *Alabalık* masallarında kızın çıktığı ağaç sihirlidir. Bu masallarda kız ağaca çıkıp kardeşini beklerken kızı kıskanan başka bir kadın gelir ve ağacın önündeki suda kızın yansımasını görür veya oradan geçmekte olan şehzade kızın sudaki yansımasını fark eder. Ağacın üstündeki kızı gören şehzade, aşağı inmesini söylese de kız inmez. Bundan sonra kız eğer başka bir kadın tarafından görüldüyse aldatılarak indirilir. *Limon Kız* masalında şehzadeyi bekleyen Limon Kız'ı havuza su almaya gelen Arap kız görür ve aldatır. Kız, delikanlı tarafından görüldüyse ağaç kesilerek aşağıya indirilmeye çalışılır. *İki Kardeş*, *Alabalık* masallarında, şehzadenin adamları ağacı keser fakat ağaç bir türlü kesilmez. Ağacın masal içindeki işlevi, kızın güzelliğinin fark edildiği yer olmasıdır. Maceranın ilerleyen kısımlarında kızın sınavları güzelliği çevresinde gerçekleşir. Bu aşamada kız genellikle eşi olacak kişi ile karşılaşır ve bir araya gelmeleri masalın geri kalan kısmını teşkil eder. Kahramanın kendine aşık olan kişi ile kavuşma sürecine başlar bu sürecin tamamı Sınavlar Yolu aşamasında gerçekleştiği için ağaç kapalı bir alan olmamasına rağmen Balinanın Karnı alt aşamasında gerçekleşen tüm işlevlerin ortaya çıktığı bir alandır.

Sandık. Anadolu Türk masallarında kahramanın bilinen dünyadan uzaklaşmasını sağlayan ve hareket edebilen nesnelerin de kahraman için Balinanın Karnı işlevi gören yeniden doğum mekanı olması mümkündür. Kahraman, sandık ve küp gibi nesnelerin içine girip hayatını kurtulmak için saklanabilir veya bilinen dünyadan bilinmeyen dünyaya geçer.

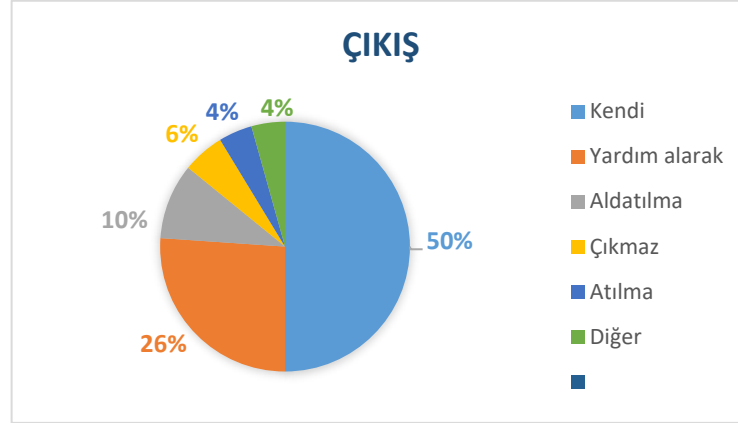
HZ. Musa kıssasına benzer bir şekilde hayati tehlikesi olan kahramanın sandığın içine konup nehre atması farklı masalarda tekrarlanmıştır. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* masalında çocuklar sandık içinde ırmağa atılırlar. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında Hacdan dönen bezirgan diğer eşlerinin iftirasına inanıp iki çocuk doğran eşini ahıra kapatır. İftiracı kadınlar çocukları sandığa koyup nehre atar. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan ve karısı, bir sandığa konup nehre atılır. Kahramanın sandığın içine konup nehre atılması dışında denize atılmasının görüldüğü istisnai bir örnek olarak *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında padişah, Keloğlan'ın sihri sebebiyle kendi kendine doğum yapan sultanı ve çocuğu sandığa kapatılıp denize atar. *Bir Göze Bir Demet Gül* (masalında teyzeleri tarafından annelerinden ayrılan çocuklar, sandığın içine konup nehre atılır. Tüm bu masalarda sandığın görevi kahramanı güvenli alana götürmek, eski kimliğini geride bırakarak kahraman kimliğini oluşturacak bilinmeyen dünyaya isteğiyle ya da isteği dışında ulaştırmaktır.

Periler Padişahının Kızı masalında cadı, padişahın çocuklarını kaçıarak sandığın içinde nehre atar. Bazen kahraman kendi isteğiyle saklanmak için de sandığa girebilir. *Saka Güzeli* masalında kız, babasının evinden çıkarken girdiği sandıkta kalır. Saka Güzeli'ne kendini göstermemek için bir süre daha sandıkta saklanır.

Kahramanın kendi isteği dışında kaçırılmak için sandığa konmasına benzer bir durum tabutla gerçekleşebilir. *Üç Şehzade* masalında periler önce delikanlının ruhunu sonra da bedenini kaçırmak için bir tabuta koyar. Tabuta benzer başka bir nesne de masal cadılarının kullandığı küptür. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında cadı, çocukları annelerinden ayırarak bir küpe koyar ve denize atar. Masalın ilerleyen kısımlarında da delikanlı annesini ararken ejderhanın peşinden kuyuya iner.

Türk masallarının orijinal Balinanın Karnının gerçekleştiği mekanlara giren kahramanın bu mekanlardan çıkış yolları da kendine hastır ve farklılıklar gösterir.

2.1.5.4 Balinanın Karnından Çıkış. Balinanın Karnı aşamasının çıkışı da süreç açısından önemlidir ve masallara göre farklılıklar gösterir. Balina karnına giren kahraman genellikle kapalı kaldığı yerden kendi çabasıyla çıkar. Kendi çabası yetersiz olduğunda doğaüstü varlıklar veya sıradan insanlardan kahramana çıkması için yardım eder. Kahramanın Balina Karnından çıkış şekillerinin masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 10. Anadolu Türk masallarında kahramanın Balinanın Karnından çıkış yolları.⁹¹

Balinanın Karnını aşamasını cesareti daha sonra zekasıyla tamamlayan kahraman içeride karşılaştığı eşik bekçisi ile karşılaşp öldürerek güçlenir ve bilinen dünyadan uzak kalarak manevi olgunluğa erişir. Kahraman 46 masalda kendi çabasıyla, 24 masalda yardım alarak 9 masalda aldatılarak 4 masalda atılarak Balinanın Karnından çıkar. 4 masalda ise kahraman çıkmaz ve Sınavlar Yolu aşamasını girdiği Balina Karnında, masala göre yeraltı dünyasında tamamlar.

Balinanın Karnından çıkış şekillerini daha önceki aşamaları açıklarken belirttiğimiz için burada sadece masallara göre dağılımını göstermekle yetineceğiz zira Balinanın Karnı aşamasında çıkıştan ziyade kahramanın geçirdiği dönüşüm ehemmiyetlidir.

2.1.5.5 Kahramanın Balinanın Karnındaki Dönüşümü. Kahraman, Balina Karnına sıradan insan olarak girer fakat içeride yaşadığı tecrübeler sonucu kahraman olarak çıkar. Bu dönüşümde maceranın ilerleyen aşamalarında karşılaşacağı düşmanları yenmesi, zorlu görevlere hazır hala gelmesi için gereklidir. Kahraman Balina Karnında değişim geçirir, kendine sıradan insanlardan ayıran özellikler edinir. Kahraman bir önceki aşamada geçmesi gereken eşik bekçisini Balinanın Karnı aşamasında geçebilir. Bazı masallarda bu

⁹¹ Diğer: Görev (2), sihir (2)

iki aşamada iç içedir ve ayrılması oldukça güçtür. Kahraman Balinanın Karnında karşılaştığı eşik muhafızını 22 masalda ⁹² öldürerek 12 masalda ⁹³ eşik muhafızının yaptığı sınavı geçerek aşmayı başarır ve artık yetkin bir kahraman olduğunu ispatlar. Kahramanın Balinanın Karnı karşılaştığı sınavlarda gösterdiği başarı masal dinleyenlerin kahramana olan güvenini artırır. Kahraman Balinanın Karnı aşamasında bir sonraki aşamanın Tanrıça ile Karşılaşma aşamasını da yaşar. *Zümrüdüanka Kuşu* ve benzeri 46 masalda ⁹⁴ kahraman girdiği kuyuda evleneceği kızla karşılaşır. Eşiyle karşılaşması kahramanın gösterdiği cesaretin ilk ödülüdür. Anadolu insanın hayatındaki önemli hedeflerden olan evlilik Maceraya Çağrı olarak da değerlendirilmiştir. Evlilik kahramanın tamamlanması için ehemmiyetini gösterir. Kahraman eşik bekçisini geçmek kadar açık olmasa da sıradan dünyada yaşadığı hayati tehlikeyi atlatarak da bir dönüşüm yaşar. Anadolu Türk masallarında 26 örnekte ⁹⁵ kahraman hayati tehlikeyi atlatarak yolculuğun ilerleyen aşamalarında karşılaşacağı güçlükleri de aşacağının bir işaretini dinleyiciye sezdirilir. Bunların dışında kahramanın Balinanın Karnında bilgelik kazanması 10 masalda ⁹⁶ açıkça

⁹² Kahramanın Balinanın Karnında eşik bekçisini öldürdüğü masallar: *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Akıllı Şehzade II* (DVI/8), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Atın Oğlu* (K21), *Köşenin Atı* (DVI/14), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), *İki Kardeş* (DV/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Sâdika Hatun* (DII/9), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Parmaksız Ahmet* (K10).

⁹³ Kahramanın Balinanın Karnında eşik bekçisinin sınavını geçtiği masallar: *Kırk Arap* (T12), *Dev ile Kız II* (D III/8), *Seksen Göz* (T17), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Üç Şehzade* (DX/1), *Deli Gücük* (B11), *Kara Kedi* (T5), *Dev Baba* (B2), *Şah Yusuf* (K32), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Han Arap* (DIV/10).

⁹⁴ Kahramanın Balinanın Karnında kısmetiyle karşılaştığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Keklik* (DV/12), *Akıllı Şehzade II* (DVI 8), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Mercan Kız* (A13), *Şah Yusuf* (K32), *Dev Baba* (B2), *Kara Kedi* (T5), *Sefa ile Cefa* (A9), *Benli Bahri* (B4), *Kamer Tay* (K29), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Cemile* (DII/17), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/5), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *İki Kardeş* (DV/1), *Limon Kız* (T24), *Üç Şehzade* (DX/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Altın Direk* (DI/8), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Şamdan Kız* (T25), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Papağan* (B9), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Kırk Arap* (T12), *Pamuğu Peri* (DVIII/3).

⁹⁵ Kahramanın Balinanın Karnına girerek hayati tehlikeyi atlattığı masallar: *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Keklik* (DV/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kamer Tay* (K29), *Cemile* (DII/17), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11) *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Altın Direk* (DI/8), *Şamdan Kız* (T25), *Sâdika Hatun* (DII/9).

⁹⁶ Kahramanın bilgelik kazandığı masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Hayırdır İnşallah* (D IV/11), (DVIII/8) *Şah Yusuf* (K32), *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3) *Kara*

görlür. Kahramanın Balina Karnında karşılaştığı kimselerden aldığı öğütlerle bilgelik kazanacağı gibi yine bu aşamada 9 masalda⁹⁷ karşılaşp kurtardığı kişiler sayesinde yolculuğuna avantaj sağlayabilir. Kahraman 9 masalda⁹⁸ hazine, 8 masalda⁹⁹ sihirli nesneler edinir. Sihir sayesinde zorlu sınavları aşarken zenginlik sayesinde de padişahın ilgisini çekerek nihai hedefine yaklaşabilir. Sihirli nesneler sınavları geçmesine yardımcı olur. Sihir bilgisi öğrendiği 6 masalda¹⁰⁰ kahramanın gücü artırmış olur. Kahraman 5 masalda¹⁰¹ zekasını 5 masalda¹⁰² gücünü fark eder. Kahraman bazı masallarda¹⁰³ erdem kazanır bazı masallarda¹⁰⁴ ise bir yardımcı edinir. *Lokman Hekim* masalında ise hekimlik bilgisi öğrenerek gelişir.

Kahramanın balinanın karnına girme amacı, balinanın karnında yaşadıkları, çıkış şekli ne olursa olsun aşamanın sonunda kahraman bu aşamaya başladığından çok daha güçlü hale gelir, kahramana dönüşümünü tamamlar ve sonraki aşamada karşılaşacağı sınavlara hazırlanmış olur.

Yola Çıkışın beş aşamasını tamamlayan kahraman gücünü iyi artıracığı, bilinmeyen dünyadaki düşmanları yenerek ödülleri alacağı, kismetindeki eşe ulaşacağı yolculuğunun asıl aşaması olan Erginlenmeye geçmeye hazır hale gelir.

Kedi (T5), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Sâdıka Hatun* (DII/9), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

⁹⁷ Kahramanın Balinanın Karnında insanları kurtardığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), masalında Karakuş'u kurtarır. *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11) masalında kayıp şehzadeyi kurtarır. *Keloğlan Hindistan Yolunda*, (T34), Keloğlan, girdiği kuyuda şehzadenin kayıp nişanlısını kurtarır. *Atın Oğlu* (K21), masalında yaralı şehzadeleri kurtarır. *Külâh, Kamçı ve Seccade*. (K14) masalında sultanı kurtarır. *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), masalında uyuyan delikanlıyı kurtarır. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), yeğenini kurtarır. *Dev ile Kız II* (DIII/8) masalında tutsakları kurtarır.

⁹⁸ Kahramanın hazine elde ettiği masallar: *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2) *Seksen Göz* (T17), *Benli Bahri* (B4), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17) *Fadime Kız* (DIV/4), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34) *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (D III/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Anka Kuşu* (DI/10).

⁹⁹ Kahramanın sihirli nesne elde ettiği masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Avcı Ahmet* (DI/14).

¹⁰⁰ Kahramanın sihir bilgisi edindiği masallar: *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8) *Arap Dev* (DI/11), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10) , (DI/5), (DI/11), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Üç Peri Kızı* (K9).

¹⁰¹ Kahramanın zekasını fark ettiği masallar: *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1).

¹⁰² Kahramanın gücünü fark ettiği masallar: *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Mehmet Eşkaya* (B17), (DVII/8).

¹⁰³ Kahramanın erdem kazandığı masallar: *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4).

¹⁰⁴ Kahramanın yardımcı edindiği masallar: *Lokman Hekim* (DVI/23) *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Deli Gücük* (B11).

2.2 Erginlenme

Yola Çıkış aşamasını tamamlayan kahraman yeni kimliğiyle bilinmeyen dünyaya geçer. Campbell'ın "initiation" olarak adlandırdığı "Erginlenme" süreci kahramanın bilinmeyen dünyada yaşadığı tecrübeler sonucu geçirdiği değişim ve olgunlaşmayı kapsar. Initiation kelimesinin en yakın tercümesi "erginlenme" olsa da burada asıl kastedilen olgunluk, ruhen kemale erme ve içsel olarak gelişmedir.¹⁰⁵ Kelimenin tam anlamını karşılayamadığı için inisiyasyon olarak kullanılması mümkün olsa da biz tercümeye uyarak Erginlenme olarak kullanmayı daha uygun bulduk. Sıradan dünyanın sınırlarında eşik muhafızını aşan kahraman daha sonra girdiği Balinanın Karnında yaşadığı değişimden sonra gelişimine devam eder. Erginlenmesi gereken kahraman bu aşamada sınavları geçer, tanrıça ile karşılaşır, baştan çıkarıcı kadının tuzağına düşmemeyi başarır, tanrılaştırılır ve nihai ödülüne ulaşır.

Anadolu Türk masallarında kahraman Yola Çıkış aşamasındaki beş alt aşama belirgindir ve takip edilebilir. Erginlenme aşamasındaki alt aşamalar Türk masallarında iç içe geçmiştir ve olayların akış sıralaması takibi oldukça zordur. Masalın yazılı bir tür olmaması, sözlü aktarımında bazı değişimlere sebep olması kaçınılmazdır. Masal aktarımı sırasında toplumun bilinçaltındaki benzer masallar arasında bir karmaşa olabilir. Bu karmaşa özellikle masalın Erginlenme aşamasındaki girift olaylarda görülür. Anadolu Türk masalları incelenirken Erginlenme aşamasında karışık durumların görülmesinin başka bir sebebi de ağırlıklı olarak Batı kültürüne göre yapılan monomit tasnifi ile Doğu kültürüne yakın Türk masallarının ilerleyişinde kabul edilebilir seviyede farklılıklar olmasıdır.

Monomitin ikinci aşaması olan Erginlenme; Sınavlar Yolu, Tanrıçayla Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Kadın, Babanın Gönlünü Alma, tanrılaştırma ve Nihaî Ödül şeklinde altı aşamada gerçekleşir. Anadolu Türk masallarında Erginlenme aşamasında monomitin işleyişinde bazı farklılıklar görülür. Monomitin ikinci aşaması olan Erginlenmenin birinci alt aşaması olan Sınavlar Yolu, Yola Çıkış aşamasında aşamasındaki İlk Eşiğin Aşılması alt aşamasıyla iç içe geçmiştir. Temelde kahraman iki aşamada da bir sınava tabi tutulduğu ve bu sınavların masal dünyasındaki kısıtlı olasılığa göre belirlendiği düşünüldüğünde karışması kaçınılmazdır. Erginlenmenin ikinci basamağı olan Tanrıça ile Karşılaşma Anadolu Türk masallarında daha ziyade kahramanın müstakbel eşini ile karşılaşması olarak görülür bu

¹⁰⁵ Tureng sözlüğe göre initiation kelimesi: Kabul töreni, üyeliğe kabul töreni, bilgili olma durumu, erginlenme, (görev, cemaat, oluşum) kurma, açılış yapma, etkin hale gelme, devreye girme, intisap, yetkinliğe geçiş ritüeli. (<https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/initiation> erişim:20.01.2023)

kısım da monomitin Yolca Çıkış aşamasının üçüncü alt aşaması olan Doğaüstü Yardımla oldukça yakındır. Kahramanın ilk sınavının sebebi veya bir parçası olan müstakbel eşine ulaşma ve karşılaşmanın gerçekleşmesi de monomitteki sıralamasından farklı olabilir. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın figürü de Anadolu Türk kültürü ile çelişir. Kadının Batı toplumundan farklı olarak Anadolu Türk masallarında yardımcı bir figür olması yaygındır. Kahramanın sınavı sırasında sık sık karşılaştığı dev anası bile kahramana yardımcı olur ona rehberlik eder. Bu sebeplerle bu aşama Anadolu Türk masallarında baştan çıkarıcı kadın yerine farklı hilekar tip ile karşılaşma olarak gerçekleşir.

Tüm bu imtihanlardan geçerek inisiyasyonunu tamamlayan kahraman bir ödüle ulaşır. Bu ödül eş, kahramanın bilinmeyen dünyaya geçme sebebi olan sihirli nesne, kayıp kişiyi bulmak olabilir. Anadolu Türk masallarında kahramanın elde ettiği ödüller; ideal bir eş ve topluma faydalı olacak bir başarıdır. Bazı masallarda sihirli nesne veya benzeri bir ödül görülse de bu örnekler sınırlıdır.

Masalın temel olayını oluşturan erginlenme Anadolu Türk masallarında en belirgin ve masalın temelini oluşturan aşamadır. Erginlenme bilinmeyen dünyaya geçen kahramanın bir sınavla karşılaşmasıyla başlar.

2.2.1 Sınavlar Yolu

Kahramanın bilinen dünyada seçilmesi ve yolculuğuna hazırlanması, doğaüstü yardımla güçlenmesinin ardından girdiği balina karnında yeniden doğumunu gerçekleştirerek tamamladığı yolca çıkış aşamasında edindiği gücü göstererek yücelmesi için zor bir sınavı geçmesi gerekir. Kahraman Yola Çıkış aşamasında erginlenmesi sürecinde gireceği sınavları geçmesi için gerekli olan doğaüstü yardım, bilge kişilerin rehberliğiyle edindiği bilgiler ve sihirli nesnelerdir. Kahramanın uzun bir hazırlık sürecinde bilgi, erdem ve sihirli nesnelerle donanır. Böylece bilinmeyen dünyanın sınavları sıradan insanın gücünün yetmeyeceği zor görevleri geçer. Campbell'a göre bu sınavlar geleneksel toplumlarda toplumun spritüel tarafını yansıtan şamanların bilinen dünyada yaşadıkları inisiyasyonun mitolojik evrendeki kurgusal karşılıklarıdır. Şamanlar, toplumdaki yetişkinlerin fantezilerinin görünür hallerinin yansımasıdır. “Şamanlar yetişkinlerin çocukluktan getirdikleri kaygılardan sakınmaları için bir çeşit koruyucudur. Yetişkinler yönetemedikleri kaygıların çözümü şamana yükler kendileri günlük işleriyle ilgilenebilir.” (Campbell, 2021:96). Burada bahsedilen şamanların masallardaki anlatıcıyla benzerlikler gösterdiği aşıkardır. Masalı aktaran anlatıcı hikayeleriyle fertlerin kendi çabalarıyla

çözemediği sorunları çözmelerine yardım etmeyi dener. Şaman/anlatıcının çabası sorunları çözmeye yetmezse veya kişiye etki etmezse fert bu kaygıları rüyalarla çözmeyi dener.

Campbell'ın bu kısımda daha önce İlk Eşiğin Aşılmasında görülen egonun kendi kendini öldürmesinin imkanını tekrar sorgular. Kahramanın sınavlarda karşılaştığı olağanüstü yaratıklar egonun temsilidir.

Erginlenmedeki ilk sınav, eşik muhafızının verdiği görevi yerine getirmek veya kendi muradına ermek için yola devam ederken karşılaşacağı bir sorunu çözmektir. Bahsedilen sorun veya görevler sıradan insan için çözümü imkansız ve büyük bir soru veya yerine getirilmesi imkansız görevlerdir. Kahraman sorunu çözerek engeli aşar ve gücünü ortaya koyarken olağanüstü güçlerini de sergiler.

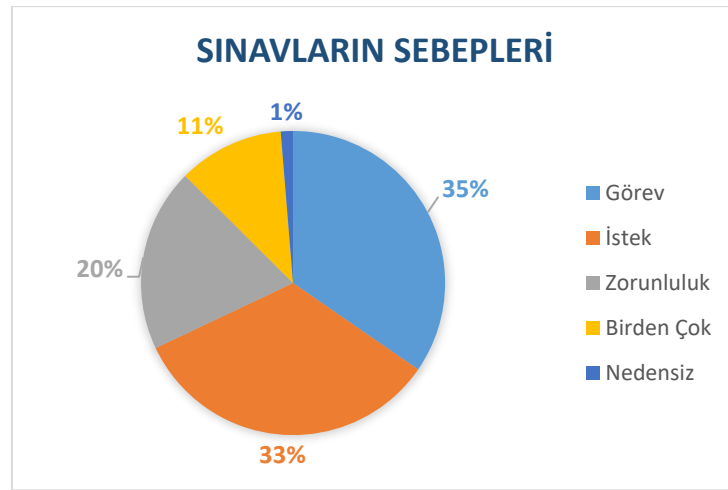
Kahramanın erginlenme aşamasında yaşayacağı farklı sorunları aşması bu aşamada yaşadığı erginlenmenin de farklı boyutlarının gerçekleşmesini ve dinleyiciye gösterilmesini sağlar. Kahraman otoritenin verdiği görevi güç ve cesaretiyle yerine getirir, görev alır, sınavları geçer. Bunların dışında topluma karşı sorumluluklarını yerine getirmek veya kendi neslinin devamı için bir eş bulur, sihirli bir nesneye sahip olarak güçler kazanır ve bu güçleri kullanarak hayatını değiştirir. Bu aşamada kahraman fiziksel zorlukları aşacak güce, yardımcılara, sihirli nesnelere sahip olmasının yanında ahlaki olgunluğa ve dürüstlüğe de sahip olması daha önemlidir. Kahraman iyyinin temsilcisidir ve ahlakından taviz vermediğini dinleyenlere gösterir. Kahramanın Erginlenme aşamasında Yolca Çıkış ve Dönüş aşamalarındakilere benzer sınavlar karşılaşır. Yola Çıkış aşamasının alt aşamasında İlk Eşiği Aşmak için tabi olduğu sınavların benzerleri erginlenmenin ilerleyen aşamalarında yaşayacağı; Tanrıçayla Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın gibi aşamalarda da farklı şekillerde tekrarlanır. Anadolu Türk masallarında aşamalar arasında benzerlikler birbiriyle karıştırılmaya müsait olduğu için bu karmaşık yapıyı mümkün olduğu kadar çok örnekle göstererek açıklamaya çalıştık. Masallarda görülen aşamaların hepsini gösterip açıklamak masalın zenginliğini daha iyi açıklamaya yardımcı oldu. Çalışmamızda sayıca fazla olan unsurları grafiklerle göstererek Türk masallarının barındırdığı unsurları daha açık görülmesi sağladık.

Erginlenme aşamasındaki sınavların ortak yönlerinin başında kahramanın sınava girme sebebi gelir. Kahraman sınava kendi isteğiyle, bir görev icabı, kendi isteği dışında zorla veya herhangi bir sebep olmaksızın yolculuğun seyri içinde sebepsizce tabi olabilir. Kahramanın farklı sebeplerle tabi olduğu bu sınavlar; nesne getirme, düşmanı yenme, eşini

arama, atıldığında hayatta kalma, eşini geri alma, zengin olma, kaçma veya kaçırılma şeklinde görülür.

Sınavlarda kahramanın elde ettiği başarı da kendi içinde benzerlik gösterirken tüm bu unsurların Anadolu Türk masallarında görüldüğü örnekler şu şekildedir:

2.2.1.1 Sınavların Sebepleri. Yola Çıkış aşamasında karşılaştığı ilk eşiği aşmayı başaran kahraman Erginlenme aşamasında daha zorlu bir sınava tabi olur. Kahraman bu sınava görevlendirilerek, kendi isteğiyle, mecbur kaldığı için, herhangi bir sebep olmaksızın veya birden çok sebeple girebilir. Anadolu Türk masallarında monomitin Erginlenme aşamasının başında kahramanın karşılaştığı sınavlar ve bu sınavların görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 11. Anadolu Türk masallarında kahramanın sınavlara girme sebepleri

Erginlenmenin ilk alt aşamasında kahramanın tabi olduğu sınavların sebepleri; 80 masalda verilen bir görevi yerine getirme, 77 masalda kahramanın kendi isteği, 45 masalda kendi isteği dışında zorla, 26 masalda hem kendi isteği hem de verilen bir görevi yerine getirmektir. Bu sebeplerin dışında 4 masalda kahramanın sınava girme sebebi açıkça belirtilmez.

Kahramanın Erginlenme aşamasının başında geçmesi gereken sınava girme sebeplerinin başında görevlendirilmesi veya bir göreve talip olması gelir.

Görev. Kahraman bilinmeyen dünyada geçtiğinde veya bilinen dünyaya geçmeden önce yola çıkmak için izin istediği bilinen dünyanın otoritesi tarafından nesne getirme, değerli kişiyi bulma gibi konularda görevlendirilebilir. Yola Çıkış aşamasında da otorite

bir görev vermesi durumunda görev için bilinmeyen dünyaya geçen kahraman bu aşamada sınava tabi olur. Kahramanın sınavlara girmesinin başka bir sebebi de toplumun veya ailesinin ihtiyaçlarını karşılama, hissettiği sorumluluk veya yoksunluk hissi olabilir. Kahramanın bu sebeplerle üstlendiği görevler; bilinmeyen dünyadaki ulaşılmaz nesneyi getirme, güçlü doğaüstü bir düşmanı yenme gibi sıradan insanın başaramayacağı zor işlerdir. Bunların dışında daha az görülen diğer bir sebep de büyüklerinin vasiyetini yerine getirmektir. Vasiyet Türk toplum geleneğinin masallara yansıdığı nadir bir görev şekliken yine geleneğin yansıdığı sık görülen ve kahramanın kendi kendine yüklediği bir görev sayılabilecek kısmetine ulaşma kahramanın sınavlara tabi olmasının sebeplerinden bir başkasıdır.

Kahramanın aldığı görevlerin başında bilinmeyen dünyada ulaşılması güç değerli nesnesini getirmek gelir. Kahraman 27 masalda¹⁰⁶ otorite tarafından istenen değerli nesneyi bulmakla görevlendirilir. Kahramanın bulması gereken bu sihirli nesneler; sihirli nar ve elma, sihirli kılıç gibi sahibine doğaüstü güçler veren masal dünyasına ait varlıklardır.

Masallarda bilinmeyen dünya; karanlık, korkunç doğaüstü canlıların yaşadığı, sıradan insanlar için tehlikelerle dolu bir yerdir. kahraman Yola Çıkış aşamasında sıradan dünyada geçirdiği aşamalarda güçlenir ve sıradan insanları korkutan dev, ejderha ve cinler gibi varlıklarla karşılaşmaya hazır hale gelir. Edindiği güçler ve kendini seçen gücün gönderdiği yardımlarla bu varlıklarla korkusuzca mücadele eder ve onları yener. Kahramanın bilinmeyen dünyada en sık karşılaştığı düşmanlar devlerdir. Kahraman devler arasında en çok dev anası ile karşılaşır ve genellikle dev anası ile mücadele etmek yerine anlaşmayı tercih eder. Böylece zarar görmeden sınavı geçmesi hatta hedefine ulaşmak için için yardım alması mümkündür. Sınavlar aşamasında dev anası ile karşılaşan kahraman 8 masalda¹⁰⁷ dev anasından yardım alır. İlginç ve farklı bir durumun yaşandığı *Cennet Bağından İki Elma* masalında kahraman elmayı alıp kaçarken elmaların koruyan dev kahramanı takip ederken beddua eder. Kadın kahraman erkeğe dönüşür. Dev farkına varmadan kahramanın

¹⁰⁶ Kahramana nesne getirme görevi verilen masallar: *Güneşin Kızı* (T20), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Aslan Sütü* (DI/12), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Şap ile Şeker* (K4), *Canpolat* (DII/16), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Macun* (K12), *Seksen Göz* (T17), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma*, (K20), (T13), (A3), *Karga Peri* (K24), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Sihirli Ayna* (K35), *Sihirli Tavşan* (T22).

¹⁰⁷ Kahramana dev anasının yardım ettiği masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) Kahramana devlerin yardım ettiği masallar: *Kırk Arap* (T12), *Arap Dev* (D I/11), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21).

en büyük sorununu bedduası ile çözmüş olur. Dev anası ve devlerin kahramana yardım etmesi masal dünyasının tüm güçlerinin seçilmiş ve iyiliği yaymak için görevlendirilen kahramana hizmet etmesinin işaretlerinden biridir. Fakat *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında ters bir durum görülür. Keloğlan yardım gördüğü dev anasını öldürerek kulaklarını alır. Erdem sahibi bir kahramanın yapmayacağı bir hareket olan bu durum masalın sahipliğini tehlikeye düşürecek kadar uç bir örnektir.

Kahramanın karşılaştığı doğaüstü varlıklardan biri de ejderhadır. Zorlu bir engel olan ejderhayı geçmenin yolu genellikle öldürmektir. Kahramanın karşılaştığı ejderhaları hepsini öldürmesinin tek istisnası *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalıdır. Bu masalın kahramanı olan padişah, Kara Ejderha ile işbirliği yapar ve yardım alır. Anadolu Türk masallarında sıklıkla Arap olarak geçen cinler de kahramanın aşması gereken doğaüstü güçlerdir. Kahraman genellikle cinlerle çatışmaz ve yardım alır. *Alabalık* masalında şehzade Arap'la arkadaş olurken *Arap Dev* masalındaysa Arap'ı yenerek geçer.

Kahraman, ulaşmak için büyük gayretler gösterdiği eşini bazen düşman bir güç tarafından kaçırılması sonucu bazen de kendi işlediği bir kusur sebebiyle bir süreliğine kaybedebilir. Kahraman 21 masalda¹⁰⁸ eşini geri almak için sınava girer. İstisnai bir durumun görüldüğü *Yılan Peri* masalında kahramanın hem sihirli nesneyi getirme hem de eşini geri almakla sınanarak iki sınavı birlikte yaşadığı görülür. Bunun dışında 6 masalda¹⁰⁹ kahraman kaybettiği bir yakınına ulaşma veya kavuşmayla sınanır. Bu masalların tümünde kahraman gerekenleri yapar, sınavları geçer, eşini veya kayıp kişiyi geri almayı başarır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın otorite ile ilk karşılaşması genellikle görüp beğendiği sultan ile evlenme talebini bildirmek içindir. Bu durumda otorite evladına talip olan kişinin gücünü sınamak için zorlu bir sınavdan geçmesini ister. Bu sınavları geçebilmek için kahramanın zeka, uzun süre direnme gücü ve insanüstü kabiliyet gerektiren işleri başarması gerekir. 21 masalda¹¹⁰ kahraman zor işleri başararak sınavı

¹⁰⁸ Kahramanın eşini geri almak için mücadele ettiği masallar: *Berlihava* (DII/8), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Çember Tiyar* (B10), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *İhtiyar Kuş* (T14), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Üç Şehzade* (DX/1), *Emir Yemen* (DIII/16), *İnci Salkım* (DV/4), *Şamdan Kız* (T25), *Peynir Tulumu* (T4).

¹⁰⁹ Kahramanın yakınına ulaşmak için mücadele ettiği masallar: *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2)

¹¹⁰ Kahramanın zor işlerle sırandığı masallar: *Deveoğlu* (K11), *Kara Yılan* (A12), (DV/10), (DIII/14), *Avcının Oğlu* (T7), *Han Arap* (DIV/10),), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Kırk Arap* (T12), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6),

geçer. Kahraman seçilmiş kişi olduğu için otoritenin verdiği zorlu görevleri yaparken masal evrenindeki tüm varlıklar tarafından desteklenir. Bu varlıklar yolculuğunda karşılaştığı ve yardım ettiği karıncalar bile olabilir. *Cankulu, Kırk Kardeş ve Oduncu ile Abugüneş* masallarında kahraman bir gecede ambardaki buğday ve mısırı birbirinden tahılları ayırmakla sınanır. Yolda karşılaştığı ve yardım ettiği karıncalar sayesinde bu zorlu görevi yerine getiren kahraman otoritenin sınavını geçer. Kahraman verilen görevi yerine getirmekle sınandığı durumlarda genellikle başarılı olur. Görevi yerine getirmesi neticesinde yoluna devam edebilir veya otorite tarafından başka bir sınavla tekrar sınanabilir. Otorite sınavı ne kadar zorlaştırırsa zorlaştırsın kahraman görevi yerine getirir ve sınavı geçer. Kahraman Maceraya Çağrı için somut bir davet almadan içinden gelen bir istekle yola çıktığında sınavlara girme sebebi de bu isteğe ulaşmaktır.

İstek. Genellikle eş bulmak ve maddi durumunu iyileştirmek için yola çıkan kahraman, bu isteğine ulaşmak için geçtiği bilinmeyen dünyada bir sınava tabi olabilir. Türk masalları Anadolu insanının kolektif bilinçaltının ürünleri olduğu için evlilik ve eş bulma sıklıkla işlenen önemli bir konudur. Türk kültüründe toplumsal hayatın idamesi için önemli olan evlilik, daha önce belirttiğimiz gibi kahramanın sıradan fertlerin bilinç altındaki sorunları çözerek, insanları rahatlatma misyonuna uygun olarak masallarda sık sık kullanılmıştır. Evleneceği ideal eşi bulmak, yetişkin erkek ve kadın fertler için bir nevi sınavdır. Türk toplumu için ehemmiyetli bir kurum olan evlilik maksadıyla yola çıkan kahraman 20 masalda¹¹¹ eşini bulma veya eşine ulaşmak için sınava tabi olur.

Kahramanın isteklerinden bir diğeri bakmak zorunda olduğunu ailesini ekonomik olarak rahat etmesini sağlamaktır. Sıradan dünyada yaşarken sıkıntılar çeken kahraman,

Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu (DVI/6), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Yazgı* (DX/5), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Kara Koyun* (DV/9), *Karga III* (DV/11), *Kelikçi* (D V/13), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Kara Kedi* (T5), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14).

¹¹¹ Kahramanın eş bulmakla sınandığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli yüzük* (T15) *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Deli Gücük* (B11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Sefa ile Cefa* (A9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Limon Kız* (T24), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Keçi Kız* (T6), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Dev Baba* (B2), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

bilinmeyen dünyaya geçip zengin olmaya çalışır. Ekonomik ödüllere ulaşmak isteyen kahraman 14 masalda¹¹² zengin olmak, 7 masalda¹¹³ ise geçimini sağlamakla sınanır.

Monomite rastlanan Türk masalları içinde Erginlenme aşamasındaki Sınavlar Yolu aşamasının görüldüğü örneklerden 26 masalda sınavlar biden çok sebeple gerçekleşir. Bu çift sebepli masallar dikkatle incelendiğinde işlevlerden birinin başka bir masaldan eklendiği ortaya çıkar. Masalın akışına daha uygun olan bir sebep varken anlatıcı başka bir sebebi masala eklemiş olması muhtemeldir. 13 masalda¹¹⁴ görev ve istek, 8 masalda¹¹⁵ zorunlu olarak ve istek, 4 masalda¹¹⁶ zorunlu olarak ve görev, bir masalda ise zorunlu olarak ve sebepsiz sınava girme görülür.

Kahraman birden çok sınavı geçtiğinde muhataplarının gözündeki gücünü pekiştirir. Kahramanın temel aşaması olan Erginleneme daha hareketli hale gelir.

Zaruret. Kahramanın bilinen dünyadan kendi isteği dışında atılma, kaçırılma, veya sebepsiz bir şekilde çıktığı masallarda Erginlenme aşamasındaki sınava da zorunlu olarak tabi olur. Bilinen dünyadan isteği dışında atılarak veya kaçırılarak çıkarılan kahraman genellikle güçsüz çocuklar veya kadınlardır. Bu zayıf kahramanın ilk imtihanı hayatta kalmaktır. Kahraman 24 masalda¹¹⁷ bilinmeyen dünyada hayatta kalmayı başararak ilk imtihanının geçer.

¹¹² Kahramanın zengin olmaya çalıştığı masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Doğruluk* (T30), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Benli Bahri* (B 4), *İyilik Yap Saadet Bul* (D V/6), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Tık Sopam* (B20), *Kara Tavuk* (B6), *İdare*, *Mudara*, *Dubara* (DV/2).

¹¹³ Kahramanın geçimini sağlamakla sınıandığı masallar: *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tasa Kuşu* (A6), *Bumbum* (DII/14), *Tembel Ahmet* (DVII/11).

¹¹⁴ Kahramanın hem görev hem istekle sınava tabi olduğu masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Arap Dev* (DI/11), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), (B19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31).

¹¹⁵ Kahramanın hem zorunlu olarak hem istekle sınava tabi olduğu masallar: *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Tahta At* (DIX/3), *Papağan* (B9), *Balbüyreğ* (DII/4), *Mercan Kız* (A13), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11).

¹¹⁶ Kahramanın hem zorunlu olarak hem görev aldığı hem sınava tabi olduğu masallar: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Kırk Kardeş* (T1), *Kısmetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3).

¹¹⁷ Kahramanın atılarak sınava tabi olduğu masallar: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Keklik* (DV/12), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Fadime Kız* (DIV/4), *Çoban Ali* (T27), *Melül Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Peri Kızı* (T2), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12), *İki Kardeş* (DV/1), (K5), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Telli Top* (B15), *Altın Direk* (D I/8), *Üşengeç* (B13), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

Kahraman bilinen dünyada eşik muhafızlarının koruması altında sıradan hayatını yaşarken kötü niyetli kişiler hayatına kastedebilir. Bu durumda kahraman canını kurtarmak için kaçarak bilinmeyen dünyada girer ve hayatta kalmak için verdiği mücadele bir sınava dönüşür. 12 masalda¹¹⁸ kahraman kaçarak hayatını kurtarır ve bilmediği dünyada hayatını sürdürmekle sınanır. Hz. Musa kıssasına benzer bir şekilde sepete konup nehre atılma gibi sınavlarda yaşından dolayı savunmasız kalan kahraman bu sınavı kendini kurtaran bir yardımcı sayesinde geçer.

Bilinen dünyanın güvenli alanında sıradan hayatını sürdüren kahraman doğaüstü bir güç tarafından kaçırılarak ve güvenli olmayan dünyaya çıkarılarak yolculuğa sürüklenişinde hayatta kalma ve bilinen dünyaya dönmekle sınanır. Kahraman bilinen dünyanın otoritesi tarafından atılması durumunda da geri dönmekle sınanır. 4 masalda¹¹⁹ görülen bu durumda kahramanın sınavı önce hayatta kalmak daha sonra güvenli dünyaya dönmek için mücadele etmektir. Kahramanın erginlenme için karşılaştığı sınavlar farklılıklar gösterir.

2.2.1.2 Sınav Türleri. Kahramanın bilinmeyen dünyada karşılaştığı engel veya yaşadığı güçlükler sınavlarıdır ve bu sınavlar benzerlikler gösterir. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğu sırasında yaşadığı en büyük engel yolda karşısına çıkarak yolculuğuna devam etmesine mani olmak isteyen doğaüstü canlılardır. Kahraman yolculuğuna devam etmek için bu doğaüstü canlıyı geçmekle sınanır. Sıradan insanları ürküten bu canlılarla mücadeleden kaçınmayan kahraman genellikle bu gizemli düşmanları kolayca aşar. Bazı masallarda kahraman sıradan insanların aşamayacağı hayati riskler taşıyan durumlarda kalsa da bir şekilde hayatta kalmayı başarması da bir nevi sınavı geçme olarak değerlendirilebilir. Bu durum kahramanın seçilmiş kişi olduğu ve bir güç tarafından korunduğunu hissini pekiştirir. Kahraman karşılaştığı diğer engel ise isteklerini yerine getirmekle sınayan bir otoritedir. Otorite kahramana yolculuğa devam etmesini engellemek, uzaklaştırmak, talebinden caydırmak gibi sebeplerle imkansız görevler verebilir. Bunların dışında kahramanın muradına ermesini engelleyen muhafızları atlatabilmesi, yolculuğun fiziksel güçlükleri yasaklar ve edindiği sihirli nesneyi kaybetmek de kahramanın yolculuğunda karşılaştığı diğer engellerdir. Kahramana karşılaştığı otorite tarafından verilen görevler; nesne getirme, düşmanı yenme, eşini bulma veya geri alma,

¹¹⁸ Kahramanın sınavı kaçmayı başararak geçtiği masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Alabalık I* (DI/3), *Kamer Tay* (K29), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Kırk Haramiler* (T28), *Ütelek* (B16), *Mehmet Eşkiya* (B17), *Kamer Tay* (K29).

¹¹⁹ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Yıldız Falı* (K22), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Cankulu* (DII/15).

bilinmeyen dünyada hayatta kalma, geçimini sağlama veya zengin olma, kaçma veya kaçırılma halinden kurtulma şeklindedir.

Kahramana verilen görevlerin en yaygını değerli bir nesneyi bulup getirmektir. Kahraman 29 masalda¹²⁰ otoritenin istediği veya ihtiyaç duyulan bir nesneyi getirmekle sınanır. Kahramandan getirmesi istenen nesne sihirli ve ulaşılmaz olduğu için ulaşması oldukça güçtür ve bu zorlu uğraş yolculuğun odağına geçer.

Kahramanın sınav türlerinden bir diğeri güçlü kişi veya yarattığı yenmesidir. Bu sınavda kahraman otoriteye kendini ispatlamak, görevi yerine getirmek, sevdiğini geri almak gibi amaçlarına ulaşmak için bir düşmanı yenmek zorunda kalabilir. 24 masalda¹²¹ kahraman düşmanı yenerek sınavı geçer. Düşman genellikle kahramanın içinde olduğu evrendeki otoriteyi tehdit eden somut düşmanlardır.

Kahraman toplumun ideal tipini temsil ettiği için ve her açıdan kusursuz bir örnek olmalıdır. Kahramanın kimliğini tamamlayan önemli unsurlardan biri olan ideal eşi; değerli ve özel, sihirli güçlere sahip, asil ve ulaşılmaz bir karşı cinstir. Kahraman 21 masalda¹²² bu ideal eşi aramak için yola çıkar ve bu durumda da sınav bu ideal eşi bulmaktır.

Maceranın henüz başında kovularak sınanan kahraman hayatta kalmak ve amacına ulaşmak için yoluna devam etmeyi başarır. 24 masalda¹²³ görülen kendi isteği dışında maceraya

¹²⁰ Kahramanın nesne getirmekle sınanıldığı masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Güneşin Kızı* (T20), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9) *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Aslan Sütü* (DI/12), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Canpolat* (DII/16), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Macun* (K12), *Seksen Göz* (T17), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma*, (K20), (T13), (A3), *Karga Peri* (K24), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Sihirli Ayna* (K35), *Sihirli Tavşan* (T22).

¹²¹ Kahramanın düşmanı yenmekle sınanıldığı masallar: *Ejderha Kuyusu* (K17), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Devkulak* (DIII/9), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Korkusuz Oğlan* (D VI/12), *İki Kardeş* (DV/1), *Köşenin Atı* (DVI/14), *Zümrüdüakna Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3) (DX/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Yarım Arap* (DX/4), *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Akıllı Şehzade II* (D I/2), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Efe Osman* (DIII/13), *Kırkıncı Oda* (T8).

¹²² Kahramanın müstakbel eşini bulmakla sınanıldığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli Yüzük* (T15), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Deli Gücük* (B11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Sefa ile Cefa* (A9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Limon Kız* (T24), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Keçi Kız* (T6), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Dev Baba* (B2), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

¹²³ Kahramanın atıldığı masallar: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Keklik* (DV/12), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Fadime Kız* (DIV/4), *Çoban Ali* (T27), *Melül Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Periler*

sürüklenen kahramanlar önce hayatta kalır daha sonra atıldığı dünyaya güçlenerek atıldığı yere geri döner ve kötülerini cezalandırır.

Yaptığı bir hata sonucu veya zor durumdan kaçmak için bilinmeyen dünyaya geçen kahraman 15 masalda¹²⁴ eşini geri almaya çabalar. Kahraman *Eşek Kafası*, *Şah Yusuf* gibi masallarda kadın sırrını saklayamadığı eşini kaybeder ve eşini bulmak için çıktığı yolculukta zorlu sınavlarla karşılaşır. Kahramanın kaybettiği yakınlarını bulmak için çıktığı yolculuk 6 masalda¹²⁵ görülen farklı bir sınav sebebidir.

Kahraman eğer soylu değilse hayatında ekonomik zorluklar çekmesi ve bu zorlukların artmasının yolculuk sebebi olması da mümkündür. Kahraman ailesinin çektiği yoksulluktan kurtulmak için bir çözüm aramak için yolculuğa çıkar. Kahramanın öncelikle geçimini sağlamak mümkünse zengin olmak istemesi ve bu sebeple maceraya çıkması 15 masalda¹²⁶ görülürken geçimini sağlamak 7 masalda¹²⁷ kahramanın sınavı haline gelir.

Kahraman bazen sınavlara isteği dışında girer. 13 masalda¹²⁸ içinde olduğu zor durumdan kaçmak veya 5 masalda¹²⁹ beklenmedik bir anda kaçırılması kahramanın için bir sınava dönüşen durumlardır. Kaçırılmak genellikle ilk eşiği aşacak güçte olmayan zayıf çocuk kahramanın hayatta kalmakla sınanmasına sebep olur.

Padişahının Kızı (DVIII/6), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Peri Kızı* (T2), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12), *İki Kardeş* (DV/1), (K5), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Telli Top* (B15), *Altın Direk* (D I/8), *Üşengeç* (B13), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

¹²⁴ Kahramanın eşini geri almakla sınanıldığı masallar: *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Çember Tiyyar* (B10), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Berlihava* (DII/8), *İhtiyar Kuş* (T14), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Üç Şehzade* (DX/1), *Emir Yemen* (DIII/16), *İnci Salkım* (DV/4), *Şamdan Kız* (T25), *Peynir Tulumu* (T4).

¹²⁵ Kahramanın yakınlarını bulmakla sınanıldığı masallar: *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30).

¹²⁶ Kahramanın zengin olmakla sınanıldığı masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Doğruluk* (T30), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Benli Bahri* (B4), *İyilik Yap Saadet Bul* (DV/6), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Tık Sopam* (B20), *Kara Tavuk* (B6), *İdare*, *Mudara*, *Dubara* (DV/2)

¹²⁷ Kahramanın geçimini sağlamakla sınanıldığı masallar: *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tasa Kuşu* (A6), *Bumbum* (DII/14), *Tembel Ahmet* (DVII/11).

¹²⁸ Kahramanın kaçtığı masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Kılıh Derviş* (DVI/7), *Alabalık I* (DI/3), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Kırk Haramiler* (T28), *Ütelek* (B16), *Mehmet Eşkiya* (B17), *Kamer Tay* (K29).

¹²⁹ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Yıldız Falı* (K22), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Cankulu* (DII/15).

Masallarda daha nadir rastlanan sınav sebepleri; vasiyeti yerine getirme, hayatta kalma, kaybolma ve bilinen dünyaya dönmedir. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* ve *Üç Kardeş I* masallarında kahraman ölen babasının vasiyetini yerine getirmek için çabalar. Kaybolan kahramanların sınavıysa bilinen dünyaya geri dönmektir. *Lokman Hekim* ve *Söz Dinlememenin Cezası* masalında çocuklar kaybolur ve hayatta kalıp evlerine dönmeye çalışırlar. *Konuşan Kaval* masalındaysa göle düşüp farklı bir aleme geçen Dal, bilinen dünyaya geçmekle sınanır ve bu sınavı çobanla babası yardımıyla geçer.

Topluma iyiliği yaymak için seçilen kahraman erdem ve cesaret sayesinde bu sınavları kolayca aşmayı başarır. Tüm masal dünyasının iyi karakterleri kahramana yardım ederek öncelikle yola devam etmesini daha sonra da bilinmeyen dünyadaki nihai ödüle ulaşarak onu topluma geri getirmesini destekler.

2.2.2 Tanrıçayla Karşılaşma

Erginlenme aşamasının ilk sınavını atlatan kahraman bu zorlu sınavı geçmesinin ödülünü kaderini değiştirecek “Tanrıça” suretinde görünen bir kadınla karşılaşarak alır. Campbell’ın “Dünyanın Kraliçesi” dediği tanrıça, kahramanın eksik parçası olan müstakbel eşi veya ona yol gösterecek kutsal yardımcıdır (Campbell, 2021:104).

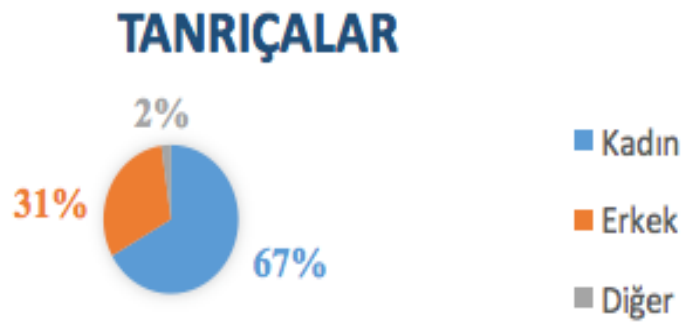
Tanrıça ile karşılaşmayı ruhun bilinen en uzak noktadaki karanlığın krizi olarak gören ve kahramanın karşılaşacağı tanrıçayı farklı örneklerle açıklayan Campbell’a göre tanrıça hayatın kaynağı olan doğurgan kadındır. Tanrıça, kahramanın tahayyül edebileceği tüm güzellikleri üzerinde barındırır. Peri masallarındaki “Uyku Evinin Hanımı” olan tanrıça; “En yüce güzellik, bütün arzuların yanıtı, bütün kahramanların maceralarının hedefidir. Anne, kız kardeş, sevgili ve gelindir...” (Campbell, 2021:104). Tanrıça, kusurlu kahramanın hayranlık duyacağı kusursuzluğu taşır ve kahramana bilinçaltında varlığının ilk zamanlarında annesinin sunduğu tüm güzel şeylere tekrar kavuşacağı hissini hatırlatır.

Tanrıça figürünün kadın olduğu düşünüldüğünde Jung’un arketipleri ve monomitin bu arketiplerle bağı, tanrıçanın kadın arketipinde bahsedilen kötü huylu kadın olma ihtimalini de doğurur. Tanrıça hayatın kaynağı, doğuran ve yaşatan anne olabileceği gibi zarar veren tehlikeli bir kadın da olabilir. Bu durum masal dünyasının tüm figürleri için geçerli olan iyi veya kötü olma halinin tanrıça için de geçerli olduğunu gösterir. Kahraman edindiği erdem sayesinde karşısındaki kişiyi iyi veya kötü olduğunu ayırt edebilir. Buna rağmen Campbell’a göre mitolojik anlatılarda tanrıça genellikle olumlu yönüyle görülür ve hayatın

temeli, tüm canlıları hayata getiren, ölen canlıyı tekrar içine alarak yeniden doğurabilen bir annedir (Campbell, 2021:105).

Kahraman bilinen dünyadan çıktığında bilinmeyen dünyayı keşif sürecine başlar. Tanrıça ile karşılaşmanın bilinmeyen dünyada yaşadığı erginlenme sürecinde gerçekleşmesi kadının da keşfedilen bilinmeyenler arasında olduğunu gösterir. Kahraman bu keşif sürecinde karşılaştığı tanrıçanın değerini fark ettiğinde yolculuğunu tamamlaması için gereken desteği alacağı doğru kaynağı bulmuştur. Tanrıça ile uzlaşan, onunla uyum içinde olan kahraman tanrıçanın gönlünü kazanarak girdiği evrenin efendisi olabilir. Tanrıça, bilinen annenin iyi ve kötü taraflarını bir arada barındırır ve evrenin yasalarındaki karşıtlık dengesini çağrıştırır. Tüm engelleri aşan kahramanın gücünü güzellik ve zarafetle dengelemek için bu kavramları üzerinde toplamış tanrıça ideal bir figürdür. Mitolojide kadının bilinenlerin tümünü temsil ettiğine dikkat çeken Campbell’a göre; ”“kahraman karşılaştığı tanrıçadan her zaman üstündür. Tanrıça, rehberliğine uyan kahramanla birlikte maceranın hedefine ulaşmasına yardım eder.” (Campbell, 2021:109).

Tanrıçanın farklı görünümlere sahip olması masallardaki kadınların aslında bir yönüyle tanrıça olduğunu düşündürür. Kahramanın karşılaşacağı tanrıçanın kahramanın eksikliğini gidermesi, yolculuğun belirli bir aşamasında karşısına çıkması gibi koşullar göz önüne alındığında aşık olunacak kişi olmanın dışında anne veya yardımcı şekliyle de görülmesi mümkündür. Anadolu Türk masallarında kadın ve erkek kahramanların karşılaştığı tanrıçalar kahramana uygun ideal eş olacak karşı cins şeklinde temsil edilir. Daha az rastlanan örneklerde; anne de kahramanı hedefine taşımada, erginlenmesinin tamamlanmasında yardımcı olarak tanrıça görevini yerine getirebilir. Monomite rastlanan Anadolu Türk masallarında kadın ve erkek tanrıça oranları şu şekilde gerçekleşir:



Şekil 12. Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı tanrıçanın cinsiyeti

Türk masalarında Tanrıça ile Karşılaşmanın görüldüğü 178 masaldan 174 masalda tanrıça kahramanın eşidir. Kahramanın karşılaştığı diğer tanrıçalar; *Sümbüllü Köşk* ve *Erlər Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masallarında dev anası, *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* masasında yaşlı kadın, *İyilik Yap*, *Saadet Bul* masasında da bilinmeyen dünyadaki sınavında hamala yardım eden merhametli sultandır. Kahramanın tanrıça ile karşılaşması tesadüfen, namını duyup bulmasıyla veya otoritenin isteği ile olabilir. Bunun dışında eş olmayan tanrıçaların da farklı bir kategoride incelenmesi mümkündür. Anadolu Türk masalarında kahramanın karşılaştığı tanrıçalar 119 masalda¹³⁰ kadın, 55 masalda¹³¹ erkek,

¹³⁰ Erkek kahramanın kadın tanrıça ile karşılaştığı masallar: Sultan: *Sefa ile Cefa* (A9), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Şap ile Şeker* (K4), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Dev Baba* (B2), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20) (T13) (A3), *Ahmet ile Mahmut* (D I/1) *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4) (DI/9), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Arap Dev* (DI/11), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Han Arap* (DIV/10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11) (DVIII/8) *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keloğlan* (K16), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (D VII/12), *Rüya* (DIV/11), (DVIII/8), *Yanı Benli Kır At I* (DX/3), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4) *Üç Şehzade* (DX/1), *Yazgı* (DX/5), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *İhtiyar Kuş* (T14), *Üşengeç* (B13), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), Diğer kadınlar: *Melul Bey ile Abugüneş* (D VII/2), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kara Koyun* (DV/9), *Balböyrek* (DII/9), *Sihirli Tavşan* (T22), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (B19), (DVII/13), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Canpolat* (DII/16), (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Dünya Güzeli* (B3), *Gülperi ile Elmakız* (D IV/8), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Çoban Ali* (T7), *Güneşin Kızı* (T20), *İlik Sultan* (B18), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Kara Yılan II* (DV/11), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Karga Peri* (K24), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Sihirli Gül* (K6), *Balıkçı Mehmet* (K 8), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Altın Direk* (DI/8), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), *Efe Osman* (DIII/13), *Emanete İhanet* (DIII/5), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *İnci Salkım* (DV/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Yarım Arap* (DX/4), *Yıldız Falı* (K22), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Limon Kız* (T24), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şamdan Kız* (T25), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *İki Kardeş* (K5).

¹³¹ Kadın kahramanın erkek tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Şehzade: Şah Yusuf* (K32), *İki Kardeş* (DV/1), *Kamer Tay* (K29), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Keçi Kız* (T6), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Alabalık* (T19), *Papağan* (B9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2) *Muradına Eren Dilber* (A4), *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Keklik* (DV/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8) Diğer erkekler: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berliha* (DII/8), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kılı Derviş* (DVI/7), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyar* (B20), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Devkulak* (DIII/9), *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Kara*

3 masalda¹³² anne bir masalda yardımcı bir masalda otorite olarak görülür. Bu sayılara kahramanın en sık karşılaştığı tanrıçanın eşi olduğunu gösterir.

2.2.2.1 Eş Olarak Tanrıça. Kahraman Erginlenme aşamasında tüm insani zafiyetlerden ve dünyevi eksikliklerinden kurtulur. Türk masal kahramanının en büyük eksikliği ideal bir eşe sahip olmamasıdır. Kahramanın genellikle erkek olduğu Anadolu Türk masallarında karşısına çıkacak olan eşi kendi statüsüne uygun bir kadındır. Kahramanın ideal eşi 50 masalda¹³³ sultan, 36 masalda¹³⁴ sıradan bir kız veya kadın, 11 masalda¹³⁵ bilinmeyen

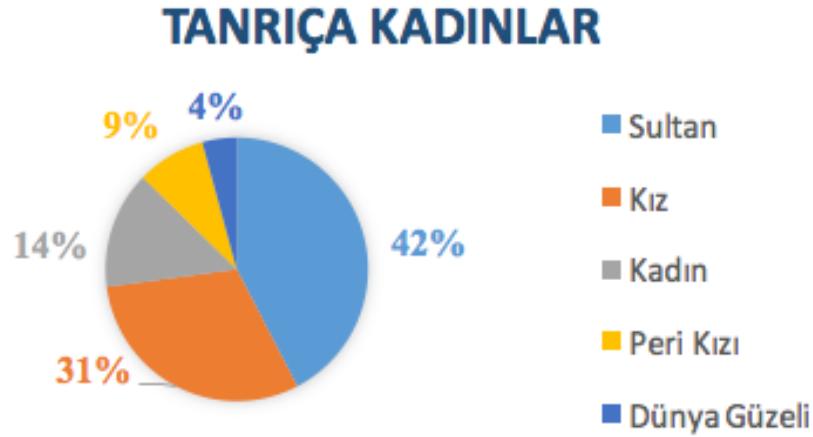
Kedi (T5), Benli Bahri (B4), Kervancı Kızı ile Padişah (DVI/4), Saka Güzeli (A11), (DVIII/11), Ölü Yiyen Adam (DVII/8), Uzun Yunus (DIX/6).

¹³² Kahramanın diğer doğaüstü tanrıçalarla karşılaştığı masallar: *Kırk Arap* (T12), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Peri Kızı: Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli Ayna* (K35), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kırk Kardeş* (T1), *Peri Şehzade: Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2) Şekil değiştiren doğaüstü canlılar: *Peynir Tulumu* (T4).

¹³³ Tanrıçanın sultan olduğu masallar: *Sefa ile Cefa* (A9), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Şap ile Şeker* (K4), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Dev Baba* (B2), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20) (T13), (A3), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4) (DI/9), *Altın Bülbül* (DI/7), (T 10), *Arap Dev* (DI/11), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Han Arap* (DIV/10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keloğlan* (K16), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Yanı Benli Kır At I* (DX/3), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4) *Üç Şehzade* (DX/1), *Yazgı* (DX/5), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *İhtiyar Kuş* (T14), *Üşengeç* (B13), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6).

¹³⁴ Tanrıçanın sıradan bir kadın olduğu masallar: *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kara Koyun* (DV/9), *Balböyrek* (DII/9), *Sihirli Tavşan* (T 22), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (B19), (DVII/13), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Canpolat* (DII/16), (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Dünya Güzeli* (B3), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Çoban Ali* (T7), *Güneşin Kızı* (T20), *İlik Sultan* (B18), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6) (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Kara Yılan II* (DV/11), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Karga Peri* (K24), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Sihirli Gül* (K6), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Altın Direk* (D I/8), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), *Efe Osman* (DIII/13), *Emanete İhanet* (DIII/5), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *İnci Salkım* (DV/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Yarım Arap* (DX/4), *Yıldız Falı* (K22), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Limon Kız* (T24), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şamdan Kız* (T25), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *İki Kardeş* (K5) ¹³⁵ Tanrıçanın peri kızı olarak görüldüğü masallar: *Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli Ayna* (K35), *Altın Bülbül* (DI/7), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kırk Kardeş* (T1), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (D X/2).

dünyadan gelen bir peri kızıdır. Seçkin kadınlar ve sihirli güçleri olan periler dışında sıradan fakat erdemli kadınların da kahramana eş olması bu değerlerin önemini vurgular. Anadolu Türk masallarında eş olan kadın tanrıçaların masallardaki adları veya unvanları şu oranlarda görülür:



Şekil 13. Anadolu Türk masallarında tanrıça kadının kimliği.

Erkek kahramanın eşi olacak tanrıçalar sultan, kadın veya kızdır kahramanın kadın olduğu masallardaki erkek tanrıça 32 masalda¹³⁶ soylu şehzade, 23 masalda¹³⁷ ise sıradan delikanlı veya sıradan biridir.

Kahramanın müstakbel eşi olacak tanrıça ile genellikle tesadüfen karşılaşır. Nadiren de olsa kahramanın tanrıça ile namını duyması ve etkilenmesi veya otoritenin

¹³⁶ Erkek tanrıçanın şehzade olarak görüldüğü masallar: *Şah Yusuf* (K32), *İki Kardeş* (DV/1), *Kamer Tay* (K29), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Keçi Kız* (T6), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Alabalık* (T19), *Papağan* (B9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Keklik* (DV/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), Diğer erkekler: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berlihava* (D II/8), *Altı Kız Babası* (B.14), (DI/6), (DII/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Dağistan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyyar* (B20), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10) *İğci Baba* (DV/3) (A8), *Devkulak* (D III/9), *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kara Kedi* (T5), *Benli Bahri* (B4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uzun Yunus* (DIX/6).

¹³⁷ Erkek tanrıçanın soylu olmadığı masallar: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berlihava* (DII/8), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Dağistan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyyar* (B 20), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Devkulak* (DIII/9), *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B.12), (DIV/1), (DVI/19), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kara Kedi* (T5), *Benli Bahri* (B 4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uzun Yunus* (DIX/6).

yönlendirmesiyle ve isteğiyle karşılaşması mümkündür. Anadolu Türk masallarında kahramanın tanrıça ile karşılaşma şekillerinin masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 14. Anadolu Türk masallarında tanrıça ile karşılaşma şekli.

Kahramanın ileride eşi olacak tanrıça ile karşılaşması 170 masalda tesadüfen, 8 masalda¹³⁸ namını duyarak 3 masalda¹³⁹ otorite isteğiyle gerçekleşir. Masal dünyasının gizemli güçleri kahramanın eşi olacak kişiyi tesadüfen karşısına çıkarır, nadiren namını duyurarak ilgi uyandırır sınırlı örnekte ise otorite tarafından kahraman ve eşini bir araya getirilmesini sağlar.

Tesadüfen Karşılaşma. Kahraman müstakbel eşi olan tanrıça ile genellikle yolculuğu sırasında ummadığı bir yerde tesadüfen karşılaşır. Masallarda kahramanın statüsü ile eşinin statüsünün eşit olması gerekmez. Kahraman soylu ise eşi olacak kişi soylu biri veya soylu olmayan ahlaklı bir genç kız, genç cesur bir erkek olabilir. Tesadüfen karşılaşma farklı yerlerde gerçekleşebilir. Kahramanın tanrıça ile tesadüfen karşılaştığı 9 masalda¹⁴⁰ görülen yerler; kuyu, saray, mağara ve bilinmeyen dünyadaki bir bahçededir. Kahraman ve tanrıçanın tesadüfen karşılaştığı ilginç yerler de vardır. *Altın Direk* masalında padişahın oğlu satın aldığı direğin içinden çıkan kızı görür ve aşık olur. *Balıkçı Mehmet*

¹³⁸ Kahramanın namını duyduğu tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Mercan Kız* (A13), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Deli Gücük* (B11), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11).

¹³⁹ Kahramanın otoritenin yönlendirmesiyle tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Herif Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5).

¹⁴⁰ Kahramanın tanrıça ile tesadüfen karşılaştığı diğer masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Rüzgar Dev* (K19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Sefa ile Cefa* (A9), *Sihirli Gül* (K6), *Dev Baba* (B2), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Üç Şehzade* (DX/1), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9).

masalında Mehmet, denizden çıkan kadına aşık olur. *Parmaksız Ahmet* masalında bir istisna olarak Ahmet, gittiği üç farklı sarayda karşılaştığı üç kadına da gönül verir.

Tanrıça figürü, kahramanın kadın olduğu masallarda erkek olarak görülür. Bu masallarda güzel, ahlaklı yoksul kadın kahramanın hayatı karşılaştığı soylu bir şehzadeyle evlenmesiyle değişir. *İki Kardeş*, ve *Alabalık* masallarda kadın kahramanlar, korunmak için çıktıkları ağacın altına gelen şehzade ile karşılaşır. *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* ve *Muradına Eren Dilber* masallarında duvarın ardında kalan kadın uyuyan şehzade ile karşılaşır. Bu tesadüfî karşılaşmalar sıradan ailelerden gelen kadınların soylu bir eş adayıyla karşılaşmaları ve saraya girerek hayatlarının değişmesini sağlayan tesadüflerdir.

Kahraman, Balinanın Karnı aşamasında girdiği yerlerden biri olan kuyuda da tanrıça ile karşılaşabilir. *Devkulak* ve *Dört Nasihat* gibi masallarda¹⁴¹ kahraman tanrıça ile kuyuda tesadüfen karşılaşır. Kahraman kuyuda görüp aşık olduğu tanrıçayla kuyudan çıkmak istese de dışarıda bekleyen kişilerin ihaneti sebebiyle çıkamaz ve bir süre kuyuda kalır. *Atın Oğlu* masalındaysa kahraman tanrıçayla mağarada karşılaşır. Masallarda kadın kahramanın erkek tanrıçayla karşılaştığı ilginç yerler; *Kara Yılan II* ve *Kamer Tay* masallarında denizin ortası, *İğci Baba* masalında evdeki gizli bir oda, *Han Arap* masalında ıssız bir vadidir. Soylu kişilerin tanrıça olduğu 18 masalda¹⁴² karşılaşma sarayda gerçekleşir.

Kahramanın eşi olacak tanrıça form değişebilme gibi doğaüstü bir güce sahip olabilir. Bu durumda kahraman, tanrıça insana dönüştüğünde gerçek hali ile karşılaşır. 12 masalda¹⁴³ görülen bu değişimde tanrıçanın ilk hali; çiğdem çiçeği, peynir tulumu, kedi, keçi, dev, selvi ağacı, at, balık, veya kuru kafadır. Kahraman tanrıçanın ilk karşılaştığında gördüğü forumdaki tuhaf halini küçümsemediği için ödüllendirilir ve dönüşüm geçirince yakışıklı bir şehzade veya güzel bir kadın olan hali ile evlenir.

¹⁴¹ Kahramanın tanrıça ile kuyuda karşılaştığı masallardan bazıları: *Kuyudaki Kamçı* (DIII/9), *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15).

¹⁴² Kahramanın tanrıça ile sarayda karşılaştığı masallar: *Doğruluk* (T30), *Deli Gücük* (B11), *İlik Sultan* (B18), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Arap Dev* (DI/11), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Garip Çoban* (DIV/6), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Yazgı* (DX/5), *İhtiyar Kuş* (T14), *Köşenin Atı* (DVI/14).

¹⁴³ Kahramanın müstakbel eşinin dönüşüm geçirdiği masallar: *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Peynir Tulumu* (T4), *Kara Kedi* (T5), *Keçi Kız* (T6), *Kırk Arap* (T12), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Şamdan Kız* (T25), *Benli Bahri* (B4), *Çember Tiyar* (B10), (A12), (DV/10), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Deveoğlu* (K11).

Anadolu Türk masallarında yaygın bir figürü olan Dünya Güzeli 4 masalda¹⁴⁴ tanrıça olarak görülür. Dünya Güzeli bilinmeyen dünyada ulaşılması güç bir yerde yaşar. Kahraman Dünya Güzeli'ni kendine eş yapmak isteyen fakat Dünya Güzeli'ne ulaşamayan otorite tarafından kadını bulmakla görevlendirilir. Kahraman zorlu mücadeleler sonunda Dünya Güzeli'ni bulduğunda birbirlerine aşık olurlar. Bilinen dünyaya döndüklerinde otoriteyi ortadan kaldırıp bir araya gelirler.

Soylu şehzadenin karşılaştığı tanrıça bazen doğaüstü güçlere sahip olabilir. Kahramanın 4 masalda¹⁴⁵ bu doğaüstü güçlere sahip eş peri kızı gibi doğaüstü güçlü varlıklardır. Peri kızı dışında kahramanın karşılaştığı doğaüstü güçlere sahip tanrıçalar; *Güneşin Kızı* masalında Güneş Kızı, *Sihirli Tavşan* masalında Altın Kız, *Limon Kız* masalında Limon Kız'dır. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında delikanlı kardeşinin emriyle aramaya gittiği sihirli güçlere sahip Zehrebel Kadın ile karşılaşır. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda tanrıça periler ülkesinin şehzadesi olan Bahtiyar Bey'dir.

Kahramanın hayatını değiştirecek olan eşi, kahramanın erginlenmesinin önemli bir unsuru olarak kendini gerçekleştirmesinin bir aşamasını teşkil eder. Ayrıca kahramanın kendi statüsünün üstünde veya bilinmeyen dünya sakinlerinden biriyle evlenmesi statü kazanması, doğaüstü güçlere sahip bir yardımcı edinmesini de sağlar.

Namını Duyarak Karşılaşma. Kahraman sıradan hayatını sürdürürken kaderini değiştirecek tanrıçanın namını duyar, namını duyduğu tanrıçaya karşı içinde bir sevgi doğar ve bir fırsat bulup müstakbel eşini aramaya çıkar. Bu aynı zamanda Yola Çıkış aşamasında ki Maceraya Çağrının farklı bir şeklidir. Genellikle uzak ülkede yaşadığı söylenen kadının namını duyarak bu kadını aramaya başlayan erkek kahraman sınavları geçerek yola çıkmasına sebep olan ve genelde eşi olacak tanrıça ile karşılaşır. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında şehzade, resmini gördüğü kadını aramaya gider ve masaldaki tanrıça olan sultan ile bir türbede karşılaşır. *Macun* ve *Yedi Başlı Ejderha* ve benzeri masalarda¹⁴⁶ kahraman namını duyduğu bir sultanı aramaya çıkar. *Turunç Perileri* masalında şehzade turunç perilerini arar.

¹⁴⁴ Tanrıçanın Dünya Güzeli olduğu masallar: *Canpolat* (DII/16), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (DIII/12), (B3), *Keloğlu ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpergecinin Çocukları* (DVIII/14).

¹⁴⁵ Tanrıçanın peri olduğu masallar: *Sihirli Ayna* (K35), *Kırk Kardeş* (T1), *Peri Kızı* (K9), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14).

¹⁴⁶ Kahramanın sultan/tanrıçanın namını duyup ulaştığı diğer masalar: *Yılan Peri* (K37), *Mercan Kız* (A13).

Masal dinleyicisi gözünde idealize edilen kahraman kimsenin ulaşamadığı efsanevi tanrıçayı aramaya karar verdiğinde tanrıçaya mutlaka ulaşır ve tanrıçayı kendine eş yapar.

Otorite İsteğiyle Karşılaşma. Kahramanın Tanrıçayla Karşılaşmasının nadir görülen bir başka sebebi de otoritenin isteğidir. Kahraman sadece üç masalda gösterdiği bir başarı için ödüllendirilmek amacıyla otorite tarafından uygun bir eşle bir araya getirilir. Bazen otorite tarafından cezalandırılan bir kadın da tanrıça olarak kahramanın karşısına çıkabilir. *Herifi Herif Eden Karısıdır* masalında, babası tarafından cezalandırılan padişahın kızı kahramanın karşısına otoritenin verdiği ceza sebebiyle çıkan tanrıça figürü örneğidir. Otorite dışında manevi şahıslar da kahraman ve tanrıçayı bir araya getirebilir. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında Hızır, iyi ahlaklı küçük oğlanın isteğini yerine getirerek helal süt emmiş bir eşle bir araya gelmesine yardım eder. İdeal eşi bulmak için yardım alma artık güçlenmiş olan kahramanın imajını sarsacağı için kahraman genellikle kendi çabasıyla eşi olacak tanrıçaya ulaşır.

2.2.2.2 Diğer Tanrıçalar. Tanrıça kahramana yol gösteren ve eksikliklerini tamamlayan bir anne olarak da görülebilir. Anadolu Türk masallarında sadece dört örneği görülen bu durumda tanrıça yaşlı ve yardımsever bir annedir. Yaşlı kadınlar dışında dev anası da tanrıça olabilir. *Sümbüllü Köşk* masalında Sümbül Hanım'ı arayan padişah devler uyku dayken dev anası yardımıyla Salkım Sümbül'e ulaşmayı başarır. *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında Keloğlan, erler karısını ararken Dev Karısını bulur ve yardım alır. *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* masalında da kızın kuyuda karşılaştığı nine kıza yardım eder. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında da ruhen bir yolculuk yapan hamal bu yolculuğunda aslanları geçince tahta oturmuş kadınla karşılaşır ve elindeki sihirli yüzüğü alır.

Kahraman birden çok tanrıçayla da karşılaşabilir. *Keloğlan Hindistan Yolunda*. Keloğlan padişah tarafından cezalandırılan sultan ile evlendiğinde eşini bulur ve bu tanrıça ile karşılaşma sayılabilir. Fakat bu durum Yolu Çıkış kısmında ve kahraman sultan olduğunda geçerlidir. Masalın ikinci kısmında erginlenmek için yola çıkan Keloğlan, kuyuda şehzadenin nişanlısı ile karşılaşır. Perilerin yaşadığı yer olan kuyuda farklı mücevher ve elmaslar olduğu için Keloğlan varlığa kavuşur. Bu da kuyudaki kadının Keloğlan'ın yolculuğunun gerçek tanrıçası olduğunu gösterir. *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında ise Ayşecik, kendine yardım edecek olan aslan ve kaplan alan adamla karşılaşır.

Söz Dinlememenin Cezası masalında iki çocuk ormandaki eski bir evde bir kız görür ama ev eski olduğu için eve girmezler. Daha sonra bir kurt sürüsü ile karşılaşır. Kız gelip çocukları kurtlardan korur ve tanrıça rolünü üstlenmiş olur.

Türk toplumundaki ataerkil yapının masallardaki tezahürü farklı gerçekleşir. Masallarda ataerkil yapı bozulur, kadınların da erkekler kadar cesur olduğu ve gerektiğinde aynı kahramanlıkları gösterdiği çok sayıda masal olmasına rağmen bazı masallarda kadın kahramanlar cinsiyetlerini gizlemek zorunda kalabilir. Bazı masallarda kadın kahraman çıktığı yolculukta erkek kıyafeti giymek zorunda kalabilir. Kadın kahraman cinsiyeti yüzünden düzeltilemeyecek bir sorun yaşamışsa masalın bir kısmında beddua alır ve cinsiyeti değişir. *Cennet Bağından İki Elma* masalında saraydan kaçan sultan, erkek kıyafetleri giyer ve başka bir sultanla karşılaşır. Macera içinde aldığı beddua ile erkeğe dönünce kendine ilgi duyan bu sultan ile evlenir. Benzeri bir durumun görüldüğü *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız erkeğe dönüşünce ninenin kızına aşık olur. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında ise Mahmut'u evinden alan delikanlının güzel bir kadın olduğu ortaya çıkar. *Küçük Oğlan ve Cengaver* masalında delikanlı namını duyduğu yenilmez cengaverle dövüşür cengaveri yener. Daha sonra cengaverin kız olduğunu görür ve aşık olur. *Şehşirah Taşları* masalında Mahmut'un şehir için gürüştiği kişi kadın çıkar ve Mahmut kadına aşık olur.

Anadolu Türk masallarında karşılaşılan tanrıçanın genelde kahramanın evleneceği kişi kadın/erkek olduğu, nadir örneklerde ise yardımcı anne ve doğaüstü dev anası gibi figürlerin kahramana yardım eden tanrıça olduğu görülür.

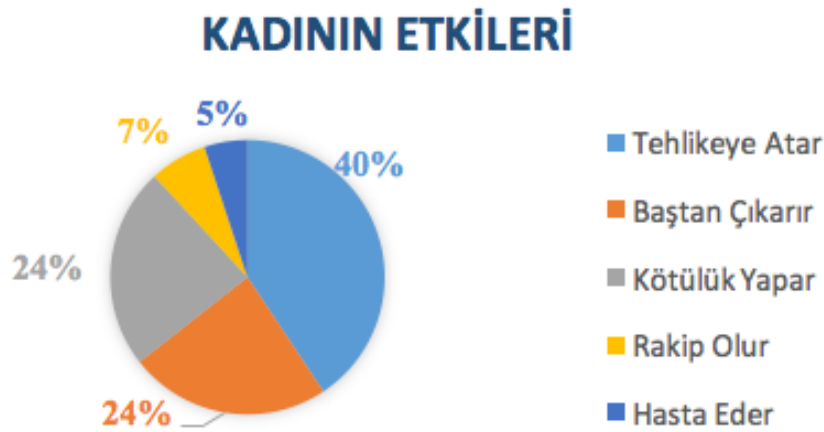
2.2.3 Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Kahramanın güçlü iradesi yolculuğu boyunca karşılaştığı psikolojik ve sosyal engelleri aşmasını sağlayacak kadar güçlüdür. Kahraman, kendini yolculuktan alıkoyacak hilekarların sunduğu dünyevi nimetleri reddederek iradesini gösterir. İdeal kişi olan kahraman, doğru bir eşle evlenerek bu eksikliğini gidermek isterken bazen hilekar kadın/erkek tarafından baştan çıkarılmaya çalışılır veya kıskanıldığı için zor durumda bırakılabilir.

Monomitinin tüm kadın ve erkekler için geçerli olduğunu belirten Campbell, kahramanın yaşadıklarıyla sembolize edilen olayların gerçek hayatta insanların yaşadıklarının birer temsili olduğunu hatırlatır (Campbell, 2021:113). Kahramanın yolculuğu sırasında

karşısına çıkan karşı cins her zaman onu doğru yola götüren tanrıça değildir. Mitolojik eserlerde genellikle sık sık erkek kahramanları tesirleri altına alıp baştan çıkaran ve yolculuklarından alıkoyan kadınlara rastlanır. Bu kadınlar daha önce bahsettiğimiz tanrıça arketipinin kötü yüzünü temsil eder. Campbell'a göre masallarda kahramanın kadını/erkeği elde etmesi her zaman başarı değil aksine yenilgi temsil edebilir (Campbell, 2021:115). Burada bahsedilen yenilgi hilekar kahramanın baştan çıkarmaya çalışan kadını elde etmesi halinde düşeceği tuzaktır. Kahraman bu engeli de aşarak erginlenmesini sürdürür.

Kahraman özellikle tensel arzularla kadınlardan etkilenmeden macerasına devam ederek sıradan insanlarla farkını ortaya koyar. Kahraman, manevi gelişimini ispatladığı bu tavrıyla iradesini gösterir. Yolda karşılaştığı ödülleri görmeyen ve Nihai Ödül için yola devam kahraman nihai ödülün de değerini önemini dinleyenlere hissettirir. Monomite rastlanan Anadolu Türk masallarında baştan çıkarıcı kadın, kahramana farklı şekillerde etki eder. Bu etkilerin çeşitleri ve etkilerin Anadolu Türk masallarında görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 15. Baştan çıkarıcı kadının kahramana etkileri

Anadolu Türk masallarında baştan çıkaran kadın, 24 masalda¹⁴⁷ kahramanı tehlikeye atarak veya bir sınava girmek ya da görevi yerine getirmek zorunda bırakır. Bunun dışında 14

¹⁴⁷ Kadının kahramanı tehlikeye attığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Sihirli Gül* (K6), *Üç Peri Kızı* (K9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Macun* (K12), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *İki Kardeş* (DV/1), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Tahta At* (DIX/3), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12).

masalda¹⁴⁸ baştan çıkaran kadın, kahramanı veya otoriteyi etkileyerek riskli bir durum yaratır ve kahramanı tehlikeye atar. Baştan çıkaran kadın 12 masalda¹⁴⁹ kahramana aşık olur ve kahramanı da kendine aşık etmeye çalışır. Bir istisna olan *Rüzgar Dev* masalında ise tersi bir durum görülür. Kahramanın eşine aşık olan Rüzgar Dev, kahramanın eşini kaçıır ve şehzade eşini Rüzgar Dev'den kurtarmak için tehlikeli bir maceraya atılmak zorunda kalır.

2.2.1 Baştan Çıkaran Kadının Kahramana Etkileri. Anadolu Türk masallarında tehlikeye atılan kahramanların daha ziyade soylu şehzadeler olduğu görülür. Sıradan delikanlılar da saraya girmek için padişahın kızına talip olduklarında zorlu görevleri geçmek zorundadır. Nadiren de kadın kahraman eşine ulaşmak için tehlikeye atılabildiği görülür.

Anadolu Türk masallarında kadının baştan çıkarma şekilleri; tehlikeye atma, baştan çıkarma ve etkileme, engelleme veya kötülük yapma, rakip olma ve hasta etme şeklinde gerçekleşir.

Tehlikeye Atar. Baştan çıkarma; genellikle olumsuz bir anlam taşısa da nadiren olumlu sonuçlar da doğurabilir. Kahraman Erginlenme aşamasında açıkça görülen doğaüstü canlılar gibi engellerin dışında nispeten daha basit görünen ahlaki sınavları da geçer. Seçilmiş ideal kişi olan kahraman, cesareti ve erdemiyle yolculuğuna devam ederken karşılaştığı kadınlar tarafından etkilenmeye çalışabilir. Bu durumda kahraman etkilenmeden yoluna devam ederek ahlak ve erdemini gösterir. Anadolu Türk masallarında kahraman genellikle erkek olduğu için bu aşamada karşılaştığı hilekar arketipi de kadın suretindedir. Kahraman müstakbel eşi için hayati tehlike içeren sınavlar veya riskli görevleri yerine getirirken baştan çıkaran kadının sınavlarını da geçmek zorunda kalır.

Kahramanın Baştan Çıkarıcı Kadınla karşılaştığı 21 masalda¹⁵⁰ kötü niyetli kadın kahraman için farklı zor durumlar yaratır. Bu zorluklardan ilki *Sümbüllü Köşk* ve *Meram*

¹⁴⁸ Kadının otoriteyi etkileyerek kahramanı zor bir duruma girmesine sebep olduğu masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), (DII/7), *Karga Peri* (K24), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Atın Oğlu* (K21), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Peri Kızı I* (D VIII/4), *Yedi Başlı Ejderha* (K 27), *Kara Tavuk* (B6), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Cankulu* (DII/15), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15).

¹⁴⁹ Kadının kötülük yaptığı masallar: *Mercan Kız* (A13), *Cemile* (DII/17), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Keloğlan* (DV/14), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Aslan Sütü* (DI/12), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Berlihava* (DII/8), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Peynir Tulumu* (T4), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9).

¹⁵⁰ Kahramanın baştan çıkarıcı kadın tarafından tehlikeye atıldığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Sihirli Gül* (K6), *Üç Peri Kızı* (K9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36),

Şah ile Sade Sultan masallarındaki kahramanlarda olduğu gibi kahramanın etkilendiği kadını kadını görmek için bir engelli aşmak zorunda kalmasıdır. Bu masallarda kahraman etkilendiği kadına ulaşmak için tehlikeli devleri geçmek zorunda kalır. *Üç Peri Kızı* masalında da şehzade, Peri Kızını elde etmek için hayatını tehlikeye atarak periler diyarına gider ve saraya girer. *Kral Padişahın Kızı* masalında Şehzade Kral-Padişah'ın kızını kaçıracak padişah tarafından öldürülme riskini alır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* ve *Ölümsüzlük Çiçeği* masallarında kahramanlar sevdikleri kadınla evlenebilmek için hayatlarını tehlikeye atarak bilinmeyen dünyada doğaüstü varlıkların koruduğu sihirli nesneleri (ağlayan elma gülen nar, ölümsüzlük çiçeği) alır ve padişaha getirirler.

Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu masalındaysa kahraman kaybettiği eşini geri almak için hayatını tehlikeye atar. *İki Kardeş* masalında kahraman, kadın tarafından baştan çıkarılrsa da kahramanlığı hem kadın hem de köy halkı için yapar. Masalın kahramanı Ali, Zeynep'in hayatını ve köyü kurtarmak için canını tehlikeye atar. *Oduncu ile Abugüneş* masalında Abugüneş baştan çıkardığı kişi kahraman değil kahramana kötülük etmek isteyen padişaktır. *Padişah ile Keloğlan* masalında kahraman karısı için savaşa katılır. Masalda Keloğlan, padişahın küçük kızı ile evlenir ve padişahın ordusu içinde savaşır. *Turunç Perileri* masalında ise şehzade Turunç perilerine ulaşmak için hayatını tehlikeye atar.

Türk masallarda nadir görülen örneklerde kadın kahraman erkek tanrıça tarafından baştan çıkarılabilir. *Helvacı Güzeli* masalında vezirin kızı, helvacı güzeliyle olmak için tünel kazar saraydan çıkar ve Helvacı Güzeli'ne ulaşmaya çalışır. Bu tek örneğin görüldüğü durum istisna olmaktan öteye gitmez.

Baştan Çıkarır, Etkiler. Baştan çıkaran kadın bazen kahraman üzerinde güç sahibi otoriteyi istemeden veya farkına varmadan baştan çıkararak da kahramanı zor bir duruma sokabilir. *Balıkçı Mehmet* ve diğer masalarda¹⁵¹ kadının güzelliği padişahı baştan çıkarır. Padişah da kahramanı ortadan kaldırıp kadını elde etmek için zor görevler verir. Kahraman görevleri yerine getirir ve kötü niyetli otorite amacına ulaşamaz. *Oduncu ile Abugüneş* masalında kötü niyetli otorite bu kötülüğünün cezasını canıyla öder.

Kandahar Padişahının Kızı (K38), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Macun* (K12), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *İki Kardeş* (DV/1), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Tahta At* (DIX/3), *Keloğlan ile Devler* (DV/16) *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

¹⁵¹ Padişahın baştan çıkarıcı kadından etkilendiği masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), (DII/7), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Karga Peri* (K24).

Balının Karnı aşamasının kuyuda geçtiği masalarda sık görülen kardeşlerin ihanet etmelerinin sebebi de kadının güzelliğinden etkilenmeleridir. *Zümrüdüanka Kuşu* ve *Atın Oğlu* masasında kuyudan çıkan üçüncü kızın güzelliği kardeşleri etkiler ve kuyudaki kardeşlerini bırakıp giderler. *Yeraltı Diyarının Kartalı* masasında benzer bir durum görülür. Birinci saraydaki kadın tüm şehzadeleri baştan çıkarır. Büyük ve ortanca şehzade kadın yüzünden kardeşlerini kuyuya atar. *Peri Kızı I* masasında şehzade eve dönerken abilerini baştan çıkaran kadına ulaşsa da abileri gibi kadından etkilenmez.

Baştan Çıkaran Kadının kahraman üzerindeki etkilerinden biri de kahramanın sözünden dönmesine sebep olmasıdır. *Yedi Başlı Ejderha* masasında şehzade, sultan için ejderhaya verdiği sözden döner. Bu küçük görülen bir ayrıntı olsa da idealize edilen seçilmiş kişi olan kahramanın erdeminde en ufak bir leke olmaması gerekir. İstisnai olarak erkeğin kadını baştan çıkardığı masallar da vardır fakat burada baştan çıkarılan kişi kahraman değildir. *Kara Tavuk* masasında Keşişin Oğlu, hamalın karısını baştan çıkarır. Kadından tavuğu alır ve çocuklarını öldürmesi için plan yaparlar.

Baştan çıkarıcı kadın sadece erkeklere zarar vermez. *Muradına Eren Dilber* masasında baştan çıkarıcı kadın halayıktır. Şehzadenin başında kırk gün bekleyen kadının yerine geçer ve şehzadeyle evlenir. Bu masalda kadın hilekar tip şehzadeyi baştan çıkarmaz fakat aldatır. Doğrudan bir hile ve kahramanı eşinden eden, hizmetçisi yapan bir kötülük yapar. Bazen baştan çıkarıcı kadın güzelliği ile değil büyü ile erkekleri tesir altına alır. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* masasında Çengi, kardeşinin isteğini yerine getirmek için çabalayan çocuğu büyüler ve kendine aşık eder. Yine istisnai bir ahlak dışı durum *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masasında görülür. Vezir, evli olduğu halde kendini baştan çıkarıcı kadın ile evlenir.

Kahramanın karşılaştığı kadın genellikle kahramanın eşine ulaşmasını veya eşiyle bir araya gelmesine mani olmaya çalışsa da başaramaz.

Kötülük Yapar. Baştan çıkarıcı kadın bazen kahramana doğrudan kötülük yapar ve yolculuğa devam etmesini engellemeye çalışır. Baştan çıkarıcı kadın kahramanın rakibi olur ve kahramanın yerine geçmek için kahramana zarar verebilir. *Mercan Kız* masasında Mercan Kız'ın çıktığı ağacın altına gelen cariye, Mercan Kız'ın saçından sihirli iğnelerini çıkararak kızın kuşa dönüşmesine sebep olur. *Cemile* masasında kötü tanrıça üvey annedir. Eşini ikna eden üvey anne Cemile'nin evden kovulmasına sebep olur. *Kör Padişahın Oğlu* masasındaki Kara Kuş da bir nevi tanrıçadır. Masalda kuş delikanlının aşık olduğu kızı

kaçırır. Kahramanın elindeki değerli bir şeyi alan tanrıçalar da kötü yüzlerini göstermiş olur. Tanrıça kahramanın sahip olduğu değerli nesneyi de çalan bir hırsız olabilir. *Keloğlan* ve *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masallarında Keloğlan'ın eşi sihirli nesneleri çalarak kaçar. Keloğlan bu nesneleri geri alır. *Süpürgecinin Çocukları* masalında Dünya Güzeli çocuğu aldatarak yemek verir ve içindeki sihirli yüreği çalar. Çocuğu da ıssız bir adaya atar. Kadınlar bazen kahramanı sadece bırakıp kaçar. *Ejderha Kuyusu* masalında, vezirin kuyuda karşılaştığı kızlar veziri aldatıp kaçar. Vezir kızın peşine takılır ve hayatını tehlikeye atan zorluklar yaşar.

Bazı masalarda tanrıça kahramanı maceraya çıkmak zorunda bırakır. *Aslan Sütü* masalında adamın karısı hastalığının iyileşmesi için gereken aslan sütünü bulması için adamı zorlar ve hayatını tehlikeye atmasına sebep olur. Kahramanın bir sırrı gizlemek için de tehlikeye düşmesi mümkündür. *Avcı Ahmet* ve benzeri masalarda¹⁵² kahraman kadının sırrını saklamak için hayatını tehlikeye atar. *Saadet Pehlivan* masalında Saadet Pehlivan, kadına sırrını söyler. Kadın sırrı diğer insanlarla paylaştığında kılıcın peşinde olan cadı da durum öğrenir ve sihirli kılıcı çalarak Saadet Pehlivan'ın gücünü kaybetmesine sebep olur.

Baştan çıkaran kadın doğrudan kötülüklerle kahramanı veya eşini etkilemesi dışında rakip olarak kahramanı eşinden uzaklaştırmaya da çalışabilir.

Rakip Olur. Kahramanın erkek olduğu masalarda yolculuk sırasında kahramanın karşısına farklı bir eş adayı çıkabilir. Bu kadın kahramanın asıl hedefinden uzaklaşmasına, ideal eşine sadakatsizlik etmesi için çaba sarf eder. Kahraman bu tanrıçanın tuzağına düşmeden yoluna devam ederek erdemli olduğu gösterir ve insani zaaflarından biraz daha arınır.

Kahraman karşılaştığı kadını incitmeden reddedilir. Buna rağmen rakip kadın kahramandan vaz geçmez. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Abügüneş aşık olan Melül Bey'le karşılaşan Ak Kız, Melül Bey'e aşık olur. Masalın sonunda Melül Ak Kız'ı reddederek Abügüneş'e kavuşur. Buna çok benzer bir durum *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* masalında görülür. Masalda şehzade, Mahi Mehir ile evlenmek için Hicaz'a gitmek

¹⁵² Kahramanın şekil değiştirdiği masalarda kahramanın şekil değiştirmesi bir sırdır ve bu sır insanlar tarafından öğrenildiğinde kahraman bilinen dünyayı terk eder. Bu masalardan bazıları: *Peynir Tulumu* (T4), *Kara Kedi* (T5), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Benli Bahri* (B4), *Çember Tiyar* (B10), (A12), (DV/10), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Deveoğlu* (K11).

için yola çıkar. Yolda karşılaştığı kız şehzadeye aşık olur, önce yardım eder sonra kendini reddeden şehzadeye beddua eder. Beddua sevdiğine kavuşmakta zorluklar yaşar.

Kahraman baştan çıkaran kadınlara karşı en ilginç tepkiyi verdiği masal *Parmaksız Ahmet*'tir. Parmaksız Ahmet, padişahın isteklerini yerine getirmek için çıktığı yolda karşılaştığı üç kadını da yanına alır. Hiçbirinden vaz geçmez.

Kahramanın eşine ilgi duyan doğaüstü bir varlık da kahramanın rakibi olabilir. *Rüzgar Dev* masalında şehzade, eşine daha önce aşık olan Rüzgar Deve'den haberdar olmasına rağmen evlenir. Rüzgar Dev kadını kaçıır ve eşini geri almak isteyen şehzadeye zarar verse de yılmayan şehzade devı öldürerek eşini geri alır.

Hasta Eder. Kahraman, karşılaştığı eş veya tanrıçaya duyduğu aşk yüzünden çeşitli hastalıklara yakalanabilir. Türk kültüründe aşıkların ince hastalığa tutulması yaygındır. Özellikle beddua sonucu tanımadığı birine aşık olan kahramanlar sevdiklerini aramaya gitmezlerse hastalığa tutulur ve iyileşemezler. Ebeveynleri evlatlarının durumuna dayanamayıp yola çıkmasına izin verir. *Bahtiyar Bey'in Masalı* masalında farklı bir durum gerçekleşir. Masalda sultan, sarayın bahçesine gelen kuşu görür ve aşık olur. Tanımlayamadığı bu aşk sebebiyle hastalanır. *Dev Baba* masalında şehzade, babasının önerdiği kadınları reddeder dev kızı ile evlenmek ister ve babası kabul etmeyince hasta olur. *İlik Sultan* masalında Yemen Şehzadesi İlik Sultan'ın aşkından hasta olur.

Campbell'ın "Tanrıçalar ve Tanrıçanın Dönüşümleri"(2020) kitabında mitolojide kadının yerini detaylı biçimde açıklar. Kadın hem doğurgan hayat kaynağı olarak hem de kötülöklere teşne bir figürdür. Bu aşamada bahsedilen baştan çıkarmanın farklı şekilleri kadın figürünün farklı bir boyutunu ortaya koyar. Masalda kadın dual ve değişken bir figür olarak yer alır.

Kadının Türk toplumundaki yeri ve değeri düşünüldüğünde toplumsal kültürü yansıtan masallarda kötü kadın figürünün nispeten az olduğunu, doğaüstü varlıklardan bile kadın olanların kahramana iyilik yapan anne karakterleri temsil ettiği söylenebilir.

2.2.4 Babanın Gönlünü Alma

Mitolojide tanrı imajı; insanları sevmeyen, büyük felaketleri gücü yettiği halde göndermeyerek merhametini gösteren güç olarak betimlenir (Campbell, 2021:120). Cezalandıran tanrı imgesinin merhametli tarafını insanlığın içinden çıkan tanrının

temsilcisi Hz. İsa ve Buddha gibi figürler gösterir. Psikalizme göre; gazap ve merhameti bir arada barındıran baba figürünün kötü yanı egoyu temsil eder. Mitolojik anlatılarda tanrıça olarak görünen anne imgesinin iyi ve kötü taraflarını gibi babanın da iki her iki tarafıyla karşılaşmak mümkündür. Campbell’a göre kahraman erginliğe ulaşabilmek için bir kefaret ödemelidir. Kefaret kendini yaratan iki canavarın; tanrı sanılan ejder (süperego) ve günah sanılan ejder (bastırılmış id) terk edilmesinden başka bir şey değildir (Campbell, 2021:120). Kahraman kendini gerçekleştirmek için babaya güven duymalı ve baba ile temsil edilen egosundan kurtulmalıdır.

Baba figürü kahramanın gerçek dünyaya geçmesini sağlayan aracıdır. Baba, kahramanın egosundan arınmış ve yerine geçmeye layık olduğuna kanaat etmelidir. Kahraman babanın korkutucu yüzüyle karşılaştığında kadın veya anne figürüne yönelse de bu iki figür iyilik ve kötülüğü temsili olarak baba figürünün farklı tezahürleridir. Erkek babasının dünyasının hakimi olmak için babasıyla, kız egemen olunan dünyanın hakimi olmak için annesiyle mücadele eder.

Campbell’a göre kahramanın erginlenmesinin baba ve anne figürleriyle doğrudan ilgisi vardır. Kahramanın balinanın karında gerçekleşen yeniden doğumu aslında babasına dönüşümüdür. Kötü yanlarından tamamen kurtularak evrenin hakimiyetini babasından almak isteyen kahraman toplumda iyiliği artırıp toplumu kötülükler sebebiyle düştüğü zor durumdan kurtaran kişi olur. Babanın yerine geçmeyi hak eden saf iyiliğe ulaşmış kahramanın erginlenmeyi tamamlaması ebeveynleri karşısındaki zayıflığından da kurtulmasıyla gerçekleşir. “Yaradılışın temel paradoksu içinde her zaman zayıf bir nokta bulunur ve kahramanın görevi bu zayıf noktayı bulup geçmektir.” (Campbell, 2014:122). Kahraman babasına kendini ispat ederek bu son zayıf noktayı da geçmiş olur.

Kahraman Erginlenmesini tamamladığını göstermek için baba veya babayı temsil eden otoritenin karşısına çıkar. Kahraman ego ve hırslarından arınarak geçtiği sınavlar sayesinde içindeki iyi tarafı yüceltir ve iyi olmasının verdiği güçle toplumu devam ettirecek konuma geçmeye talip olur. Bu durumda otorite hakikati görür ve Erginlenmesini tamamlayan kahramana yerini bırakır veya direnerek durumu kabul etmez. Kahraman otoritenin direnç göstermesi durumunda iyiliğinden kazandığı güçle onu yenerek otorite olur.

Anadolu Türk masallarında kahraman, babasının gönlünü almak için genellikle verdiği görevi yerine getirir. Kahramanın değerli kişi ve nesneyi getirmesi, bir hastalığa ilaç bulması veya büyüyü bozması babayı hoşnut eder, kahraman yaptıklarıyla babaya sorunları

çözebilecek gücü olduğunu ispatlar. Kahramanın otoritenin bir sorununu çözmek için doğaüstü canlılar veya düşmana mücadele ederek yenmesi ve otoriteyi bir sorundan kurtarması da Babanın Gönlünü Almanın farklı bir yoludur.

Otoriteyi temsil eden baba figürünü hoşnut eden başka bir durum da kahramanın kendini gerçekleştirmesidir. Kahramanın eksikliğini gidermesi, bir eş bulması veya erdem sergilemesi de babanın gönlünü almasını sağlar.

Babanın Gönlünü Alma aşamasında nispeten daha nadir rastlanan durum ise kahramanın otoriteyi yıkmak zorunda kalmasıdır. Etik bir çatışma yaşanması durumunda kahraman otoriteyi hoşnut etmek yerine yıkmayı tercih eder. Kahramanın Babanın Gönlünü Almasının yolları, değerli kişi veya nesneyi getirme, sınavından geçme, görevi yerine getirme ve takdirini kazanmasıdır. Otoritenin sorunlarını genellikle düşmanı yenerek veya hastalığına şifa bularak çözer.

Babanın Gönlünü Almanın Anadolu Türk masallarında farklı baba figürleri ve otoriteyi temsil eden kişilerin takdirini kazanmak şeklinde gerçekleştiği bu başlıkların örnekleri şunlardır.

2.2.4.1 Otoritenin Takdirini Kazanır. Kahraman yolculuğu sırasında ilk eşiği aşarken gittiği bilinmeyen dünyada ve Dönüş Eşiğinde otorite ile karşılaşır. Kahramanın otorite karşısında kendini ispatlaması kahraman kimliğini göstermesi gerekir. Masal dünyası içinde otorite toplumun idamesi için kurulu nizamın temsilcisidir. Türk aile yapısı içinde baba, toplum içinde de padişah otoriteyi ve kahraman bu otoriteden gelen görevi itiraz etmeden kabul eder.

Otoritenin kahramana verdiği görevler; gücünü ve zekasını ölçecek zorlu sınavları geçme, değerli kişiyi bulma veya değerli nesneyi getirme, otorite veya çevresindeki değerli kişilerin hastalıklarına şifa bulmaktır. Kahraman otoritenin takdirini kazanmak için verilen görevi yerine getirir, Otoritenin sorununu çözer veya erginlendiğini ispat eder. Kahraman seçilmiş ideal kişidir ve bu sınavların hepsini geçer, görevleri yerine getirdikten sonra otoriteden yerini kendine bırakmasını bekler. Anadolu Türk masallarında kahraman mutlak iyi ve erdem sahibi kişi olduğundan isyan duygusu yoktur. Otoritenin verdiği görev her ne olursa olsun yerine getirir.

2.2.4.2 Görevi Yerine Getirir. Kahraman genellikle Türk masallarında en yaygın otorite figürü olan padişahı hoşnut ederek gönlünü alabilmek için padişahın vereceği bir görevi

yapmaya talip olur. Padişahı hoşnut etmek için yapılması gereken görev genellikle efsanevi bir nesneyi, kayıp bir kişiyi getirmek veya bir hastalığa şifa olacak şeyi bulmaktır. Masal dünyasının sihirli nesneleri sıradan insanların ulaşması mümkün olmayan hatta varlığından bile şüphe duyulan nesnelerdir. Herkes gibi otoritenin de bu nesnelere sahip olmak ister. Kahraman sıradan biri olmadığını göstermek için bu nesneleri veya kişileri otoriteye getirme görevini üstlenir. *Şehşirah Taşları* masalında Mahmut, efsanevi Şehrişah Taşlarını getirerek padişahın takdirini kazanır. *Sihirli Tavşan* masalında şehzade padişahın istediği altın kuş, altın at ve altın kızı bulur ve getirir. Padişahlar şehzadenin cesaretini takdir için bulduğu sihirli nesneleri şehzadeye hediye eder altın kız ile evlendirir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında padişah delikanlıdan eşsiz bir ayakkabı ister. Delikanlı, padişahın periler ülkesine gider ve perilerin yardımıyla ayakkabıyı yapıp getirmeyi başarır. *Yıldız Falı* masalında otorite hocadır. Masalın kahramanı Mahmut, hocasının kendinden istediği kitabı bulmak için bilinmeyen bir hayal dünyasına gider ve kitabı bulup hocasına getirmeyi başarır. *Altın Bülbül* masalında şehzade Altın Bülbül'ü, *Balıkçı Mehmet* masalında Mehmet, padişahın istediği konuşan sihirli çocukları getirir.

Sihirli Ayna masalında kahraman otoriteyi iki kez hoşnut ederek gönlünü alır. Masalda şehzade, babasının kaybettiği sihirli aynayı bulmak için bilinmeyen dünyaya gittiğinde Arap Üzengi ile karşılaşır ve Arap Üzengi'nin verdiği başka bir görevi yerine getirmek zorunda kalır. Arap Üzengi için peri kızını, babası için de sihirli aynayı getirir. Şehzadenin cesareti ve kahramanlığından etkilenen bilinmeyen dünya otoriteleri kahramandan istedikleri nesneleri kahramana hediye eder. Şehzade bilinen dünyaya babasının sihirli aynası, peri kızı ve Arap Üzengi'nin kılıcıyla döner.

Sümbüllü Köşk masalında kahraman padişah olduğu için otorite masal dünyasının doğaüstü güçlerinden biri olan dev anası şekline görülür. Padişah dev anası yardımıyla istediği Sümbül Hanım'a ulaşır ve karşılığında her gün kırk koyun vererek doğaüstü varlığı doyurmayı vaat eder. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında bu sınav kahramanın kendine yardım eden Hızır'ın sağlığına kavuşması için kendi evladını feda etmesi şeklindedir. Kahraman Hızır'ın isteğini zor da olsa kabul eder ve sınavı geçer. Hızır da çocuğu bağışlar.

Kahramanın görevi vefat etmiş otoritenin vasiyetini yerine getirmek de olabilir. Kahraman bu görevi yerine getirdiğinde atasına gösterdiği bağlığın mükafatını da alır. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* masalında büyük şehzade babasının vasiyetini yerine getirir ve babasının

söylediği yere giderek Peri Kızı'nı bulur, evlenir. Kahraman görevi yerine getirerek ölmüş de olsa babasının gönlünü alır ve kendi Erginlenmesini tamamlar.

Kahramana otorite tarafından verilen görevlerden biri kayıp olan değerli kişiyi bulmasıdır. Erginlenme aşaması kahramanın olgunluğa ulaşmasını sağlayacağı için bulunduğu masal dünyasındaki olumsuzlukların da giderilmesi bu tamamlanma hissiyatını güçlendirir. Bu sebeple kahraman masalarda kayıp olan değerli bir kişiyi veya ihtiyaç duyulan efsanevi bir nesneyi bularak dünyadaki eksiklikleri gidermiş olur. Kaybolan değerli kişi 6 masalda¹⁵³ saray mensupları arasından soylu biridir. Kahraman otoritenin çocuğu veya sevdiği kişiyi getirir ve otoritenin takdirini kazanmak için kayıp kişiyi bulup getirir. Kayıp kişiyi bularak otoriteyi hoşnut etmenin en ilginç örneği *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalıdır. Masalda padişah kayıp çocuklarını ararken karşılaştığı Kızıl Ejderha'nın çocuklarını kurtarır ve kendi kayıp çocuklarının yerini öğrenir ve çocuklarını kurtarır. Masalda otoritenin kayıp kişiyi bulması ve takdirini kazanma iki kez gerçekleşir. Bazı masalarda kadın kahraman kayıp erkek evladını bulur ve aileye getirir. *Narbağ ile Nar Hatun* masasında Nar Hatun, Narbağ'ın ailesine ölmüş olan evlatlarını getirir ve bir torun verir.

Anadolu Türk masallarında erkek ve kadınlar kahramanlar kendi güçlerine göre farklı sınavlara tabi olurlar. Kadın kahramanlar sınavlarını güçten ziyade zeka, erdem ve sihir yardımıyla geçer. *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* masasında Keven Güzeli zekasını kullanarak padişahın istediği sihirli kutuyu, hamamı ve sihirli bir gülü getirmeyi başarır. *Altı Kız Babası* masasında erkek çocuğu olmayan adamın cesur kızı, bilinmeyen dünyaya gider ve zekasıyla altın elmayı alıp babasına getirerek babasını gururlandırır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masasının kahramanı olan kız da zekasının kullanarak padişahın istediği, Ağlayan Nar ve Gülen Ayva'yı getirmeyi başarır ve babasını gururlandırır.

Erkek kahramanın sınavlarıysa daha ziyade güce dayanır. Bu sınavlarda erkek kahraman padişahın istediği değerli kişi veya nesneleri getirmek dışında güç, zeka ve erdemini ispatlamak için özellikle otoritenin kızına talip olduğunda sınavlara tabi tutulabilir. *Kara Koyun* masasında Ağa, kızına talip olan çobanı sınavlara tabi tutar. Çoban, ağanın kızı ile evlenebilmek için önce sert bir kütüğü kesme, koyunları gütmeye ve denizin ortasına bir ev

¹⁵³ Kahramanın kayıp kişiyi getirerek otoritenin takdirini kazandığı masallar: *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Kırkinci Oda* (T8), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Avcının Oğlu* (T7), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), (T18), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Bahtiyar Bey'in Masalı* 'nda (K26), (T11), (DIII/14).

yapma sınavlarını geçmesine rağmen ağa sözünü tutmaz ve çobanı uzaklaştırır. Çoban yedi sene dolaşıp geri döner ve ağa inadından vaz geçerek çobanla kızını evlendirir.

Bazı masallarda kahraman padişah için birden çok görevi yerine getirir. *Karga III* masalında avcı, padişaha altın bülbül, altın kafes ve fildişi saray yapar ve padişah için cariyeyi getirir. Daha sonra cariyenin tedavisi için gerekli ilacı bulmayı başarır ve padişah için hem şifa bulur hem de değerli nesneleri getirir. Bazı masallarda kahraman hem sorunu çözer hem de nesneyi getirir. *Cennet Bağından İki Elma* masalının kadın kahramanı önce padişah için savaşa katılır daha sonra Cennet Bağı'nın sihirli elmaları bulup padişaha getirir.

Kahraman değerli kişi veya nesneyi bulup getirerek otorite karşısında yetkinliğini ve gücünü ispatlamak dışında otoritenin sorunlarını çözerek de takdirini kazanmaya çalışabilir.

2.2.4.3 Otoritenin Sorununu Çözer. Kahraman padişahın hükmettiği dünyadaki bir sorunu çözerek de otoritenin takdirini kazanmayı başarabilir. Otoritenin sorunu genellikle kahraman bilinmeyen dünyadaki yenilmez ve korkutucu doğaüstü bir canlının varlığı veya düşman padişahların tehditleridir. Kahraman otoriteyi tehdit eden bu düşmanları ortadan kaldırarak padişahın takdirini kazanır. Kahramanın çözdüğü sorunlardan biri de dermansız dertlere şifa bulmaktır. Otoritenin veya değerli kişilerin yaşadığı sağlık sorunları için şifa bulan kahraman otoritenin takdirini kazanır. Kahramanın padişahın düşmanları yenerek takdir kazandı bir örnek olan *Efe Osman* masalında Osman, kendi ülkesinin padişahının girdiği savaşta kahramanlık gösterir komşu ülkenin padişahı için de ülkeye musallat olan aslanı öldürerek sorunları çözer. *Papağan* masalında ise sultanın eşi kayın pederinin savaşta kaybettiği ülkeyi savaşarak geri alır. Kahraman bilinen dünyaya musallat olan doğaüstü varlıkları öldürerek de otoritenin sorununu çözebilir. 8 masalda¹⁵⁴ görülen bu durumda kahramanın yendiği varlıklar; dev, ejderha doğaüstü varlıkları yener.

Kahraman ailesinden kıymetli kişiye ulaşmak için zorlukları aşarak gücünü göstermek zorunda kalabilir. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında delikanlı annesine ulaşmak için

¹⁵⁴ Kahramanın doğaüstü varlığı öldürerek otoriteyi memnun ettiği masallar: *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15), *Atın Oğlu* (K21), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *İki Kardeş* (DV/1), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7).

ejderhaları yener ve aldığı hazinelerle birlikte görevini tamamlayıp Ahmet Ağa'nın evine döner.

Kahramanın erginlenmesi fiziksel güç ve cesaret kazanmasıyla birlikte sıradan insanlardan çok daha üstün bir erdem seviyesine ulaşmasıyla gerçekleşir. Kahraman yolculuğu sırasında iftiralara uğrar, kıskanç rakiplerin kötülüklerine maruz kalır. Bu durumlara isyan etmez, ahlakını korur. Gösterdiği sebat sayesinde gerçeği anlatma fırsatı yakalar ve kötüler bir şekilde cezasını bulur. Genellikle kadın kahramanlar bir iftiraya uğradıklarında düştükleri zor durumdan kurtulmaya çalışır ve iftira atanlardan intikam alırsa babanın gönlünü almış olurlar. *Beşer Kız* masalında Beşer, uğradığı iftiralar sebebiyle bilinmeyen dünyaya kaçar ve kendine ulaşan eşine durumu anlatır. İftira atan kötü kişiler de suçların itiraf eder ve cezalandırılırlar. *Helvacı Güzeli* masalında kadın, iffetini korumak için erkek kıyafeti giyerek Helvacı Güzeli olarak nam salar. Dükkanına gelen babası, kardeşi ve eşine gerçekleri anlatır ve hepsi kadının başına gelenleri öğrenir. *Kara Tavuk* masalında bir istisna görülür. Babası hacca giden çocuğun annesi iffetsizlik yapar. Çocuk sihirli tavuğu yer ve padişah olur. Hacdan dönen babasına ulaşır ve kötü ahlaklı annesinin yaptıklarını anlatıp anneyi cezalandırır. *Kapının Kölesi* masalında köle ten rengi ve statüsü sebebiyle padişah tarafından hor görülüp saraydan uzaklaştırılır. Yaptığı yolculukta erdem kazanır, ten rengi değişir. Bilinen dünyaya döndüğünde tutuklanınca padişahın huzuruna getirilir. Yaşadıklarını anlattığında padişah hatasını anlar ve kölenin gönlünü almaya çalışır.

Bazı masallarda kahraman otorite ile halkın yaşadığı sorunu da çözerek zekasıyla kahramanlık gösterebilir. *Hayırdır İnşallah* masalında da delikanlı zekasıyla padişah ile savaşmak isteyen ülkenin sorduğu soruları cevaplar. Padişah savaşa girmek zorunda kalmaz. Kahraman otoriteyi bir hatadan döndürerek dolaylı yoldan bir sorununu da çözebilir. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında padişah ülkesinde yaşayan tüm kadınları bir sebep olmadan hapse atar. Mahmut bir hikaye anlatarak padişaha hatasını gösterir ve padişah kadınları serbest bırakır. Mahmut padişahı bir yanlıştan döndürür ve otoritenin halkla yaşadığı bir sorunu çözer.

Kahramanın otoritenin yaşadığı bir sağlık sorununu çözerek otoritenin takdirini kazanabilir. Masalda yaşanan sağlık sorunlarının başında en değerli organ olan gözün görmemesi gelir. *Kör Padişahın Oğlu* masalında şehzade, babasının gözlerini iyileştirecek sihirli çiçeği getirerek padişahı iyileştirir. *Dünya Güzeli* masalında, padişahın iyileşmesi için sağlığında ayak basmadığı yerin toprağı gerekir. Şehzade bu toprağı bulup getirerek

padişahı iyileştirir. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, padişahın iyileşmesi için gereken aslan ve kaplanın sütünü getirerek padişahın takdirini kazanır. *Padişahın Kızı II* masalında hem değerli kişiyi bulma hem de otoriteyi şifaya kavuşturma birlikte görülür. Masalda kahraman, padişahın çocuklarını bulur ve şifası için gereken geyiği getirir. *Padişah ile Keloğlan* masalında da kahraman iki başarı birden gösterir. Keloğlan önce savaşta düşmanı yenmeyi başarması daha sonra aslan sütü ile padişahı tedavi etmesiyle padişahın takdirini kazanır. Otoritenin bizzat yaşadığı sağlık sorunu genellikle gözlerle ilgilidir ve rahatsızlığın tedavisi sihirli toprak, çiçek, geyik eti, aslan sütü ile mümkündür. Kahramanın otoritenin değer verdiği birinin tedavisine katkı sağlaması da takdir kazanmasını sağlar. *Karga Peri* masalında sultanın iyileşmesi için gerekli ilacı getiren çocuk padişahın gözüne girmeyi başarır. *Sihirli Gül* masalında padişah kızını iyileştiren şehzadeye takdirini kızıyla evlenmesine izin vererek gösterir. *Cimri ile Cömert* masalında Cömert, sultanın gözlerini iyileştirir ve padişahın takdirini kazanır. *Doğruluk* masalında delikanlı, Hint Padişahının kızını iyileştirerek padişahın takdirini kazanır ve hekimbaşı olur. Padişah çocuklarının hastalığı karşısında çaresiz kaldıklarında şifa getiren kişiye oldukça derin bir şükran duyar.

Bazı masallarda kişilerin yaşadıkları maraz, üzerlerindeki büyüdür. Bu büyüyü bozmak da bir nevi şifa vermek olarak değerlendirilebilir. *Kırk Bir Kuğu* masalında şehzade kız ve kızın kardeşlerinin üzerindeki büyüyü bozar ve kızın babasının gönlünü alır. *Leylek Dadı* masalında da hem sağlık hem büyü birlikte görülür. Kız önce şehzadeyi iyileştirir, daha sonra şehzadenin üzerindeki büyüyü bozar. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalında büyü farklı şekilde gerçekleşir. Yaşlı kadın periler ülkesi padişahının kızını güldürmeyi başarır. Karşılığında peri padişahının sihri sayesinde gençleşir ve yaşlı olduğu için kendini reddeden şehzade ile evlenir. Yaşlı kadın şifa verip şifa alarak sorunu çözmüş olur.

Masal kahramanlarının da masal evreninin otoritelerinin sağlık sorunları da sıradan insanlardan farklı şekillerde çözülür. Bu evrende bilinen dünyadaki en kötü durumlar olan hastalık ve ölüm gizemli nesneler ve sihirle yumuşak bir şekilde çözülür. Masalda yaşanan sağlık sorunları, doğaüstü düşmanlar ve diğer kötülükler her zaman olayların merkezinde olan kahraman tarafından çözülür. Kahraman doğaüstü bir canlıyı öldürür, savaşarak padişahın düşmanlarını yener, dermansız derdin ilacını bulup getirir ve mutlak iyiliği yaymaya çalışır. Kahramanın eksikliklerini tamamlaması manen güçlenmesi ve erdem kazanması kendini gerçekleştirmesini sağlar.

2.2.4.4 Kendini Gerçekleştirir. Kahramanın kendini gerçekleştirdiği ispatlayan bir başarı göstermesi de otorite tarafından takdir edilmesini sağlar. Kahramanın erginlenmesinin tamamlaması ve kendini gerçekleştirmesinin en somut göstergesi eşini bulmasıdır. Vefat eden babanın evladından uygun bir eş bulmayı vasiyet etmesi eş sahibi olmanın kendini gerçekleştirmek için ne kadar önemli olduğunu gösterir. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* masalında padişahın oğluna vasiyeti evlenmesidir. Şehzade, babasının vasiyetini yerine getirir ve babasının söylediği yere giderek peri kızıyla evlenir.

Evlilik ve eş bulma erkek masal kahramanları için ehemmiyetlidir. Kahraman kendi için bir eş bulmaya çalışırken kardeşlerine uygun eşler de bulabilir. *Üç Peri Kızı* masalında şehzade abilerinden yardım görmemesine rağmen peri kızlarını ikna ederek abileriyle evlenmelerini sağlar. *Yılan Peri* masalında eş bulma ve sihirli nesneyi getirme görevini getirme aynı anda görülür. Saraydan kovulan delikanlı, sihirli aynayı ele geçirir ve padişaha geri vererek sultanla evlenebilir.

Kahramanın evlenecek bir eş bulsa da masalın yapısında kendini gerçekleştirdiğini göstermesi veya diğer aşamaların gösterilmesi için eşini kaybedebilir. Kahramanın eşine kolaylıkla ulaştığı masallarda bu durum daha sık görülür. Kahraman bulduğu eşini kaybeder ve geri almak için zor sınavları aşar. *Kösenin Atı* masalında delikanlı, eşini kaçıran Köse'den kurtarıp padişahın sarayına döner ve padişahın gönlünü alır.

Kadın kahramanlar ise yaptıkları hatalar sebebiyle kendilerinden uzaklaşan eşlerini geri almak durumunda kalabilir. *Balıkçı Güzeli* masalında sultan küstürüp uzaklaştırdığı eşini bulmak için ülkesinden ayrılır. Gittiği ülkenin padişahının ikna ederek Balıkçı Güzeli'ni alır.

Masallarda sıklıkla görülen şekil değiştirme, genellikle bir büyü ya da açıklanmayan bir sebeple farklı formlardaki varlıkların insana dönüşmesi şeklinde gerçekleşir. Kahraman başka bir canlı formundaki kişiyi insana dönüştürerek o tuhaf bedeninden kurtarır ve evlenir. *Keçi Kız* masalında şehzade kızın keçi postunu yakar ve insan halini annesine gösterince annesi hatasını anlayıp Keçi Kız'la barışır. *Tılsımlı Kamçı* Mahmut, sihirli kamçıyla ejderhayı kadına çevirir ve kadınla evlenir. *Kara Kedi* masalında ise küçük sultan, Kara Kediyi yakışıklı bir delikanlıya dönüştürmeyi başarır ve evlenir. Eşiyle beraber babasının sarayına gider ve damadını babasına gösterir. Babası çifte bir köşk yaptırır. *Turunç Perileri* masalında turunç perisi kadını göndererek şehzadeden yardım ister. Şehzade gelip Turunç Perisi'ni kurtarır. Bu durumlarda kahraman hem eşinin eski

şeklinden çıkmasını sağlayarak onun ailesinin hem de eş bularak kendi ailesi ve toplumun takdirini kazanmış olur.

Otoritenin gönlünü almaya benzer bir durum kayıp kahramanın ailesine geri dönmesi veya bulunmasıyla gerçekleşir. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında olduğu gibi kahraman kötü teyzeler tarafından saraydan uzaklaşsa da yıllar sonra ebeveyni tarafından bulunurlar. *Üç Şehzade* masalında çocuk koluna taktığı siyah bant sayesinde kendini tanıyan padişah tarafından tanınır ve saraya götürülür. *Konuşan Kaval* masalında gizemli bir şekilde kaybolan Dal, hapsediği ağacın içinden babası tarafından çıkarılır. *İki Kardeş* masalında kızın geyiğe dönüşen kardeşi, kızın yerini ve olanları şehzadeye anlatınca şehzade merhamet gösterir ve eşini balığın karnından kurtarır. Bu masalların kahramanları kaybolan veya saraydan uzaklaştırılan soylu kişilerdir. Kahraman zorlukları aşarak saraya döndüğünde otoriteyi memnun eder ve gönlünü alır.

Bazı masallarda kahramanın evine dönebilmesi için ebeveynine kendini ispatlaması gerekir. *Dev Baba* masalında kız dev babasını ikna ederek Dev Baba'nın saraya girmeyi başarır daha sonra sözünü tutmaz. Şehzade ile evlenir, saraya girer, düğününe çağırdığı babasına daha önce rüyasında gördüğü gibi eline su döktürür ve ailesi bir araya gelir.

Kahramanın hayatın akışı içinde kendisi ve daha ziyade ailesi için ekonomik olarak refahını artıracak bir yol bulması, refah seviyesinin en alttan en üst düzeye çıkması da otoritenin gönlünü almasının farklı bir yoludur. Kahraman geçim sıkıntısı çeken annesini varlıklı bir hayata kavuşturması ebeveynlerine verdiği değeri gösterir ve erdemin bir göstergesidir. *Çoban Ali* masalında Ali, mezarda bulup sattığı altınlarla annesine güzel bir ev yaptırır ve bir eş bulur. Kadın kahramanlar doğaüstü canlılarla mücadele etmesi güç olduğu için ebeveynlerinin takdirini maddi değeri yüksek hediyelerle kazanır. *Ayşe Kız* masalında Ayşe, hazine dolu sandıkla eve döner ve babasına serveti verir. *Şamdan Kız* masalında ise daha babasına kapsayıcı bir refah hayatı sunmayı başaran Şamdan Kız, babasını da saraya aldırır.

Anadolu Türk masallarında kahraman otoritenin takdirini kazanmak için nadiren maddi gücünü artırsa da cesaret ve gücünü göstererek takdir kazanması daha makbuldür. Sorumluluklarını yerine getiren, başarılar kazanan erdemli kişi herkesin olduğu gibi otoritenin de takdirini kazanır ve babanın gönlünü almış olur.

2.2.4.5 Otoritenin Yerine Geçer. Kahramanın yolculuğunda otoritenin iyi yönü iyilik yapmasıyla kötü tarafıysa cezalandırmasıyla görülür. Kahraman, görevlerini yerine getirdiğinde iyi niyetli otoriteden takdir görür. Görevini yapan kahramanın başarısını takdir etmeyen ve tahtı bırakmamak için ısrar eden otorite ise otoritenin kötü yüzünü gösterir. Bu durumda kahraman, otoriteyi devirmek zorunda kalır. Burada masal için şaşırtıcı bir çatışma gibi görülse de otorite toplum devamını tehlikeye atan tavırlara girmiş, haksızlıkla hükmetmeye başlamışsa kahramanın yıkıcı tavrı kendiliğinden bir nevi kamu vicdanı olarak tezahür eder. Masalın genel etik kuralları işler ve kahraman otoriteyi yıkarak otoriteye dönüşür.

Kahraman otorite tarafından kabul edilmediğinde genellikle doğrudan otoriteye saldırıp tahtı ele geçirmek istemez. Bunun yerine otoritenin tahtı kendine bırakmasını sağlayacak bir duruma düşmesi için çalışır. *Şap ile Şeker* masalında padişah hırsıza görevler verir, hırsız birinci görevi yerine getirir, ikinciye de yerine getirmesine rağmen sultanla evlendirmez. Hırsız padişahı öğrendiği sihirle zor durumda bırakır ve kızıyla evlenmesine izin vermek zorunda bırakır. *Deli Gücük* masalında da şehzade padişahın tüm isteklerini yerine getirir. Padişah, şehzade ile baş edemeyeceğini anlayınca kızını şehzade ile evlendirir. *Macun* masalında da Keloğlan, saraydaki herkesi duvara yapıştırdıca padişah pes eder ve Keloğlan'ın istediklerini vermek zorunda kalır. Bu iki masalda otorite tahtı doğrudan teslim etmese de kahraman tahtın varisi durumundadır.

Otoritenin temel ahlak kurallarını çiğnemesi de kahramanın en ağır cezayı vermesini meşrulaştırır. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, Kral Padişahının kızını kaçırdı, padişahı ikna eder ve ülkesine döner. Sarayda yaşamaya başladığında babasının eşine göz koyduğunu fark eder ve padişahı öldürüp ülkesinde tahta geçer. *Parmaksız Ahmet* masalında da benzer bir durum görülür. Şehzade, babasının ülkesine dönüp saraylar yaptırıp gönlünü almaya çalışsa da babası şehzadeyi öldürüp yanındaki kadınları elde etmeye çalışır. Şehzade kurtulmayı başarır ve babasını öldürerek tahta geçer. *Dağıstan'ın Aşkı* masalında Dağıstanlı babasını öldürerek yerine geçer. *Keloğlan ile Deniz Aygırı* Keloğlan Ağanın ve Güneş'in isteklerini yerine getirmeyi başarır. Ağa sözünde durmayınca yerine geçer.

Masallarda otoritenin genel imajına zarar vermemek için aldığı yanlış kararların kaynağı vezir olarak gösterilir. *Kismetimi Arıyorum* masalında da entrikalarla tahta geçen vezirin öldürülmesi gerekir. Acar, kılıcı sayesinde cadıyı Araplara öldürterek eşini geri getirmeyi

başarır. Bilinmeyen alemde herkesi yenmiş olur. *Oduncu ile Abugüneş* masalında da padişahın kötü niyetli vezire direnemeyerek yanlış kararlar verir. Mehmet vezirin padişaha verdiği akılla yüklendiği görevleri yerine getirerek padişahın gönlünü alsa da vezir hoşnut olmayıp yeni görevler uydurur. Mehmet de padişah ve veziri ortadan kaldırmak zorunda kalır.

Seksen Göz masalında padişahı öldürmek yerine tahttan indirmek yeterli olur. Masalın kahramanı Uğur, periler ülkesinden aldığı sihirle padişahı ülkeden gönderir.

Kahramanın otoritenin yerine geçmesi geleneksel yapıda otoritenin bile ahlak kurallarından sapması durumunda cezalandırılacağını, ahlakın otoritenin de üstünde olduğunu gösterir. Bununla birlikte otoriteye itaat ile onu yıkma arasında ince bir isyan çizgisi vardır ve masal kahramanı son ana kadar otoriteye itaat etmeye gayret eder. Sınırlı örnekte görülen otoritenin yerine zorla geçmeden ziyade tercih edilen kahramanın görevleri yerine getirmesi, kendini gerçekleştirmeyle otoritenin takdirini kazanarak bilinen ve bilinmeyen dünyanın hakimi olmasıdır.

2.2.5 Tanrılaştırma

Mitolojik anlatılarda toplumsal inanıştaki tanrı kavramı zaten soyut olan mitler dünyasının üstünde bir soyut muktedirin olarak açıklanması güç olduğu için tercih edilmemiş bunun yerine tanrısal hususiyetler kahramana yüklenmiştir. Kahramanın içinde olduğu mitolojik evrende tanrılaştırma kavramı Erginlenme aşamaları içinde değerlendirildiğinde bir anlam kazanır. Kahramanın monomit içinde Tanrılaştırması; bilincinden, insanî korkularından tamamen arınması mutlak bir olgunluğa ulaşması anlamına gelir.

Campbell'a göre arınmanın başka bir perspektifi de zaman, sonsuzluk doğum ve ölümün kahramanın bünyesinde bir arada toplanması, kainatın tüm gizeminin düğümü haline gelmesidir. Bu dualite cinsiyete kadar yansır. Kahramanın cinsiyet özelliğini yitirmesini tanrılaştırma göstergesi olarak değerlendirir (Campbell, 2021:150). Cinsiyet kahramanın insanî kimliğinin önemli bir parçasıdır. İnsanüstü özelliklerle tezyin edilen kahramanı tanrı mertebesine yaklaştığı iddiasını pekiştirmek için Antik Yunan felsefesinden Platon'un ilk tanrı olan Eros'un çift cinsiyetli olduğunu söylediğini hatırlatır (Campbell, 2021:153).

İnancın soyut ve karmaşık durumunu basitçe halka aktarma gayretinde olan mitolojik metinlerde kahramanın arayışı tanrı kavramını da kapsar fakat kahramanın macerasında asıl aradığı şeyin kendi olduğunu söyleyen Campbell, özüne ulaşması için kendine

yüklenen her şeyden sıyrılmasıyla ulaştığı noktanın tanrılaştırma olduğunu belirtir (Campbell, 2021:151). Arzu, düşmanlık ve yanılğı ateşi ölen kişinin Nirvana olması İslami karşılığı kötülüklerden arınan, görünen dünyanın ardındaki manayı gören Müslümanın tekamülünü tamamlaması yani kahramanın yolculuğunda nihai ödüle ulaşmasıyla örtüşür.

Bir başka söyleyişle; tüm erginlenme aşamalarındaki olayların asıl amacı olan kahramanın olan olgunlaşmasının monomitteki ismi Tanrılaştırmadır. Kahraman ancak sıradan insanların kötü hasletleri olan arzu, düşmanlık ve vesveselerden kurtulunca erginlenmiş olur.

Mitolojik evrende tanrılaştırma kahramanın tanrıça ve baba figürlerine dönüşümdür. Erkek kahraman babanın, kadın kahraman annenin yerine geçerek tanrılaştırılır. Kahramanın egosundan kurtulur, insanî zayıf taraflarından arınır, sıradan insanların aşamadığı babasını aşar ve kendine bir alan açar. Kahraman evrendeki tüm dualiteleri kendinde barındırmayı başardığında Tanrılaştırılmış olur. Anadolu Türk masallarında kahramanın Tanrılaştırması somut ve sembolik şekillerde gerçekleşir. Masallarda kahraman ölümsüzlüğe erişerek, cinsiyet değiştirerek veya insanüstü güçlere sahip somut şekilde tanrılaştırılabileceği gibi sembolik manada korkularından arınan, egosunu yenen ve kemale eren kahramanın tanrılaştırıldığı söylenebilir. Kahramanın soyut bir durum olan tanrılaştırma aşamasını geçirdiğini gösteren durum; kadın kahramanın saraya girmesi erkek kahramanın tahtın varisi olacak duruma gelmesi veya tahta geçmesidir.

Tanrılaştırma aşaması Anadolu Türk masallarında kendine has bir biçimde ortaya çıkar. Kahramanın öncelikle bedensel dönüşümü daha açık tanrılaştırma olarak tespit edilebilir. Ölümsüzlük, kaybettiği uzuvlarının tekrar çıkması, insanüstü güçler edinmesi, sihirli nesne ve yardımcılara sahip olması, cinsiyetsizlik ve periler ülkesine gitme gibi özellikler bedensel dönüşümün gösterir. Kahramanın Tanrılaştırmasının diğer bir boyutu statü kazanmasıdır. Kahraman bir eş bulup kendini tamamlayarak veya tahta geçerek de eksikliklerinden arınır ve otoriteye dönüşür. Asıl tanrılaşma manen gerçekleşir. Kahraman erdem kazanarak tanrılaşır.

Tanrılaştırmının soyut ve somut halleri Anadolu Türk masallarında örneklerle açıklandığında bu soyut durum daha iyi anlaşılabilir.

2.2.5.1 Bedensel Dönüşüm. Anadolu Türk masallarında kahramanın erginlenmesi insani zaaflarından arınması sürecidir. Erginlenmede zirve kahramanın tüm insanların en büyük

korkusu olan ölümü yenmesi olsa da kahramanın insanüstü güçlere sahip olması, sihirli nesneler edinmesi, form değiştirebilmesi veya başka insanların formuna hükmedebilmesi de kahramanın belirgin şekilde insanüstü olduğunu gösterir. Kahramanın bir diğer tanrılaşma alameti veya yolu cinsiyetinden azade olmasıdır. Mutlak arınma ve insani olmanın aştığı eşik olması açısından Campbell tarafından Tanrılaştırma göstergesi olarak değerlendirilirken masal dünyasının periler ülkesine giden orada bulunan hatta orada kalan kahraman farklı bir boyuta geçerek insani halinden çıktığı için tanrılaştırılmış sayılabilir (Campbell, 2021:155). Kahramanın bedensel dönüşümü; ölümü yenmesi veya dirilmesi, kaybettiği uzuvlarının geri gelmesi, insanüstü güçler edinmesi, sihirli nesne ve yardımcıları edinmesi, cinsiyetten azat olma veya periler ülkesine gitmesi şeklinde olur.

Mitolojik anlatılarda kahramanın erginlenmesinin zirveye ulaştığı nokta kahramanın ölümden azade olmasıdır. Masal kahramanın ulaşabileceği en belirgin ve üst seviye ölümsüzlüktür. Kahraman öldükten sonra dirilerek veya insanları dirilterek bu gücünü gösterir. Zira masallarda yolculuğu tamamlayan kahramanın hayatının akıbeti hakkında bilgi verilmez. Kahraman bilinmeyen bir durumda varlığına devam eder ölümünden bahsedilmez.

Kahraman nihai hedefine doğru yaptığı yolculuk sırasında karşılaştığı engelleri aşamaz, bir sihre maruz kalır veya hilekarın tuzağına düşerek can verebilir. Olağanüstü bir biçimde dirilerek ölümü atlatmış yani ölümsüzlüğe kavuşmuş olur. Kahramanın dirilmesi; sihirli bir nesne, doğaüstü güçleri olan kişinin yardımı, büyüün bozulması, insan şekline geri gelmesi gibi farklı şekillerde gerçekleşir. Göle düşüp ölen daha sonra ağaca dönüşen Dal'ın macerasının anlatıldığı *Konuşan Kaval* masalında kahraman babası büyü bozularak kızını hayata döndürür. *Gül Güzeli* masalında ise ölen şehzadenin rüyasına giren kadın şehzadeye dirilmesi için yapması gerekenleri söyler ve şehzade söylenenleri yaparak dirilir. *Üç Şehzade* masalında ruhu periler tarafından alınan şehzadenin ruhu geri getirilir, şehzade dirilir. Padişaha ulaşır ve sarayda tahtın varisi olur. *Muradına Ermiyen Dilber* masalında, İnci Saçan Kız öldükten sonra konduğu türbede bir çocuk doğurur. Çocuk sihirli bileziği bulup annesine getirerek dirilmesini sağlar. *İhtiyar Kuş* masalında, adam öldükten sonra ihtiyar kuş tarafından dirilitir. *İki Kardeş* masalında, balık tarafından yutulan kadın eşi tarafından kurtarılır ve hayata döner. *Rüzgar Dev* masalında şehzade, cennet bahçesinden kuşların getirdiği su sayesinde dirilir. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalında şehzade, karısını kaçıran atlı tarafından öldürüldükten sonra Kartal Eniştesi tarafından dirilitir. *Turunç Perileri* masalında Turunç Perisi, kuş şekline dönüşür öldürülse de yere düşen

tüyünden tekrar dirilir. İki gücün birlikte görüldüğü *Bey Oğlunun Atları* masalında Şemsi Güzel hem dirilebilme hem de şekil değiştirme gücüne sahiptir.

Masallarda kahramanın bir sihirle ölmesi ve tekrar dirilmesinin en sık görülen örneği taş kesilip çözülmedir. Kahraman hilekarın sihriyle taş kesildikten sonra büyüü bozan bir yardımcı sayesinde çözülmeyi başarır. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, yolculuğunu tamamlayıp erdemli bir insan olmayı başarsa da dönüş yolunda gökyüzünde gördüğü Kelimetullah'ı okuyamaz ve taş kesilir. Kardeşi Ahmet, Kelimetullah'ı okur ve Mahmut'un çözülmesini sağlar. *Çan Kuşu, Çor Kuşu* masalında, delikanlı taşa dönüşür ve kardeşinin Arap'ı yasemin dalıyla dövmesiyle tekrar canlanır. *Güneşin Kızı* masalında da delikanlı, taş haline dönüşse de sihrin bozulmasıyla insan haline dönüşmeyi başarır. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Mehmet, taş kesilmesine rağmen insan haline dönmeyi başarır.

Kahraman öldükten sonra dirilebildiği gibi ölen diğer insanları dirilterek de ölümsüzlük gücünü gösterebilir. *İğci Baba* masalında kız, ölü şişesini kırarak şehzadeyi diriltir ve İğci Baba'dan kurtulur. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında şehzade, lalaya yapılan büyüü bozar. Ölüp taş kesilen arkadaşını diriltir. *Bahtiyar Bey'in Masalı* 'nda kadın Bahtiyar Beyi diriltir ver ailesine götürür. *Narbağ ile Nar Hatun* masalında da Nar Hatun Narbağ'ı diriltir ve ailesine götürür. *İki Kardeş* masalında Ömer, sihirli değneği ile donmuş insanları tekrar diriltmeyi başarır. *Cankulu* masalında, Cankulu'nun sihirli kanı taşa dönen insanları hayata döndürür.

Ölümsüzlüğün sihirli bir nesne sayesinde kazanılması da mümkündür. Türk menkıbelerinde ölümsüzlüğün sembolü olan Lokman Hekim'in masallara da girmiştir. *Lokman Hekim* masalında Şahmeran'ın başından çıkan beyaz sıvıyı içen adam ölümsüz Lokman Hekim olur. *Garip Çoban* masalında çoban, tüm zorlukları aşarak ölümsüzlük suyuna sahip olur. *Ölümsüzlük Çiçeği* masalında kıza aşık olan sultan, ölümsüzlük çiçeğini bulsa da çiçeği verdiği kadın kötü niyetli olduğu için çiçeği yer ve ölür.

Ölümsüzlüğe benzer bir durum da kahramanın gençleşmesidir. İnsanüstü bir özellik olarak zamanın akşını tersine çevirmesi de kahraman için Tanrılaştırma olarak değerlendirilebilir. Kahramanın sihirle gençleştiği *Dünya Güzeli* masalında Şehzade, Dünya Güzeli'nin istediği kısırakların sütüyle yıkanarak daha da genç olur. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalında kadın Peri padişahı marifetiyle gençleşir. Kocakarı gençleşerek güzel bir kadın olur.

Genleşmek gibi ten renginin değişmesi de ölümsüzlüğe benzer bir Tanrılaştırma göstergesidir. *Kapının Kölesi* masalında ise padişahın siyah kölesi, padişahın verdiği görevi yerine getirmek için çıktığı yolculukta sihir etkisiyle beyaza dönüşür, sihirli taşlar edinir ve keramet sahibi olur.

Dirilmeye benzer doğaüstü bir başka durum olan kaybedilen uzuvların yerine gelmesi de bir nevi Tanrılaştırma olarak değerlendirilebilir. *Kesik Elli Kız* masalında kızın kesik uzuvları tekrar çıkar, sihirli yüzüğü sayesinde tüm zorluklarını aşabilir. Masallarda en sık kaybedilen uzuv gözlerdir. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Melül, Hızır'ın yardımıyla mekan değiştirip Abugüneş'e ulaşır. Köpek ve kuş marifetiyle gözlerini geri kazanır. *Şah İsmail ve Gülperi* masalında dağdaki iki güvercin, Şah İsmail'in gözlerini tedavi eder. Göz bilinen dünyada en değerli ve hassas uzuvlardan olduğu için kahraman sıklıkla gözle ilgili sorunları çözerek tanrılaştırılır.

Kahraman yolculuğu sırasında karşılaştığı zorlukları aşarken ortaya çıkan insanüstü özellikleri veya sahip olduğu sihirli nesneleri kullanır. Sihir veya diğer doğaüstü güçlere erişen kahraman bu güçleri kendi bünyesinde barındırabileceği gibi sihirli bir nesneye erişerek sorunları zorlanmadan çözer ve tanrılaşır. Kahramanın kazandığı güçlerden şekil değiştirebilme *Ali Cengiz Oyunu* masalında öğrenilen, *Keçi Kız* gibi masallarda ise doğuştan gelen bir güçtür. Şekil değiştirme 5 masalda¹⁵⁵ yolculuğun Dönüş aşamasında Büyülü Kaçışı gerçekleştirirken ortaya çıkan bir güçtür ve kahraman bu masallarda düşmanlarından şekil değiştirerek kaçmayı başarır, insan olarak yolculuğuna devam eder. Kahraman şekil değiştirebilme gücüne sahip olması gibi bu gücüne sahip bir eşe sahip olması da üstün bir özellik olarak değerlendirilebilir. İnsan dışı canlılar formundaki eşlere sahip kahramanlar 4 masalda¹⁵⁶ eşleri üzerindeki büyüü bozar ve insan formunda kalmalarını sağlar. Tanrılaştırıldıkları bu doğaüstü güçleriyle gösterirler.

Bazı doğaüstü güçler ve sihir kahramanın bünyesinde de ortaya çıkabilir. Bu masallarda¹⁵⁷ kahraman yediği bir canlı, edindiği bir nesne, öğrendiği bilgiler sayesinde doğaüstü güçlere kavuşur. *Süpürgecinin Çocukları* masalında çocuklar yedikleri sihirli tavuk sayesinde

¹⁵⁵ Kahramanın form değiştirebildiği masallar: *İnci Salkım* (DV/4), *Çember Tiyyar* (B10), *Sihirli Ayna* (K35), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keçi Kız* (T6).

¹⁵⁶ Kahramanın form değiştirme büyüünü bozduğu masallar: *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Karga III* (DV/11), (K24), *Kara Kedi* (T5).

¹⁵⁷ Kahramanın doğaüstü güçler edindiği masallar: *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/13), (B6), *Üşengeç* (B13), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

bilinmeyen dünyada padişah olur. *Şap ile Şeker* masalında hırsız Hint ülkesinde öğrendiği sihirli sözlerle padişahı çaresiz duruma düşürür. Şap dediğinde saraydaki herkes hareketsiz kalır şeker dediğinde herkes hareket etmeye devam eder. Hırsızla baş edemeyeceğini anlayan padişah kızıyla evlenmesine izin verir. *Macun* masalında da Keloğlan benzer bir güce sahip olarak padişahı sultan ile evlenmesine izin vermek zorunda bırakır. Keloğlan'ın sihirli sözü "macun"dur ve bu sözü söylediğinde karşısındaki insanlar duvara yapışır. *Rüzgarın Oğlu* masalında adam, doğaüstü bir güçle iletişim kurar. *Meram Şah ile Sade Sultan* masalında şehzade, insanları taşa çevirme gücüne sahip olur. Perilerden yardım alır. *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalında periler tarafından tıslımlanan kız, çevresine bereket saçar ve şehzadenin ilgisini çeker. *Kara Koyun* masalında çobanın hayvanlarla konuşabilme gücü vardır. Kahramanın kendi üzerinde topladığı doğaüstü güçler gibi sahip olduğu sihirli nesneler de insanüstü özellikler kazanmasını bir nevi tanrılaştırılmasını sağlar.

Sihirli bir nesneyi ele geçiren veya çevresinde doğaüstü güçlere sahip insanlar olan kahraman da kendini tanrılaştıran güçlere kavuşmuş olur. Kahramanın doğaüstü güçlere sahip yardımcıları 4 masalda¹⁵⁸ kahramanı destekler ve insanüstü bir güce kavuşturarak tanrılaştırılmasını sağlarlar. Kahraman sihirli nesneler yardımcılar gibi kahramanın kendi üstünde olmayan fakat yönetebildiği güçler edinmesini sağlar. Sihirli nesneye sahip kahraman 11 masalda¹⁵⁹ sahip olduğu sihirli nesne sayesinde tanrılaştıracak güce nesneden alır. Kahramanın sahip olduğu nesneler birbirinden oldukça farklıdır. Sihirli yüzük, sihirli kutu, altın kuş, altın at, altın kız, sihirli değnek, kamçı, külâh seccade, altın elma ve nar bu nesnelerden bazılarıdır. Kahraman sihirli nesneler, doğaüstü güçlere sahip olabilir veya bu güçlere sahip yardımcılar sayesinde insanüstü bir hale gelerek tanrılaştırılabilir.

Kahramanın şekil değiştirmesi gibi cinsiyetini değiştirebilmesi de insanüstü güçleri arasındadır. Kahramanın genellikle kadın olduğu için aşamadığı bir sorunun çözülmesi için dışarıdan gelen bir büyü veya beddua neticesinde cinsiyeti değişebilir. Masalın temelinde fiziki dünya ile bağın zayıflığı düşünüldüğünde cinsiyetin kolaylıkla değişebilmesi masal evreninde olağandır. Masalda dinleyen bunu normal karşılar hatta bu durum masal alemini

¹⁵⁸ Kahramanın doğaüstü güçleri olan kişilerden yardım aldığı masallar: *Balık Anne ile Keloğlan* (D II/5), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Deli Gücük* (B11), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Fadime ile Sarı İnek* (D IV/3), *Papağan* (B9).

¹⁵⁹ Kahramanın sihirli nesnelere sahip olduğu masallar: *Han Arap* (DIV/10), *Tık Sopam* (B20), *Tık Sopam* (B20), *Sihirli Tavşan* (T22), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *İğci Baba* (DV/3), *Sihirli Gül* (K6), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Kırk Arap* (T12), *Külâh*, *Kamçı ve Seccade* (K14).

biraz daha gizemli ve olağanüstü hale getirir. Campbell, kahramanın masal içinde gerektiğinde cinsiyet değiştirmesi insanî sıradanlıktan kurtulmasını Tanrılaştırma alameti olarak görür (Campbell, 2021:153). Anadolu Türk masallarında genellikle kırsal hayat süren toplumlar anlatıldığı için tarım gibi işlerde erkeğin ön plana çıkması kadının güçsüz algılanmasına sebep olmuştur. Türk masallarda kadınlar daha ziyade güzellikleriyle ön plandadır. Kadınların zayıf olduğuna dair bu örtük imaj sebebiyle kadın kahramanlar otorite tarafından küçümsendiklerinde zorlu bir görevi yerine getirmeyi dener ve bu görev sırasında aldıkları bir beddua ile erkeğe dönerler. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında kız, sihirli elmaları çalarken karşılaştığı periden kaçmaya çalışır. Peri kızı yakalayamayınca ardından “erkeksen kız kızsın erkek ol” diye beddua eder ve kahramanın erkek olur. Doğaüstü bir değişim geçirir ve daha önce kadın olması sebebiyle yaşadığı sorunlardan kurtulur. *Güzel İşlerin Sonu* masalında, kızın cinsiyeti değişir insani vasıflarını zorlar. Macera içinde kahraman dönüşüm geçirmese de zaruri kaldığı için cinsiyet değiştirme yalanı söylemek zorunda kalabilir. *Sefa ile Cefa* masalında Cefa, Hint ülkesinde bir tapınakta erkeğe dönüştüğünü iddia eder. İstisnai bir durum olarak *Periler Padişahının Kızı* masalında Pir Muhammet, periler ülkesinde kaçarken bir süre kadına dönüşür. Bazı masallarda ise kahraman sadece kıyafetlerini değiştirerek sorunları çözer. *Helvacı Güzeli* masalında kadın, erkek kıyafeti giyerek Helvacı Güzeli olarak nam salar. Dükkanına gelen babası, kardeşi ve eşine olanları anlatır ve hepsi kadının başına gelenleri öğrenir. Cinsiyet değiştirmenin Anadolu Türk masallarında çok sık görüldüğünü söylemek güçtür.

Kahramanın olağanüstü yönünü göstermesinin bir başka şekli de masal dünyasındaki periler diyarına gitmesidir. Kahraman bu yolculuğuyla insanüstü durumunu göstermiş olur. Periler diyarına değerli kişiyi veya nesneyi almak için giden kahraman, görevini tamamlayınca döner. Kahramanın periler diyarına gitme sebebi kendine uygun olağanüstü eşi bulmak da olabilir. Periler ülkesinde ideal eşini bulan kahraman eşi ile birlikte bilinen dünyaya döner ve evlenir. Perilerin kahramanla bir araya geldiği masalarda¹⁶⁰ kahraman ve peri genellikle bilinen dünyada yaşamaya devam eder. Kahraman her iki dünyada da otorite haline gelmeyi başarır. Bazı masallarda da kahraman periler ülkesinden dönmeyi de tercih edebilir. Bu durum kahramanın mekandan azade olduğu şeklinde değerlendirilebilir. *Leylek Dadı* masalında kız, periler ülkesinde büyü etkisi altındaki şehzade ve kızın büyülerini kaldırır. Periler ülkesinin şehzadesiyle evlenir ve geri dönmez.

¹⁶⁰ Kahramanın periler ülkesine gittiği veya perilerle muhatap olduğu masallar: *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Üç Peri Kızı* (K9) *Uzun Yunus* (DIX/6).

Tasa Kuşu masalında sultan, periler diyarına ulaşır ve perilerle birlikte sarayda yaşar. *Kamer Tay* masalında Kamer Tay, öldüğünde kadına periler ülkesine gitmesi için yapması gerekenleri söyler. Sultan da çocuklarıyla birlikte periler ülkesinde yaşamaya başlar. Kahramanın periler ülkesine gitme sebeplerinden biri de sihirli bir nesneyi almaktır. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında padişah delikanlıdan dünyada bulunamayacak bir ayakkabı ister ve ayakkabıyı getirmesi halinde kızı ile evlendirmeyi vaat eder. Delikanlı periler ülkesine gider ve perilerin yardımıyla padişahın istediği ayakkabıyı yaparak dünyaya döner.

Kahraman doğaüstü güçler edinmesine ve sihirli nesnelere sahip olmasına rağmen asıl gücünü erdeminden ve dünyevi olan şeylerle bağıını kaybetmesinden alarak tanrılaştırılır. Tanrılaştırılan kahraman elindeki güçlerden feragat ederek macera tamamlandığında bu güçleri kullanmayı bırakır.

2.2.5.2 Sembolik Tanrılaştırma/ Statü Kazanma. Kahramanın fiziksel dönüşümü tanrılaştırılmanın somut tezahürü olarak masal alemine uygun fantastik bir haldir. Kahraman kendi üstüne gerçekleşen ölümsüzlük, form değiştirme gibi haller dışında toplumsal statü kazanarak da durumunu sıradan insanların üstüne taşır ve bir nevi tanrılaşmış olur. Kahraman sıradan insanların ahlaki zafiyetlerden kurtulup özellikle erdem kazandığı yolculuğu sonunda genellikle toplumsal statü kazanır ve otoriteye dönüşür. Kahramanın içinde bulunduğu bilinen dünyada veya ziyaret ettiği bilinmeyen dünyada saraya girmesi, tahtın varisi olması da statü olarak egemen tanrısal bir durumu temsil ettiği için sembolik Tanrılaştırma parçası sayılır. Kahraman yolculuğunda öncelikle korkularını yener daha sonra egosundan tamamen kurtulursa sıradan insanlardan daha üst bir mertebeye çıkar ve bu da bir nevi tanrılaşmadır. Tanrılaştırmanın nihai bir ölçüsü olmadığı için kahramanı geliştiren ve sıradan insanlardan ayıran olağanüstü bir eş bulması da kahramanın Tanrılaştırmasını olarak değerlendirilebilir.

Kahramanın Erginlenmesinin sonuca ulaşması Tanrılaştırma ile birlikte gerçekleşir. Zira her iki aşama da kahramanın dünyevi eksikliklerinin tamamlanması ve zafiyetlerinden kurtulmasıyla gerçekleşir. Erginlenecek veya ilahi bir mertebeye yükselecek kahramanın eksiklerinden biri olan ideal eşi bulması da erginlenmede olduğu gibi Tanrılaştırma için gereklidir. Kahramanın ideal eşi bulması Erginlenmenin son aşamalarındandır. Kahraman,

Babanın Gönlnü Alma aşamasında örnek verdiğimiz 8 masalda¹⁶¹ olduğu gibi kendini tamamladığını gösteren bir evlilik gerçekleştirerek statü kazanarak tanrılaştırılır.

Kahraman statü kazanmasını sağlayan değerli kişiyi kurtarma veya nesneye ulaşma sırasında insanî korkularını aşması da tanrılaştırmasını sağlar. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında çocuklarına ulaşmak isteyen padişah, Kızıl Ejderhaya ile karşılaştığında korkmaz, ejderha ile pazarlık yapar, ejderhanın çocuklarını getirmek için ejderhalarla mücadele eder ve çocuğunu geri verir ve karşılığında kendi çocuklarını kavuşur. Tüm bu süreçte masal aleminin en korkunç canlılarıyla karşılaşsa da korkusunu yener ve ejderhalar karşısında insanüstü bir cesaret gösterdiği için tanrılaştırılır.

Bazı masallarda kahramanın tahta geçmesi sosyal olarak Tanrılaştırmasıdır. Bu durum Nihai Ödül ile birleşir. *Kör Padişahın Oğlu* gibi masallarda¹⁶² gösterdiği başarı üzerine otorite tahtı kahramana bırakır ve sosyal anlamda en üst güç seviyesine ulaşan kahraman bir nevi tanrılaştırılmış olur. Kahramanın otoriteyi ele geçirmesinin farklı bir örneğinin görüldüğü *Dev Baba* masalında sultan padişah babasının eline su dökmesini sağlar ve otoritenin üstüne çıkar. Bu da tamamlanma ve statü kazanmanın farklı bir örneği olarak tanrılaştırılma olarak değerlendirilebilir.

Kahramanın göstereceği manevi erdem, kemale ermesi de insanüstü bir haldir ve monomitte yolculuğun asıl sebebi olan erdem kazanma da kahramanın tanrılaştırılmasının farklı bir şeklidir. Anadolu Türk masallarında statü yönetici olmanın dışında manevi olarak sıradan halka örnek teşkil edecek erdem ve kemale kazanmakla da gerçekleşebilir.

2.2.5.3 Manevî Gelişim. Kahraman manevi olarak erginlenmesi için gerekli erdemi kazanmak için cesaret göstermesi, sebat etmesi, zorlukları aşması, ahlaki değerler sıkı sıkıya bağlılığı olması ve yolculuğu boyunca hatalı hiçbir hareket yapmaması gerekir. Yolculuğunun temel amacı erdemli insana dönüşmek olan kahramanın erdem kazanması genellikle örtük şekilde verilir. Kahramanın Erginlenme aşamasında erdem kazanması ve erdemi sayesinde ulaştığı ödüller sıradan insanlar için Tanrılaştırma yerine daha makul bir hedef olan erdemli olmanın kıymetini gösterir. Kahraman erdemini göstermek şekilleri;

¹⁶¹ Kahramanın evlenerek kendini gerçekleştirdiği masallardan bazıları: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19).

¹⁶² Kahramanın tahta geçtiği masallardan bazıları: *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6).

başarısının karşılığını istememesi, korkularını yenmesi, büyük fedakarlıklar yapması, ahlakını koruması ve kötülüklerle mücadelesidir. İnsanî ve dünyevî olan korkulardan etkilenmeyen, ödüllere de tevessül etmeyen kahraman sıradan insanla farkını gösterir ve tanrılaştırılır.

Kahramanın gösterdiği bir başarıdan sonra kendine sunulan ödülü kabul etmemesi dünyevi isteklerden kurtulduğunu göstermenin en sık görülen yoludur. Büyük başarının büyük ödülü soylu kişi ile evlenme hakkıdır. *Atın Oğlu* ve *Yeraltı Diyarının Kartalı* masallarında kahramanlar başarılarının ödülü olarak kendilerine verilen sultan ile evlenme hakkını geri çevirir. *Kırkıncı Oda* masalında Kaplan adam, şehzadenin çocuğu Bilgen'i geri getirir ve Arap'ı öldürür şehzade, padişahın takdirini kazansa da ödülü reddeder. Kahraman daha üst bir erdem göstererek evlilik hakkını bir yakınına devredebilir. *Külâh, Kamçı ve Seccade* masalında adam, sultanla evlenme hakkını abisine verir.

Kahramanın dünyevi ödüllerden vaz geçmesi gibi dünyevi korkuları aşması da Tanrılaştırma sayılabilir. *Yıldız Falı* masalında Mahmut, bilinmeyen dünyaya gitmekten çekinmez. Bilinmeyen dünyada falcılık ve spiritüalizm ile ilgili bilgiler edinerek geri döner. Kadın kahramanın en büyük erdem göstergesi ise iffetini korumasıdır. *Beşer Kız* masalında iftiraya uğrayan Beşer, iffetini korur ve kendine ulaşan eşine durumu anlatır.

Kahramanın erdem sahibi olması diğer görünen işlevlere göre daha örtük olarak anlatılmış olsa da aslında masal içinde kendiliğinden bir erdem kazanma durumunun gerçekleştiği, kahramanın egosunun kaybolduğu, elde ettiği haklardan feragat ederek bunu açığa çıkardığı da görülür. Yine örtük olarak görülen başka bir Tanrılaştırma unsuru olan tahta geçme ve bilinen dünyayı yönetecek en üst otorite olma Nihai Ödül aşamasında ele alınması daha doğru olacaktır.

2.2.6 Nihai Ödül

Bilinen dünyadaki hayatını kendi isteği bırakan veya isteği dışında bilinen dünyadan ayrılmak zorunda kalan kahraman, geçirdiği Erginlenme aşamalarının sonunda olgunlaşır, sınavlarda gösterdiği cesaret ve elde ettiği başarıların ödülleri alır. Kahraman yolculuğunun hedefi olan nesnelere veya kişilere ulaşmayı başarır. Kahramanın ulaşabileceği en büyük ödül ölümsüzlüktür. Tüm ölümlü ruhların en büyük arzusu olan ölümsüzlük, mitolojik anlatılarda geçen maceranın da nihai hedefidir. Sıradan insanın en büyük ve aşamadığı sorunu olan ölümü masal kahramanı onun yerine aşar ve insanları

rahatlatır. Masalda sınavları tamamlayan kahramanın hayatının ne şekilde sürdüğü belirsizdir, yolculuğun sonunda kahramanın ölüp ölmediğinin anlatılmaz. Bilgelige ulaşan kahramanın dünyevi kaygılardan kurtulması ölüm kaygısından da kurtulduğu dinleyicilere hissettirilerek masal sona erdirilir. Anadolu Türk masallarında ölümsüzlük, kahramanın evrenin sırrını kavrayarak bedenini geçiciliğinden kurtulması ve ruhunun evrenin sonsuzluğuna ulaşmasıdır. Bazı masalarda metafor olmaktan çıkan ölümsüzlük kahramanın hedefi olarak da görülse de bu sayılı örnek masalların simgesel evrenine uygun değildir. Görünen hedefleri peşinde yolculuğa çıkan kahraman aslında örtülü bir şekilde ruhu için ölümsüzlüğü arayan, egosundan kurtulmuş iyi kişidir. Mutlak iyiliği sayesinde insani olan olumsuzluklardan kurtulduğu gibi ölümden de azat olur.

Kahramanın ölümsüzlüğün bedensel değil manen ulaşılabilir bir merteye olduğunu anlar fakat bazen bunu anlama sürecinde önce bir nesne ile ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışabilir. Doğu mitolojisinde ölümsüzlük verdiği inanan bu nesne *Ab-ı Hayat*'tır. Somut bir ölümsüzlük iksiri arama olayı üzerine kurulu *Garip Çoban* masalında padişah çobanı *Ab-ı hayat*'ı aramakla görevlendirir. Çoban görevi yerine getirse de *Ab-ı hayat*'ı padişaha vermez. Masal efsanevi ölümsüzlük iksiri olan *Ab-ı Hayat*'ın gerçek olmadığı ve insanın bedenini ölümsüzlüğü aramak yerine egosunu yenmesi gerektiğini öğretir.

Kahraman Erginlenme aşamasında manevi gelişimini tamamlamasının ödülü kemale ermek olsa da yolculuğun nihayete erdiğini gösteren sembolik ödüllere de ulaşır. Bu ödülleri maddi ve manevi olarak ikiye ayırmak mümkündür. Kahramanın Erginlemeyi tamamlamasının manevi ödülleri; erdem kazanma ve değerli kişiye kavuşmaktır. Maddi ödülleri ise sihirli nesnelere sahip olma, sihirli güçler edinme, saltanata kavuşma, zenginliktir. Bu çerçevede kahramanın önce ölümsüzlük ödülüne ulaştığı masalları daha sonra Erginlenmesinin nihayetinde ulaştığı ödülü maddi ve manevi ödül olarak üç başlıkta incelemek mümkündür.

2.2.6.1 Büyük Ödül. Kahramanın yolculuğunun Erginlenme aşamasında insanî zafiyetlerinden arınmasının son seviyesi her insanın en büyük zaafı olan ölümü yenmesidir. Kahramanın ölümsüzlüğe ulaşması masalarda; ölüp dirilme, birini diriltme veya ölümsüzlük sırrına ulaşma şeklinde gerçekleşir. Bunlardan ilkinde kahraman yolculuğu sırasında başına gelen bir kaza neticesinde ölür ve tekrar dirilmeyi başararak yoluna devam eder. Bunu başarmasının sebebi ve gücün nereden geldiği tam olarak anlatılmadan kahraman için sıradan bir durum gibi anlatılır ve dinleyenler de bu durumu sorgulamadan

kabul eder. Türk masallarda kahramanın dirilmesi farklı şekillerde gerçekleşir ve oldukça sık rastlanan bir durumdur. *Konuşan Kaval* masalında Dal isimli kız göle düşer. Bilinmeyen bir sebeple ağaca dönüşür. Gölün kenarındaki ağacın dallarından kaval yapan çoban sayesinde babası kızının ağaca dönüştüğünü öğrenir ve kızını kurtararak tekrar insan haline getirir. *Gül Güzeli* masalında ölen şehzadenin rüyasına giren kadın, şehzadeye dirilmesi için yapması gerekenleri anlatarak hayata dönmesini sağlar. *Üç Şehzade* masalında ruhu periler tarafından alınan şehzade, eşinin yardımıyla dirilir. *İhtiyar Kuş* masalında ölen kahraman ihtiyar kuş tarafından dirilitir. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalında şehzade, karısını kaçıran atlı tarafından öldürüldükten sonra kartal eniştesi tarafından dirilitir. Kahramanın sihirli bir nesne yardımıyla dirilmesi de mümkündür. *Muradına Ermiyen Dilber* masalında İnci Saçan Kız, ölüp bir türbeye gömüldükten sonra mucizevi bir biçimde çocuk sahibi olur. Çocuk sihirli bileziği bulup annesine getirerek dirilmesini sağlar. *Rüzgar Dev* masalında şehzade, cennet bahçesinden kuşların getirdiği su sayesinde dirilir. *Turunç Perileri* masalındaki sihirli nesne ise bir tüydür. Turunç Perisi, şehzadenin eşinden kaçmak için kuş şekline dönüştüğünde öldürülse de yere düşen tüyünden tekrar dirilir.

İkinci olarak da kahraman kaza veya saldırı neticesinde ölmesi gereken bir duruma düşse de ölmez ve yolculuğuna güçlenerek devam eder. Masallarda bu durum genellikle bir hayvan tarafından yutulan kahramanın hayatına devam etmesiyle gerçekleşir. *Kırk Kardeş* masalında çocuklar (mercimek/kurbağa) hayvanlar tarafından yense de ölmez, kendilerini yiyen hayvanın içinde yaşar ve hayvanı öldürerek dışarı çıkmayı başarırlar. Benzer bir durum *İki Kardeş* masalında görülür. Masalda kadın kendini yutan balığın karnında ölmez ve eşi tarafından kurtarılır. Hayvanın yutmasına rağmen ölmeyen kahramanlar ölümsüzlüğün farklı bir halini gösterir. Girişte bahsettiğimiz asıl ölümsüzlüğün manevi erginlenme olduğunu ve kahramanın yolculuğunun asıl gayesinin bu olduğu iddiası ile gelişki gibi görülen bu durumda aslında sadece masal kahramanlarının masalın sonunda ölmemesi gibi masal içinde de ölmemelerini gösteren sınırlı örnektir. Nihayetinde bu iksirlere ulaşan kahramanın aynı zamanda sınavları geçip yolculuğu tamamlar. Bu süreçte egosundan kurtulup manen hakikati kavradığı için gerçek ölümsüzlüğü manevi bir boyut olduğunu görür. Masallar insanlara asıl ulaşmaları gereken ödülün kemal olduğu, kemale ermenin *Ab-ı Hayat*'ı bulmaktan daha değerli olduğunu öğütler. Kahraman yolculuğunda ölümsüzlük iksiri bulması dışında bilinmeyen güçler sayesinde ölümsüz olabilir. Bu ölümsüzlük başına gelen bir kaza sonucu öldüğünde tekrar dirilme şeklinde ortaya çıkar.

Seçilmiş kişi olan ve yolculuğu boyunca doğaüstü güçler tarafından desteklenen kahraman yolculuğunda ölürse destek veren bu güçler kahramanı tekrar dirilterek yoluna devam etmesini sağlar. Kahraman kendine engel olmak isteyen kötü kişiler tarafından büyü yapılarak canı alınır. Masalın sembolik dünyasında ruhun alınmasının en iyi tasviri taş kesilmedir. Kötü kişi tarafından yapılan dua sebebiyle taşa dönüşen kahraman bir büyü veya dua ile tekrar çözülür. Taş kesilen Mahmut'un tekrar çözülmesinin anlatıldığı *Ahmet ile Mahmut* masalında, erdemli bir insan olmak için çabalayan Mahmut, gökyüzünde gördüğü *Kelimetullah*'ı okuyamaya çalışır fakat başaramaz ve taş kesilir. Kardeşi Ahmet önce taş kesilen kardeşini bulur ve *Kelimetullah*'ı okuyarak çözülmesini sağlar. *Güneşin Kızı* masalında delikanlı, büyü ile taş kesilir daha sonra yine büyü ile insan haline dönüşmeyi başarır. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masalında delikanlı Arap'ın büyüyle taşa dönüşür. Kardeşi, Arap'ı yasemin dalıyla döverek büyüü bozar, delikanlı ve daha önce taşa kesilmiş insanların çözülmesini sağlar. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Mehmet, taş kesilmesine rağmen insan haline dönmeyi başarır.

Masal dünyasında iyi kahramanlar masal içinde ölürse dirilerek yolculuğa devam eder, masal sonunda da ise öldüklerinden bahsedilmez. Bu durum masal evreninde oldukça sıradandır. Dirilme genellikle bir yardımcının desteğiyle gerçekleşir. Bazen bilezik ve sihirli tüyler de dirilmeyi sağlayan sihirli nesneler olarak görülür. Kahramanın ölümsüzlük dışında sahip olacağı en büyük ödül manen olgunlaşmadır ve aslında kemale erme masallardaki gerçek ödüldür.

2.2.6.2 Manevi Ödüller. Kahramanın Yolculuğu, macera tamamlanıp sıradan dünyaya döndüğünde topluma kattığı değer ile anlamlı hale gelir. Kahramanın toplumu sorunlardan kurtarma, istenilen değerli nesneyi getirme gibi başarıları erdemli kimliği ile gerçekleştiğinde anlamlı hale gelir. Kahraman ne kadar büyük bir başarı elde ederse etsin, mütevazı ve yardımsever olduğunu göstererek insanlara tevazu ile yaklaşır. Yaptıkları karşısında kendine teklif edilen değerli ödülleri geri çevirerek erdemli olduğunu ve erdemli olmanın insan için en değerli ödül olduğunu gösterir. Topluma ve masalın muhataplarına değerli bir ahlak dersi verir.

Masallarda genel olarak ehemmiyet verilen hatta bazı Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğun temel amacı haline gelen evlenilecek ideal eşi bulmak bile erdeme ulaşan kahramanın vaz geçebileceği bir lütuftur. Erdem ölümsüzlükten değerli gören masal kahramanı ideal eşten de vaz geçebilir. Kahraman zorlu bir yolculuk ve sınavlar neticesinde

ulaştığı soylu bir eşle evlenme hakkını kardeşi veya arkadaşlarına devrederek yolculuğunda bu ödülünden daha büyük bir ödüle ulaştığını gösterir. *Külah, Kamçı ve Seccade* masalında sultan ile evlenme hakkını kazanan kahraman evlilik hakkını abisine devrederek erdem gösterir. Kahraman cazip bir evlilik teklifini başka bir kadına bağlılığı sebebiyle reddederek erdemini gösterebilir. *Atın Oğlu* masalında Atın Oğlu, yeraltı dünyasındaki ejderhayı öldürerek sultanı kurtarır. Bu kahramanlığının ödülü olarak padişah kızı ile evlendirmek istese de Atın Oğlu bu teklifi reddederek yeryüzüne çıkmak için yardım ister. *Zümrüdüanka Kuşu* masalında da şehzade kuyuya indiğinde karşılaştığı ve aşık olduğu kadına dönmek için yeraltı dünyasının padişahın kızıyla evlenmesi için yaptığı teklifi reddeder.

Kahramanın manevi ödülllerinden biri ilim sahibi olmak veya bilgeliğe erişmektir. Kahraman, hakikati kavradığında manen gelişir ve erdem kazanır. *Yıldız Falı* masalının kahramanı Mahmut, rüyasında bir seyahate çıkar ve bilinmeyen dünyaya gider. Burada kendini bilge seviyesine çıkaracak tecrübeler yaşar. *Kırkıncı Oda* masalında da Kaplan adam, yolculuğu sırasında geçtiği sınavlar neticesinde bilgeliğe ermiştir ve saraya dönerek bilge bir yaşam sürer.

Masallarda kahramanın erdem kazanması ve erdemi göstermesinin farklı yollarına rastlanır. Kadın kahramanın iffetini koruması bu yollardan biridir. Kötü kişilerin iftirası karşısında zor durumda kalan ve iffetini korumayı başaran kadın kahraman çevresine ahlak dersi verir. Çektiği zorluklar karşısında sebatının ödülü olarak da masalın sonunda kötülere cezalandırır. Eşine ve ailesine kavuşur. *Beşer Kız* masalında Beşer yalnız kaldığında karşılaştığı erkekler tarafından zor durumda bırakılır. İffetini korumayı başarır ve erkek kılığıyla saraya girer. Bir tesadüf sonucu saraya gelen eşine durumu anlatır ve kendine kötülük etmeye kalkan adamları cezalandırır. Benzer bir durum *Emanete İhanet* masalının kadın kahramanı tarafından da yaşanır. Masalın sonunda kadın iffetini korumasının ödülü olarak eşi ve ailesine tekrar kavuşur. Kötüler de cezalarını bulur. *Saka Güzeli* masalında vezirin Kızı, iffetini koruduğu ve isyan etmediği için sevdiği Saka Güzeli ile kavuşur.

Kahraman erdem kazanma süreci bazen bir anlatıcı desteği ile doğrudan dinleyenlere nasihat şeklinde iletilir. Bu anlatıcı kahramanın yolculuğu sırasında karşılaştığı rehber ve yardımcılardır. Yardımcıların kahramana erdemli olması konusunda yaptığı telkinler bulunarak dinleyenlere de somut erdem öğütleri şeklinde iletilmiş olur. Kahraman bu telkinlere uyarak manen gelişir. *Dört Nasihat* masalında delikanlı ustasının yanında

çalışmaya başlar ve çalıştığı her gün bir veciz söz öğrenir. Daha sonra çıktığı yolda öğrendiği veciz sözleri hayatına tatbik eder ve ailesine kavuşur.

Kahramanın kendine yapılan kötülüğe rağmen insanlara karşı iyilik yapması bir erdem göstergesidir. *Ayşe Kız* masalında kendine kötülük yapan üvey annesinin yaptıklarına rağmen insanlara iyi davranmayı sürdüren Ayşe Kız, sıkıntılar yaşasa da sabır gösterir. Bir servetle evine döner. Kıskanç üvey kardeşi ve üvey annesi Ayşe'nin gittiği yoldan gitmeye kalktıklarında kötü niyetli olmalarının cezalarını çeker. Benzer bir masalda, üvey anne zulmüne maruz kalan kızın anlatıldığı *Fadime Kız* masalında Fadime üvey annesinin zulmüne katlanır. Erdemli tavrının mükafatı olarak şehzade ile evlenir ve kardeşleri ile bir araya gelmeyi başarır.

Kahramanın erdem kazanması bir süreç olduğundan bazen belirgin bir hareketle dışa vurulmadan dinleyenlere sezdirilerek gösterilir. Kahraman yolculuğu sırasında çektiği çilelerden edindiği tecrübeler sonucu kazandığı erdem hareketlerine yansiyarak görülebilir. *Söz Dinlememenin Cezası* masalında çocuklar ormanda kaybolduktan sonra kurtulur ve eve döndüklerinde hayır işleriyle uğraşırlar. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında ise hamal Mahmut, rüyasında çıktığı yolculukta gördüklerinden sonra daha önce şikayet ettiği hayatının kıymetini anlar. *Kapının Kölesi* masalında köle, kendisi erdem kazanır ve ten rengi yüzünden kendini hakir gören padişaha da ders vererek erdemini gösterir.

Kahramanın Erginlenme aşamasında yaşadığı olaylar neticesinde kötü huylarından kurtulması da erdem kazandığının göstergelerindendir. *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında Keloğlan, tembellikten kurtulur ve çalışkan bir insana dönüşünce hayatı düzene girer. *Çoban Ali* masalında Ali, gördüğü rüyada sınavlardan geçer ve rüyadan uyanınca çalışkanlığın önemini anlar. *Gülperi ile Elmakız* masalında Gülperi, ahlakını düzelterek Elmakız'a kavuşabilir. *Emir Yemen* masalında Fatma, sözünde durmadığı için kaybettiği Emir Yemen'e ulaşmak için sebat eder hatasını anlayınca da eşine kavuşur.

Kahramanın erginlenmesinin tamamlanması için gerekli olan eksikliklerden yoksun olmaması için yakın çevresindeki değerli kişilere sahip çıkması, onları güvende tutması gerekir. Masalda kahramanın sınavlarının bir kısmı değerli kişiye ulaşma veya değerli kişiyi zor durumdan kurtarmasıdır.

Masallarda hatası sonucu kaybettiği eşinin gönlünü alarak ailesini bir araya getirmek en büyük ödüllerdendir. Kahraman önce eşinin sırrını paylaşır veya kötü bir davranışı

sebebiyle kaybeder daha sonra eşini geri almak için kötü huyunu terk eder ve çaba harcar. *Pamuğu Peri* ve benzeri masallarda¹⁶³ kadın eşinin sırrını saklamadığı eşini kaybedince hatasını anlar ve erdemli tavrıyla eşini geri kazanır.

Aile, Anadolu Türk kültüründe ehemmiyetli kurumların başında gelir. Aile bütünlüğü bozulan kahraman ailesini tekrar bir araya getirebilmek için mücadele ederek erdemli olduğunu gösterir. Ailesini bir araya getirdiğinde ise manevi ödülüne ulaşır. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* ve masalında henüz çocukken saraydan atılan kahraman hayatta yardım alarak hayatta kalır ve saraya dönerek durumu düzeltir, ailesine kavuşur. *Kamer Tay* masalında sultan, devden kurtulur ve periler ülkesindeki çocuklarıyla bir araya gelir. *Tasa Kuşu* masalında babasının verdiği ceza sebebiyle Tasa Kuşu tarafından saraydan uzaklaştırılan sultan zorlu bir yolculuk sonunda saraya döner ve çocuklarıyla bir araya gelir.

Kahraman aile kurmak için ideal bir eş bulduğunda veya kaçırılıp tutsak edilmiş eşi ve çocuklarını kurtardığında manevi ödülüne ulaşır. *Kırk Bir Kuğu* masalında şehzade erdemli ve temiz kalpli olmasının mükafatını alır, sevdiği kadına kavuşur. *İnci Salkım* masalında İnci Salkım ve kadın, cadılardan kurtularak erdemli sevgilerinin mükafatını alırlar. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında küçük kardeş, vefalı olması sayesinde Hızır'ın takdirini kazanır. Eşine kavuşur, eşi ve çocuğu ile birlikte erdemli bir hayat sürer. *Uzun Yunus* masalında sultan, Uzun Yunus'u perilerden kurtarır ve evlenir. Kahraman gösterdiği bir başarının ödülü olarak soylu bir eşle evlenmeye hak kazanabilir. *Yedi Başlı Ejderha* ve masalında kahraman bilinmeyen dünyadaki güçleri yenmesinin ödülü olarak şehzade ve kardeşleri padişahın kızlarıyla evlenme hakkı kazanır. *Karga III* masalında avcı, görevlerini yerine getirerek erdemli ve çalışkan olmasının karşılığında eşini bulur. Kahraman erdem sahibi olduğu için de bir eşe sahip olabilir. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalı ve benzeri masalarda¹⁶⁴ kahramanlar erdemleri sayesinde bir ideal eşlerini bulurlar. Bu masalda Bezirganın Oğlu, erdemli olduğu için sihirli güçleri olan bir eşe kavuşur. *Cemile* masalında Cemile, zorluklar çekse de sebat eder. Erdeminin karşılığında karşılaştığı ikinci Beyoğlu ile evlenir.

¹⁶³ Kadın kahramanın eşinin sırrını saklayamadığı masallar: *Peynir Tulumu* (T4), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Şah Yusuf* (K32), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6).

¹⁶⁴ Kahramanın erdemi sayesinde bir eşe sahip olduğu masallar: *Kara Koyun* (DV/9), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Oduncunun Kızları* (DVI/7), *Peri Kızı* (T2), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Balbörek* (DII/4), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Ejderha Kuyusu* (K17).

Kahraman eşi ve çocukları ve kardeşlerini kurtardığında manevi ödüle ulaşmış olur. *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* masalında kardeşlerini hapisten kurtaran Delioğlan ailesini bir araya getirmeyi başarır. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, kayıp kardeşini bulur manen ödülünü alır ve sihirli tavuğu yediği için kazandığı güç sayesinde gittiği ülkede hükümdar olur.

Erginlenmede erdem kazanan kahraman eşi sahip olup aile kurmak başta olmak üzere ailesini bir araya getirme veya sahip olduğu eşini geri alma gibi manevi ödüllere de kavuşabilir. Manevi ödüller kadar olmasa da masal evreninde kahramanın yolunun sona erdiğini gösteren ulaşılması güç maddi ödüller aldığı da görülür.

2.2.6.3 Maddi Ödüller. Kahramanın zorlu sınavları geçmesinin ardından manevi ödüllerin yanında; hükümdarlık, zenginlik, değerli nesne, doğaüstü güç gibi maddi ödüllere de ulaşabilir. Bu ödüllerin başında sihirli nesneler gelir.

Anadolu Türk masallarında kahraman elde etmek için yolculuğa çıktığı veya cesaretinin karşılığı kendine sunulan sihirli nesneler sayesinde doğaüstü güçlere sahip olur. *Sefa ile Cefa* masalında Cefa, tehlikeli canlıları sakinleştirebilen sihirli toprağa sahiptir. *Kör Padişahın Oğlu* masalında ve benzeri masallarda¹⁶⁵ kahraman sihirli nesnelere sahiptir ve bu nesneler sayesinde sevdiğini alır ve sarayına döner. *Kismetimi Arıyorum* masalında Acar, kendine güç veren kılıca sahiptir. Cadı kılıcını çalsa da arkadaşlarının yardımıyla kılıcını geri alır, gücüne kavuşur ve eşini kurtarır. *Tılsımlı Kamçı* masalında Mahmut, sihirli kamçıya sahiptir ve insanları hayvan şekline sokma gücüne kavuşur. *İki Kardeş* masalında Ömer, sihirli değneğe ulaşır ve cadının insanlara yaptığı taş kesilme büyüsünü bozmayı başarır. *Sihirli Ayna* masalında şehzade, önce Arap Üzengi'nin kılıcına daha sonra sihirli aynaya sahip olur. Masalın sonunda da peri padişahının kızı ile de evlenerek sihirli güçleri olan bir eşle yaşar. *Han Arap* masalı ve benzer masallarda¹⁶⁶ kahraman sihirli yüzüğe sahiptir. Kahramanlar yüzüğün gücü sayesinde insanları tanıma ve zor durumlardan kurtulmayı başarır. *Kelikçi* masalında Kelikçi, temiz kalpliliğinin mükafatını olarak hocanın yaptığı şakada geçen sihirli beratı alır. Berat hoca tarafından uydurulmuş olsa da Kelikçi öldüğünde mezarında bulunur.

¹⁶⁵ Kahramanın sihirli nesneler sayesinde eşine kavuştuğu masallar: *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Altı Kız Babası* (B14), *Kral Padişahın Kızı* (B5).

¹⁶⁶ Kahramanın sihirli yüzüğe sahip olduğu masallar: *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Kösenin Atı* (DVI/14).

Sihirli nesneler dışında sihirli güçlere sahip yardımcılara sahip olmak da kahramanın ödülleriindendir. *Fadime ile Sarı İnek* masalında sihirli yardımcıya sahip olan Fadime, Sarı İnek'in yardımlarıyla şehzade ile evlenir. *Karga Peri* masalında çocuk karga sayesinde sihirli nesneler bulur ve padişahın isteklerini gerçekleştirmeyi başarır. *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalında çocuk gizemli kuşları alır ve bilinen bilinmeyen dünyada tüm zorlukları aşmayı başarır. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan, sihirli balıktan yardım alarak padişahın istediği zor işleri başarır, padişahın da gönlünü alarak saraya yerleşir.

Kahramanın sahip olduğu güçler sihirli bir nesne üzerinden edinebileceği türden güçler olabilir. Bazı masallarda ise bu güç kahramanın kendi üzerinde de olabilir. *Sihirbaz ile Öğrencisi* masalında çırak, dönüşüm güçlerine sahip olarak ustasını yok eder. Saraya ulaşır. Kahramanın şekil değiştirebilme kabiliyeti de sihirli güçlerindendir. Örneğin *Keçi Kız* masalında kız şekil değiştirme gücüne sahiptir fakat bu gücü masalın girişinde kullandığı için doğaüstü yardım olarak değerlendirmek daha doğrudur. Masalda kız keçiden insana dönüşerek yolculuğu başlatır. *Kapının Kölesi* masalında köle, siyah tenliyken beyaza dönüşür, sihirli taşlar edinir ve keramet sahibi olur. *Kara Koyun* masalında çoban, hayvanlarla konuşabilir. *Meram Şah ile Sade Sultan* masalında şehzade eşini elde eder ve doğaüstü güçlere sahip olur. *Süpürgecinin Çocukları* masalında iki kardeş bir araya gelir. Doğaüstü güçleriyle sorunları çözerler. *Avcı Ahmet* masalında Ahmet, doğaüstü güçlere sahip, sözüne sadık, erdemli bir fert olur. *Şap ile Şeker* masalında hırsız, yılandan öğrendiği sözlerle sihirli güce kavuşur, padişahın damadı olarak otoritenin varisi konumuna yükselir. *Kara Tavuk* masalında çocuk sihirli kara tavuğu yer ve sihirli güçler edinir. Bilinmeyen dünyanın padişahı olup babası ve kardeşiyle mutlu bir hayat sürer. *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalında kız doğaüstü güçlere sahiptir ve iyi ahlakı sayesinde hak ettiği hayata ulaşır. *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız bütün zorlukları aşmayı başarır. Sihir sayesinde erkeğe dönüşür ve eşini alıp saraya döner.

Kahramanın Erginlenme sonunda ulaştığı maddi ödüllerden biri de gençleşmektir. *Dünya Güzeli* masalında Dünya Güzeli'nin istediği kısırakların sütünü getiren şehzade bu sütü padişaha vermez ve sütle yıkanarak daha da gençleşir. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalında saraydan kovulan yaşlı kadın Peri Padişahının sihriyle gençleşerek güzel bir kadın olur. Sihirli güçler masal dünyasının renkli hale gelmesini sağlayan sembolik olarak da kahramanı yücelten unsurlardır.

Maddi ödüllerden bir başkası da masal dünyasının zirvesine çıkmak yani saltanata sahip olmaktır. Erkek kahraman padişah veya padişahın varisi olurken kadın kahraman sarayda padişahın eşi olur. Kahramanın eş bulması ve saltanata sahip olması genellikle birlikte gerçekleşir. *Parmaksız Ahmet* masalında şehzade, babasının ülkesini yönetmek için tahta geçer, sihirli güçlere sahip eşlerle ve bir deve sahip olur. Kahramanın sahip olabileceği tüm ödüllere ulaşır.

Kadın kahraman için saltanata sahip olma padişah veya şehzade ile evlenmektir. *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masalında Tembel Ahmet, karısının desteği ile erdemli olur. Hem maddi zenginliğe ham de sultanla evlendiği için saraya girmeye hak kazanır. Sultan babası tarafından affedilerek saraya döner. *Benli Bahri* masalında kız doğaüstü güçlere sahip eşiyle birlikte sarayda yaşama hakkı kazanır. Saltanat saraya özgü bir mevki olsa da kahramanın ihtiyaç duyduğu güvenli aile ortamına kabul edilmesi de bir nevi saltanatın temsilidir. Kahraman bir aileye kabul edilerek de kendine bir alan kurabilir. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda kadın Bahtiyar Beyin ailesi tarafından kabul edilerek aileye alınır. *Doğruluk* ve benzeri masallarda¹⁶⁷ kahraman gittiği ülkede tahtın varisi olacak bir evlilik yapabilir. Evlilik manevi bir ödül olsa da tahtın varisi olup saraya girmek maddi bir ödüldür. Sıradan insanlar da saraya alınarak ödüllendirilebilir. *Odun Yarıcı* masalında Adam zekası sayesinde padişah tarafından öldürülmekten kurtulur. Karşılaştığı güçlükleri rahatlıkla aşmayı başarır. Padişah tarafından eşiyle birlikte yaşaması için saraya alınır.

Kahraman genellikle elde edilebilecek her şeye sahip olarak nihai ödüle ulaşır. Saltanat maddi olanaklarıyla ulaşılabilecek tüm zenginliği sağlar. Kahraman kabiliyeti veya erdemi sayesinde saraya kabul edilir hatta tahta geçebilir. *Bumbum* masalında Bumbum, doğruluğu sayesinde gittiği ülkenin padişahı olur. Sıradan insanların için maddi varlık önemli bir ödüldür. Masallarda kahraman diğer insanî kaygılar gibi ekonomik kaygılardan da uzaktır. Eğer böyle bir sorun yaşıyorsa çıktığı yolculukta bu sorunu çözecek bir hazineye kavuşur. *Üç Kardeş I* masalında üç kardeş çıktıkları yolculukta rastladıkları Yahudi ile anlaşmazlıkları çözerken kıvrak zekaları kullanırlar ve servete kavuşur. *Ayşe Kız* masalında

¹⁶⁷ Kahramanın tahtın varisi olduğu masallar: *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Şehşirah Taşları* (DIX/2) *İlik Sultan* (B18), (A1), *Ütelek* (B16) *Kara Yılan* (A12), (DV/10), *Mehmet Eşkiya* (B17), (DVII/8), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Papağan* (B9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Deli Gücük* (B11), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), (DX/4), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Cimri ile Cömert* (DIII/2).

Ayşe Kız, üvey annesi tarafından atıldığı kuyuda karşılaştığı yaşlı kadının verdiği hazine dolu sandıkla eve döner ve babasına serveti verir. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* şehzade kuyudan çıkmayı başarır. Gizemli dünyanın en değerli nesnelerini alır. *Evden Kovulan Köse* masalında Köse, zekası sayesinde zengin olur ve evine döner. *Tık Sopam* masalında Keloğlan, kazandığı altınlar sayesinde zengin olur ve annesiyle birlikte ülkeyi terk eder.

Maddi ödüller masal dünyasının sihirli nesneleri, en üst merteye olan tahta çıkma veya tahtın varisi olma şeklinde görüldüğü masallarda bu somut ve maddi denebilecek nesneler de statü olarak yükselmeyi temsil eder.

Erginlenme aşamalarını tamamlayan kahraman elde ettiği ödülü bilinen dünyaya geri götürerek iyiliği yaymakla görevlidir. Kahraman geri dönerken de bilinmeyen dünyada engellerle karşılaşır. Bilinen dünyaya iyiliği getirmeyi başarır ve yolculuğunu tamamlar.

2.3 Dönüş

Monomitin Yola Çıkış ile başlayan tam çevirimi, Erginleme ve Dönüş ile tamamlanır. Yolculuğunun Dönüş amacı, sınavları geçerek bilinmeyen dünyadaki nihai ödüle ulaşan kahramanın ödülü ile birlikte maceraya başladığı bilinen evrene dönmesi sırasında gerçekleşen altı alt aşamayı kapsar. Kahraman yolculuğunun Erginlenme aşamasında dönüşüm geçirir, doğaüstü güçler edinir, eşini bulur ve ödülleri elde eder. Edindiği ödüllerin en değerlisi ve diğer ödülleri anlamlı kılan erdem kazanmasıdır. Güçlenen, ödüller kazanan kahraman ödülleri maceranın başlangıç noktası olan bilinen dünyaya götürmeli ve topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmelidir. Dönüş aşamasında kahramana Yola Çıkış aşamasındaki aşamalara benzerlik gösteren alt aşamalardan geçer. Yola Çıkışın ilk alt aşaması olan Maceraya Çağrı aşaması Dönüşte de gerçekleşir. Kahraman yine bu çağrıyı reddeder fakat çağrıyı reddetmesine rağmen dönüş yoluna girmek zorunda kalır. Bilinen dünyaya ulaşmasını engellemek isteyen veya bilinmeyen dünyada aldığı ödülü götürmesini engellemeye çalışan doğaüstü güçlerle karşılaşır. Dostu olan doğaüstü varlıkların yardımıyla veya edindiği kendi doğaüstü güçlerle bu engelleri aşar. Kahramanın bu güçlerle mücadele ederek geçmesi sırasında Büyülü Kaçış gerçekleştirir. Kahramanın Dönüş Eşiği Aşmak için doğaüstü güçlerden destek alması da Yola Çıkış sırasında görülen doğaüstü yardım Dönüş aşamasında dışarıdan gelen yardım şeklinde görülür. Zorlu sınavları geçen, nihai ödüle ulaşan, ödülünü bilinen dünyaya getirmeyi başaran kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyanın ustası olur. İki dünyada da saltanatın veya gücün sahibi olduğunda Yaşama Özgürlüğüne ulaşır.

Campbell'ın çevirim tasnifinde gösterdiği Dönüş ve Erginlenmenin alt aşamaları Anadolu Türk masallarında ile iç içedir. Yine çevirimin aşamaları arasında değerlendirilen nihai ödülün mahiyeti monomitte sihirli nesne, saltanat, eş bulmak yerine erdem sahibi olma şeklinde görülmesi daha yaygındır. Kahramanın manevi bir ödüle ulaştığında bu ödülünün bilinen dünya için görünürde somut bir faydası olmaz. Kahraman, bilinen dünyadaki tehlikeleri ortadan kaldırdığı ve ideal insan olarak bilinen dünyaya örnek olduğunda masal tamamlanır.

Anadolu Türk masallarında Dönüş aşamasının örneklerinde görülme şekilleri daha açık izah edilebilir.

2.3.1 Dönüşün Reddedilmesi

Kahraman Erginlenmenin son aşamasında yolculuğu tamamlar ve gösterdiği başarıları sonucu yola çıkarken ulaşmak istediği hedefe yani ödülüne kavuşur. Kahraman daha sonra bilinmeyen dünyada aldığı bu ödülü bilinen dünyaya geri getirmesi için bir çağrı alır veya sorumluluk duyarak ödülü bilinen dünyaya götürmesi gerektiğini hisseder. Kahramanın erginlenmenin zirvesinde olduğu için rehavete kapılarak bu çağrıyı duymak istemez. Ulaştığı yerde elde ettiği ödülle kalmak ister. Bir davet beklemeden veya çağrıyı alır almaz dönmeyi kabul eden kahramanların sayısı dönmeyi istemeyen kahramanlara nispeten daha çok olsa da bu tereddüt monomitte bir aşama olarak yer alır. Türk masallarındaysa ise Yola Çıkış aşamasında olduğu gibi Dönüş aşamasında da çağrının reddedilmesi da nadir bir durumdur. Monomite rastlanan 249 Türk masalından sadece 16 örnekte¹⁶⁸ kahraman dönüş için gelen çağrıyı reddeder. Bu örneklerdeki çağrılar da genellikle örtük çağrılardır. Anadolu Türk masallarında dönüş için gelen çağrının doğrudan geri çevrilmesine neredeyse yok denecek kadar az örnekte rastlanır. Bu durum dönüş için yapılan çağrının örneklerinin gösterdiği ortak noktaların da sınırlı olmasına sebep olur. Dönüş çağrısı kahramana doğrudan bir haberci aracılığıyla gelebilir veya kahramanın kendini sorumlu hissederek bilinen dünyaya dönmek istemesi bir nevi içten gelen çağrı olarak görülür. Kahramanın içindeki bir his veya toplumun kendine yüklediği sorumluluk sebebiyle geri dönmesinin gerektiği durumlarda da geri dönmeyebilir. Bu da bir nevi Çağrının Reddidir.

¹⁶⁸ Kahramanın dönüşü reddettiği masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Rüzgar Dev* (K19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bumbum* (DII/14), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Tahta At* (DIX/3), *Yarım Arap* (DX/4), *Yedi Başlı Dev* (DX/6).

Anadolu Türk masallarında kahramanın dönüş için bir çağrı almaması da mümkündür. Kahraman bu durumda bilinmeyen dünyada ulaştığı ödülle birlikte kalır. Sınırlı sayıdaki örnekte görülebilen Dönüş aşamasındaki Çağrının Reddi sayılabilecek durumların başlıca sebepleri; çağrının kahramanın kaçtığı kişiden gelmesi, kahramanın değerli kişi veya tahtı bırakmak istememesi gibi durumlardır. Bu durumların tüm örnekleri şu şekilde inceleyebiliriz.

2.3.1.1 Kahraman Kaçtığı Kişinin Çağrısını Reddeder. Kahraman Erginlenme aşamasının sonunda bilinmeyen dünyada kısmetine veya murat ettiği ödüle kavuşur. Zorlu bir yolculuğun ardından elde ettiği bu güzel hayatı bırakıp tekrar zorlu bir yola girerek bilinen dünyaya dönmek istemez. Bu yolculuk kahramana cazip gelmese de topluma karşı sorumluluğu sebebiyle bilinen dünyaya dönüp nihai ödülü geri götürmesi gerekir. Kahramanın bilinen dünyaya dönme konusunda isteksiz olması halinde bilinen dünyadan kaçmasına sebep olan güç tarafından bulunur ve bu sefer bilinen dünyaya geri dönmeye zorlanır. Bu durumda kahraman kaçtığı eski eş veya peşine takılan kişinin zorlayıcı davetini reddederek bilinmeyen dünyada kalmak ister.

Bir Kız ve Yedi Aptal masallarda Aptal evde yalnız kalan kızları öldürür fakat Ayşecik kurnazlığıyla hayatta kalmayı başarır. Aptal'dan kurtulmayı başaran Ayşecik kaçar ve kendine bir hayat kurar. Aptal, Ayşecik'i bulmayı başarır ve Ayşecik Aptal'la geri dönmek için aptalı evinin kapısını bekleyen aslan ve kaplana öldürtür, eşiyle olan hayatına devam eder. Aptal'ın kendine yaptığı dönüş çağrısını reddetmiş olur. Benzeri durum *Dev ile Kız I* ve *Kıllı Derviş* masalında da görülür. Kaçtığı doğaüstü varlıkla bilinmeyen dünyada karşılaşan kadın da bir önceki masaldaki Ayşecik gibi kendini öldürmeye gelen Dev'i kapıda bekleyen aslan ve kaplana öldürtür. Bu üç masalda da kadın kahraman doğaüstü güçleri olan düşmanı tarafından geri götürülmek istense de kahraman, düşmanları bertaraf ederek hayatını sürdürmeyi başarır. Bu masallardaki gibi dönüş çağrısı tehlikeli kişiler tarafından yapıldığında kahraman çağrıyı reddetmekle kalmaz mümkünse kötü kişiyi ortadan kaldırır. Kahraman dönüşe zorlayan kişiyi ortaya kaldırırsa diğer Dönüş aşamaları da gerçekleşmez.

2.3.1.2 Değerli Kişiyi veya Tahtı Bırakmak İstemez. Kahraman dönmesi için bir davet aldığı anda bilinmeyen dünyada bulduğu eşini veya sahip olduğu tahtı bırakıp dönmek istemez. Kahraman bazen sadece bilinmeyen dünyada elde ettiği saltanatı bırakmak istemediği için dönmek istemez. *Bumbum* masalında Bumbum gittiği ülkenin padişahı olur

ve tahtı bırakıp köyüne dönmez. Taht dışında ideal eşi bulmuş olmak da kahramanın dönmemesi için geçerli bir sebeptir. *Tahta At* masalında delikanlı, bilinmeyen dünyada ideal eşini bulsa da önce eşini elde edemez. Geri dönmeyi reddeder ve ısrarı sonucu eşini elde etmeyi başarır. Eşinin ülkesine yerleşirler. *Yarım Arap* ve *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında kahraman sevdiğine ulaşmak için ilk çabasında başarısız olur. Geri dönme teklifi alır. Bu teklife uymak yerine bilinmeyen dünyada kalıp sevdiği için mücadele etmeye devam eder. Bazı masallarda kahraman hem eşini hem de tahtı terk etmek istemez. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Melül, Abügüneş'e ulaşır, Kara Duman Abugüneş'le evlenmesine izin vermez. Melül Abügüneş'i almadan dönmeyi reddeder. Kara Duman padişahı öldürür ve Melül padişah olup Abügüneş'in ülkesinde kalırlar. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında değirmenci geldiği yere dönmez. *Rüzgar Dev* masalında Ankakuşu şehzadeye saraya dönmesini söylese de şehzade karısını bırakmak istemez. *Hayırdır İnşallah* masalında delikanlı, evden kovulduktan sonra gittiği ülkeye yerleşir. Hem sultan ile evlenir hem de padişahın veliahdı olur. *Yedi Başlı Dev* masalında delikanlı, devi öldüren kişiyi arayan padişahın duyurularına rağmen ortaya çıkmaz. Daha sonra sultan delikanlıyı tanır, evlenerek sarayda yaşarlar.

2.3.1.3 Diğer Durumlar. Masallarda nadiren kahramanın bilinen dünyaya dönmesi için yapılan davet bir zorlama şeklinde olabilir. *Evden Kovulan Köse* masalında evinden kovulan Köse, devlerle karşılaşır ve devlerin arasında yaşar. Keskin zekasıyla devleri yönetecek duruma geldiğinde devler Köse'den kurtulmak ister. Köse devleri arasındaki üstün durumunu bırakmak istemese de devler bir çuval altın vererek Köse'yi dönmeye ikna eder. *Şap ile Şeker* masalında ise masalın kahramanı olan çocuk, padişahın kaybetmemesini tembihlediği tavşanları kaybeder ve dönerse canından olacağını bildiği için kaçarak Dönüşü Reddetmiş olur. *Ejderha Bey* masalında ilginç bir durum gerçekleşir. Kadın ilk eşi olan Ejderha Bey'i kaybettikten sonra Bahtiyar Bey'le evlenir. Daha sonra kendini bulan ilk eşiyle dönmek isteyince Bahtiyar Bey'den olan çocuğu Bahtiyar Beye bırakarak Ejderha Beyi ile döner. Burada çağrıyı reddetmek açıkça görülmesi de ciddi bir tereddüt vardır. Annenin evladını bırakmayı kabul etmesi masalın erdem mantığıyla çelişir.

Türk toplumunun kültürel kodlarıyla oluşan masallarda Yola Çıkış aşamasında olduğu gibi Dönüş aşamasında da çağrıyı reddetmenin pek sık görülmemesi masalın toplumun ahlakını yansıttığının da bir göstergesidir. Kahraman topluma karşı sorumluluk bilinci diğer toplumlardan yüksek olduğu için görevini ifa etmekten ve sorumluluk almaktan kaçınmaz. Görevle karşılaştığı zaman tereddüt etmeden yerine getirmeye çalışır. Anadolu Türk

masallarında bu aşama için gösterdiğimiz masalarda Çağrının Reddi değil ancak açıkça anlaşılmaması veya benzeri durumları örneklendirmemiz mümkündür.

2.3.2 Büyülü Kaçış

Bilinmeyen dünyadaki hedefine ulaşan kahramanın tanrıça ile karşılaşması olumlu veya olumsuz sonuçlanabilir. Kahraman bilinmeyen dünyanın tanrıçasının gönlünü almayı başarıya tanrıça tarafından kutsanır. Bu onay ve destek sayesinde ödülüyle birlikte bilinen dünyaya dönüşü bilinmeyen dünyanın tüm güçleri tarafından desteklenir. Aksi halde kahraman dönüş yolunda geri dönmesine engel olmaya çalışan güçlerle mücadele etmek zorunda kalır. Kahramanın bilinmeyen dünyanın tanrıçası ve diğer doğaüstü canlılar tarafından engellenmeye çalışılırsa bu engelleri aşmak için doğaüstü yardımlar alması veya kendi doğaüstü güçlerini kullanması gerekir. Kahraman elde ettiği iksir, sihirli nesne veya üzerine topladığı doğaüstü güçlerle ardından gelen bu doğaüstü güçlerden kurtulması süreci yolculuğun Büyülü Kaçış aşamasını oluşturur.

Monomitin görüldüğü Anadolu Türk masallarında 101 örnekte kahraman Büyülü Kaçış aşamasını gerçekleştirir. Kahramanın kaçışı genellikle bilinmeyen dünyadan bilinen dünyaya doğru gerçekleşirken sadece 4 masalda¹⁶⁹ kahraman periler ülkesinden bilinen dünyaya, iki masaldaysa¹⁷⁰ bilinen dünyanın içinde farklı yerlere kaçarak bu aşamayı gerçekleştirir.

Anadolu Türk masallarında Büyülü Kaçış kahramanın kaçtığı güç ve kahramanın kaçmasını yardım eden güçler şeklinde iki başlıkta değerlendirmek mümkündür. Bilinmeyen dünyada doğaüstü varlıklar veya otorite kahramanı kaçmaya iterken doğaüstü canlılar, kendi sahip olduğu veya yardım aldığı sihirli güçler kahramanın Büyülü Kaçışını gerçekleştirmesine yardım eder.

2.3.2.1 Kahramanın Kaçtığı Güç. Kahramanı Büyülü Kaçışa yönlendiren güç bu kaçışın olağanüstü bir hal almasına sebep olacak kadar kudretli olmalıdır. Kahramanın genellikle doğaüstü varlık veya bilinmeyen dünyanın doğaüstü güçlere sahip otoritesinden kaçmak zorunda kalır. Daha önce Yola Çıkış aşamasında doğaüstü yardım alan kahraman, Dönüş aşamasındaki Büyülü Kaçışını gerçekleştirmek için de doğaüstü güçler tarafından desteklenir. Kahramanın kaçtığı doğaüstü varlıklar masal dünyasının bilinen figürleri olan;

¹⁶⁹ Kahramanın Periler diyarından kaçtığı masallar: *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Üç Şehzade* (DX/1), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14).

¹⁷⁰ Kahramanın bilinen dünya içinde kaçışı gerçekleştirdiği masallar: *Tasa Kuşu* (A6), *Tahta At* (DIX/3)

devler, periler veya cinlerdir. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalı ve diğer masalarda¹⁷¹ kahramanın kaçtığı doğaüstü varlık devdir. Kahraman 4 masala¹⁷² perilerden kaçır. Anadolu Türk masallarında Arap olarak geçen cinler de kahramanın dönüşünü engellemek isteyen diğer doğaüstü varlıklardır. *Uyku Şehzade* masasında uyku şehzade cinler ülkesinden çocuğunu alıp kaçır. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masasında kız, Arap'ı yenerek abisini kurtarır. Cadılar kahramanın kaçışına engel olan diğer doğaüstü masal kahramanlarındandır. *Sihirli Gül* masasında şehzadenin dönüşünü engellemek isteyen cadıdan kurtulması için cadının kızları yardım eder. Cadının kızları, cadının bahçesindeki sihirli gülleri alan şehzadenin kaçmasına göz yumar.

Kahramanın kaçtığı diğer güç masal dünyasının otoritesidir. Kahraman otoritelerinden kaçmak için de insanüstü güçlerini kullanabilir veya doğaüstü güçleri olan canlıların yardımını alabilir. *Tasa Kuşu* masasında bilinmeyen dünyanın padişahı, gelini olan sultanı öldürtmek istese de sultan sihirli Tasa Kuşu'nun yardımıyla kaçır. *Ütelek* masasında sultan, öldürüleceği sırada karşısına çıkan Aksakallı'nın inayetiyle kurtulur. *Balıkçı Mehmet* masasında Mehmet, padişahın istediği konuşan çocuğu bulur, çocuğu bulduğu için de padişahı kurtulur.

Anadolu Türk masallarında kahramanın dönüşünü engellemeye çalışan doğaüstü varlıkların başında devler gelir. Bunun dışında diğer masal varlıkları olan periler de kahramanı engellemek ister. Bilinmeyen dünyanın otoritesi olan padişah da kahramanın dönüşünü engellemek istese de Erginlenme aşamasında güçlenen ve nihai ödülü bilinen dünyaya götürmeye çalışan kahraman bu güçlerden kurtulmayı başarır.

2.3.2.2 Kahramanın Kaçma Şekli. Kahraman geri dönüşünü engellemeye çalışan güçleri atlatmak için kendi sahip olduğu doğaüstü güçleri, sihirli nesneleri kullanır veya doğaüstü varlıklardan yardım alır. Kahramanın yolculuğunun farklı aşamalarında macerasını sürdürmesine, nihai ödülü elde edip bilinen dünyaya getirmesine destek olan yardımcıları; doğaüstü canlılar, manevi şahıslar, doğaüstü güçlerdir. Bu yardımcılar Büyülü Kaçış aşamasında da ortaya çıkar ve kahramana yardım eder.

¹⁷¹ Kahramanın devlerden kaçtığı masallar: *Çember Tiyar* (B10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Cankulu* (DII/15), *Canpolat* (DII/16), *Emir Yemen* (DIII/16), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Peynir Tulumu* (T4), *Şah Yusuf* (K32).

¹⁷² Kahramanın perilerden kaçtığı masallar: *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T 34), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K 26), D III/14), (T 11), *Üç Şehzade* (D X/1).

Anadolu Türk masallarında Büyülü Kaçış aşaması ve ardından gelen dışarıdan gelen yardım aşamaları iç içe geçmiştir. Kahramanın kaçışını büyülu hale gelmesi için kendi çabasıyla kaçışı gerçekleştirdiği örnekleri kapsar. Kahramanın alınan yardımla kaçışın gerçekleştiği örneklerle bir sonraki aşama olan dışarıdan gelen yardım başlığında değerlendirilmelidir. Fakat dışarıdan gelen yardım doğaüstü güçlerden olduğu örnekler sebebiyle kaçış büyülu hale geldiği örnekleri bu aşamada göstermek gerekir. Bu sebeple bu örnekleri iki aşamada da kullanarak açıklamak daha doğru olacaktır.

Kahramana Büyülü Kaçış için yardım eden doğaüstü canlıların arasında en sık görülenleri masal dünyasının hayali varlıkları olan devler ve cinlerdir. İyi niyetli devler kahramanın hedefine ulaşmasına yardım ettikten sonra ödül ile birlikte dönmesine de yardım eder. *Güneşin Kızı* masalında çocuk, dev teyzesi sayesinde Güneş Kızı'nı alır ve evine döner. *Seksen Göz* masalında Uğur, devlerin yardımıyla sihirli koltuğu alır ve saraya döner. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah, ejderhanın yardımıyla çocuklarını geri almayı başardıktan sonra yine ejderhanın yardımıyla ülkesine döner.

Masalın büyülu evrenindeki bilinen dünyaya ait hayvanlar da sihirli güçlere sahip olabilir ve bu özellikleri onları da doğaüstü canlılar haline getirir. Anadolu Türk masallarında özellikle kuşlar kahramana yardım eden doğaüstü varlıklardır. Kahramanın bilinmeyen dünyadan bilinen dünyaya dönüşünü uçabilen canlılarla yapması masalın akışına uygundur. Kuşlar arasında bu yolculuk için en uygun olanı masal dünyasının önemli figürlerinden biri olan Zümrüdüanka'dır. Farklı varyantları olan *Zümrüdüanka* masalında küçük şehzade, abileri tarafından terk edildiği kuyuda kahramanlıklar gösterir, Zümrüdüanka kuşunun yavrusunu yılandan, padişahın kızını da devden kurtardıktan sonra ödül olarak Zümrüdüanka'nın sırtına binerek yeryüzüne çıkar. Zümrüdüanka; *Devkulak* masalında anne kuş, *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* masalında saka kuşu, *Korkusuz Oğlan* masalının kahramanı olan oğlanı kuyudan çıkaran loru kuşu gibi isimlerle görülür. Büyülü Kaçışta kahramana yardım eden ve doğaüstü güçleri sahip farklı kuşlara da rastlanır. *Kırk Haramiler* ve *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında kahramanlar, güvercinlerden yardım alır. *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalında şehzade, kara diyardaki kartal sayesinde ak diyara dönmeyi başarır. *Aslan Sütü* masalında eşinin isteklerini bulmak için yola çıkan adam, kartalın sırtına binerek aslan sütünü alır ve geri döner. Anadolu Türk masallarında görülen doğaüstü güçlere sahip yardımcı kuşlar arasında en farklı olanı biri *Söz Dinlememenin Cezası* masalındaki sihirli bir kuştur. Bu masalda kuş, çocukları kurtların elinden kurtararak evlerine götürür. Diğer masallardaki kuşlar kahramanı sadece

kurtararak gideceği yere ulaştırırken bu masalda kahramanların yaralarını da tedavi eder. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında kuşların haber vermesi sayesinde şehzade, lala ve eşleri cadılardan kurtulur. *Meram Şah ile Sade Sultan* masalında şehzade, kuş yardımıyla karısını devden kurtarır.

Anadolu Türk masallarında kuşlardan sonra en sık görülen yardımcı hayvan attır. Türk toplumunun tarihin kadim dönemlerinden beri yakın ilişki içinde olduğu at masallarda da kahramanın dost ve yardımcısı şeklinde görülür. Anadolu Türk masallarındaki atlar genellikle doğaüstü güçlere sahiptir ve kahramanın kaçmasına yardım eder. *Sihirli Tavşan* ve diğer masalarda¹⁷³ kahraman ata binerek kaçmayı başarır. *Kamer Tay* masalında sultan, önce saraydan ayrılır. Sonra çocukları için sihirli bir biçimde rızka kavuşur, sonra da Kamer Tay kadın ve çocuklarını kurtarır. *Yanı Benli Kır At* masalında çocuk, atıyla uçarak devden kaçır.

Derleme esnasında bir yanlış anlaşılma olma olasılığı yüksek durumun görüldüğü iki masalda kahraman halk arasında erkek atlar için kullanılan aygır terimiyle karışması muhtemel bir durum gerçekleşir. Kahraman Anadolu topraklarında görülen bir hayvan olmayan su aygırı ile Büyülü Kaçışı gerçekleştirir. Doğru kullanıma örnek olabilecek *Yedi Başlı Ejderha* masalında şehzade, deniz kenarındaki büyülü aygır yardımıyla ejderhanın tilsimini bulur. Karıştırılmış olması muhtemel bir başka durum da *Rüzgar Dev* masalında görülür. Bu masalda şehzade su aygırları ve atının yardımıyla karısını Rüzgar devden kaçırmayı başarır. *Yarım Arap* masalında ise şehzade su aygırı ile birlikte devin canlarına ulaşmak için yedi denizin ötesine gider.

Masallarda kahramana kaçış için yardım eden diğer hayvanlar köpek bazen de faredir. *Parmaksız Ahmet* masalında Parmaksız Ahmet, babası tarafından atıldığı kuyudan kervancılara yol gösteren köpeği sayesinde kurtulur, sonra da karşılaştığı ermiş gözlerini iyileştirerek yolunu bulmasını sağlar. *Yılan Peri* masalında çocuk, fareler padişahının yardımıyla mağaradan çıkmayı başarır. Kahramana Büyülü Kaçış için yardım eden bir diğer hayvan da yunustur. *Süpürgecinin Çocukları* masalında delikanlı bin bir çiçeğin sırrını öğrendikten sonra yunusun sırtına binerek bilinen dünyaya dönmeyi başarır. Kahramana yardım eden sihirli hayvanlar arasında kahramanın kapısını bekleyen evcil aslan ve kaplanlar da görülür. *Kıllı Derviş, Ölü Yiyen Adam ve Bir Kız ve Yedi Aptal*

¹⁷³ Kahramanın kaçmak için sihirli atını kullandığı masallar: *Tahta At* (DIX/3), *Dünya Güzeli* (DIII/1), *Balböyrek* (DII/4), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *İhtiyar Kuş* (T14), *Kamer Tay* (K29), *Yanı Benli Kır At* (DX/3).

masallarında kahraman, kendini takip eden kişiyi kapıda bekçilik eden aslan ve kaplana öldürtür.

Kahraman bazen hem sihirli nesne hem de sihirli canlılardan yardım alabilir. *Altın Bülbul* masalında şehzade, saraydan çıkarken sihirli aslan, kaplan, ırmak, çalılar ve kapıların yardımını alır. Sihirli deniz atına binerek kaçar.

Kahramanın kaçışına doğaüstü güçlere sahip kişiler yardım ettiğinde kaçış büyülü hale gelir. *Kelikçi* masalında bu kişi Kelikçi'nin Hac'dan dönerken karşılaştığı gizemli kır atlıdır. Kelikçi, arkadaşlarının şakası sebebiyle geri dönmek zorunda kalınca bu Kır Atlı ihtiyardan yardım alır ve bir anda Kâbe'ye döner, beratını alır ve tekrar kervana yetişir. *Ayşe Kız* masalında Ayşe, yaşlı kadından yardım alır ve büyülü ak ırmakta sandala biner. *Sultan Süleyman ve Cennet* masalında Sultan Süleyman, Pehlül Derviş'in yardımıyla evine dönmeyi başarır.

Masallarda görülen doğaüstü canlılardan olan Arap da kahramana Büyülü Kaçış için yardım eder. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, kabağın içinden çıkan Arap'ın ordusu sayesinde Kral-Padişah'ın ordusundan kurtulur ve ülkesine dönmeyi başarır. Periler de masal dünyasında kahramana yardım eden doğaüstü figürlerdir. *Kara Kedi* masalında küçük sultan, sarayda peri kızını bulur. Peri kızı delikanlının üstündeki büyüü kaldırır.

Kahramanı sıradan insanlardan ayıran ve yolculuğu sırasında ihtiyaç duyduğu güçleri kendi içinde taşıyabilir veya sihirli nesneler sayesinde edinir. Kahraman dönüş yolunda ödülünü bilinen dünyaya taşıırken karşılaştığı güçlükleri bu güçlerle aşar. Bu güçlerden en önemlisi öldükten sonra dirilebilmedir. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalında ölür küçük şehzade ve tekrar dirilmeyi başararak doğaüstü gücünü gösterir. Bir başka doğaüstü güç de kahramanın şekil değiştirmesidir. *Ali Cengiz Oyunu* masalında çocuk Ali Cengiz'den kurtulmak için darı tanelerine dönüşür ve kaçmayı başarır. Şekil değiştirerek peşine takılan doğaüstü güçten kaçma bunun dışında 6 masalda¹⁷⁴ daha görülür.

Kahramanın sihirli güçlerinden biri de hayvanlarla konuşma kabiliyetidir. Dönüş yolunda zor bir durumda kalan kahraman hayvanlarla konuşma gücü sayesinde sihirli kaçışı gerçekleştirebilir. *Kara Koyun* masalında çoban leyleklerin konuşmasını anlama gücüne sahiptir. Leylekleri takip ederek sürüyle birlikte Ağa'nın evine döner.

¹⁷⁴ Kahramanın şekil değiştirerek kaçabildiği masallar: *Deveoğlu* (K11), *Berli hava* (DII/8), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *İnci Salkım* (DV/4), *Sihirli Ayna* (K35), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18).

Kahraman dua sayesinde de dönüşte karşılaştığı zor durumdan kurtulup kaçmayı başarabilir. *Uzun Yunus* masalında Uzun Yunus ve padişahın kızı, hocaların dualarını okuyarak perilerden kurtulmayı başarırlar. *Emanete İhanet* masalında da kız, azadın elinden kurtulmak için dua eder dua sayesinde azadın gözlerine perde iner. *Sefa ile Cefa* masalında dönüş yolunda Cefa'nın karşısına çıkan derviş yerdeki toprağı alıp okumasını söyler. Cefa toprağı artlarından gelen büyülu hayvanlara atınca hayvanlar sakinleşir. Kız da kaçmayı başarır.

Kahraman yolculuk sırasında edindiğı doğaüstü güçleriyle Büyülü Kaçışı gerçekleştirebileceğı gibi sihirli bir nesneye sahip olarak da kaçışı gerçekleştirebilir. Doğaüstü güçleri atlatmak zorunda kalan kahramanın da sıra dışı güçler kullanması gerekir ve kahraman bu gücü sihirli nesnelerden alır. Kahramana yardım eden sihirli nesneler de kaçışı büyülu hale getirir. *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız, dönüş yolunda peşine takılan devden saraya girerken iyi davrandığı; kapı, dere, çeşme ve dikenlerin yardımıyla kurtulmayı başarır. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında kız, taşa dönüşen abisinin üzerine sihirli su dökerek büyüyu bozar ve abisini çözer. *Karga Peri* masalında sihirli nesne, karganın avcıya verdiğı sihirli tüyledir.¹⁷⁵ *Kulah, Kamçı ve Seccade* ve diğeri iki masalda¹⁷⁶ bu sihirli nesne uçan seccade veya halıdır. Bu masalda görülen sihirli nesne olan kamçı *Kör Padişahın Oğlu* masalında da görülür. Masalda şehzade, yamçı ve kamçı ile önce kızın evine sonra saraya döner. *Kırkinci Oda* masalında Kaplan Adam, sihirli post ve kamçıyı bulur. Sihirli nesneleri sayesinde Bilge'nin tutsak edildiğı Sivri Dağ'a gitmeyi ve dönmeyi başarır. *Kuru Kafa I* masalında ise farklı sihirli nesneler vardır. Masalın kahramanları Halit ve kız, devden kaçarken sihirli çorap, tarak, nalı kullanır. Bir başka sihirli nesne de sahibine doğaüstü güçler veren kılıçtır.

Türk toplumunda manevi değeri olan yüzük masalda kahramana farklı güçler veren sihirli bir nesneye dönüşebilir. *Keloğlan* masalında Keloğlan, insanları istediğı gibi hareket ettiren bir yüzüğe sahiptir ve bu sihirli yüzüğün gücünü kullanarak karısını ve sarayı geri getirir. Takılar arasında bilezik de kahramana doğaüstü güç verebilir. *Muradına Ermeyen Dilber* masalında kız, önce gaipten seslenerek şehzadeyi türbesine getirir. Çocuğı sarayda bileziğini bulup getirdiğinde hayata döner. Tek örneğı görülen bir başka sihirli nesne de

¹⁷⁵ Kahramanın sihirli tüy kullandığı masallar: *Karga III* (DV/11), *Kırk Bir Kuğı* (DVI/8).

¹⁷⁶ Kahramanın sihirli halı veya seccadeye binerek kaçtığı masallar: *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6).

sihirli mayadır. *Altı Kız Babası* masalında kız, Beyoğlu'nun altın elmasını alıp maya sayesinde denizi yarıp içinden geçer. *İğci Baba* masalında İğci Baba kendinden kaçan kızı bulduğunda kızı kaçırmak için sihirli büyü şişesini kullanır. Kız uyku şişesini kırmayı başarak eşini uyandırır ve İğci Baba'dan kurtulur.

Birden çok yardımcı ve sihirli nesnenin görüldüğü masallar da vardır. *Küçük Oğlan ve Cengaver* masalında kızın kurtulması için huysuz bir at ve sihirli su şişesi gerekir. Kahramanın Büyülü Kaçışı gerçekleştirmesi esnasında iç içe geçmiş olan doğaüstü yardım, yolculuğun diğer aşaması olan Dışarıdan Gelen Kurtuluş ile net şekilde ayırmak oldukça güçtür. Dışarıdan Gelen Kurtuluş kahramanın aldığı yardımı, kahramana yardım eden güçleri barındıran bir başlık olarak Büyülü Kaçış ile birlikte düşünülebilir.

2.3.3 Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Anadolu Türk masallarında kahraman topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmek ve iyiliği her iki dünyada yaymak için ödülü ile birlikte geri döner. Campbell'a göreyse kahramanın geri dönme sebebi ayrıldığı dünyanın halkı tarafından kıskanılmasıdır (Campbell, 2021:243-245). Bilinmeyen dünyadaki başarılarının ödülünü alan kahraman genellikle taşıdığı sorumluluk hissiyle veya farklı sebepler ve farklı yollarla geri dönüş yolculuğuna başlar. Campbell'a göre bu aşmada kahraman dönüş yolunda yardımlar alır. Maceranın son aşamalarında kahramana tüm sınavı boyunca destek olan doğaüstü yardımcı gücün desteği devam eder. Kahraman, bilinci yenik düşse de bilinçdışı yine kendi dengesini sağlar ve geldiği dünyaya geri döner. Egosuna tutunup onu kurtarmak yerine, Büyülü Kaçış aşamasının örüntüsünde olduğu gibi onu kaybetse de fakat bir inayet yoluyla geri dönmeyi başarır. Bu da bizi tüm mucizevi gezintinin ancak bir girişi olduğu çevrimin son dönüm noktasına getirmektedir. –yani, kahramanın mistik alandan günlük dünyanın alanına dönmek üzere paradoksal, aşırı zor eşik geçişinin son dönüm noktasına. İster dışarıdan kurtarılsın, ister içeriden sürüklensin ya da ödülüyle birlikte rehber tanrıça zarif bir biçimde taşınınsın; parçalara ayrılmış insanların içinde kendilerini tüm saydığı çoktandır unutulmuş orada kendisine bahşedilen lütufla yeniden girmesi gerekmektedir. Ego-dağıtan, yaşam-veren iksiriyle toplumla yüzleşmeli ve makul sorgulamalarla, aşırı gücenmiş ya da anlamakta zorlanan insanların dönüş darbelerini üstlenmelidir (Campbell, 2021: 243-245).

Kahramana Dışarıdan Gelen Kurtuluş -masalın doğasına uygun olarak- doğaüstü güçler, sihirli nesneler, ilahi-gizemli kudret ve sıradan insanlar tarafından yapılan yardımlar

şeklinde gelir. Bu durum bir önceki bölümde bahsettiğimiz Büyülü Kaçış ile iç içe geçmesine sebep olur ve bu iki aşamanın ayrılmasını güçleştirir.

2.3.3.1 Doğaüstü Canlılardan Gelen Yardım. Dışarıdan gelen yardımın kaynağı daha ziyade masal dünyasının doğaüstü canlılarıdır. Sınavlar aşamasında kahramana yardım eden periler ve devler dönüşte de eşiği aşması konusunda destek olmayı sürdürür. Bu doğa üstü varlıkların başında iyi niyetli periler gelir. Masal dünyasının sihirli varlıkları olan periler *Keloğlan ile Üç Peri* masalında peri kızı olarak görülür ve Keloğlan’a yol gösterir ve birlikte saraya gelir. Bunun gibi 9 masalda¹⁷⁷ kahraman peri kızından bilgi alarak veya peri padişahının sihirli güçlerini kullanan periler yardımıyla Dönüş Eşiğini Aşmayı başarır. Periler dışında Arap olarak anılan cinler de kahramana yardım eden diğer varlıklardır. *Balık Bilmezse Halık Bilir*, *Kör Padişahın Oğlu* ve *Kismetimi Arıyorum* masallarında Arap, macera boyunca yardım ettiği şehzadenin evlendiği sultanın içindeki yılanı çıkarmasını sağlar ve şehzadeyle eşi arasındaki büyü engeli aşılır. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzadenin dönüşüne engel olmak için orduyla yola çıkan Kral-Padişah, kabağın içinden çıkan Arap’ın ordusundan çekinir ve şehzadeyi takip etmeyi bırakır. Arap farklı 2 masalda¹⁷⁸ daha kahramana zor durumda yardım ederek dönüş yoluna devam etmesi sağlar. Masalların diğer doğaüstü varlığı olan devler de kahramana Dönüş Eşiğini Aşması için yardım edebilir. *Parmaksız Ahmet* masalında dev, Parmaksız Ahmet’in babasından kurtulmasını sağlar. *Altın Bülbül* masalında da dev kardeşler, saraydan kaçan şehzadenin peşine takılan askerleri atlatması için şehzadeye yardım eder. Dev’in farklı bir yardımı da beddua etmesiyle gerçekleşir. *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız devin kıymetli hazinesini alıp kaçtığı sırada peşinden gelen devden beddua alır ve erkeğe dönüşerek en büyük sorunundan kurtulur. *Ejderha Kuyusu*, *Kırkıncı Oda* ve *Sümbüllü Köşk* masallarında yardımcı dev anasıdır. Dev anası, kızları bulmaları ve veziri kurtarmaları konularında şehzadeye yardım eder. *Şah Yusuf* masalındaki dev anası ise Şah Yusuf’un dev teyzesidir. Şah Yusuf’un eşine kocasını yeniden elde etmesi için yardım eder. *Küçük Oğlan* ve *Cengaver* masalında ise dev kardeşler delikanlıya eşini kurtarması için yardım eder.

¹⁷⁷ Kahramanın peri kızından veya peri padişahından yardım alarak kaçtığı masallar: Peri kızı: *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Kara Kedi* (T5), *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2), *Üç Şehzade* (DX/1), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6) Peri Padişahı: *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17).

¹⁷⁸ Kahramanın Arap’tan yardım aldığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3)

Doğaüstü güçleri olan farklı hayvanlar da kahramana yardım edebilir. Bu hayvanlardan en sık rastlanana Zümrüdüanka'dır. *Zümrüdüanka Kuşu* masalında Zümrüdüanka, şehzadenin saraya ulaşması için gerekli nesneleri getirir. *Kuyudaki Kamçı*, *Atın Oğlu* ve *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan ve Taş Kıran*, *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* masalında ise farklı isimlerdeki kuşlar kahramanı yeraltından yeryüzüne çıkardıkları için Zümrüdüanka'nın farklı isimlerle görülen halleri olarak değerlendirmek mümkündür. Bunun dışında 5 masalda¹⁷⁹ da farklı türdeki kuşlar kahramana yardım eder. Kuşların yardımları değişik şekillerde gerçekleşir. *İhtiyar Kuş* masalında İhtiyar kuş, adamı iki kez diriltir. *Rüzgarın Oğlu* masalında Rüzgarın Oğlu, Talih Kuşu sayesinde padişah olur. *Kara Koyun* masalında leylekler çobana yol gösterir. *Karga III* masalında karga tüylerini vererek aslanları etkisiz hale getirir. *Kuru Kafa I* masalında Halit'in kuşları cadılar kaçmaları için Halit ve eşine yardım eder.

Kahramana yardım eden diğer doğaüstü güçlere sahip hayvanlar tavşan, kirpi, aslan ve kaplandır. *Sihirli Tavşan* masalında tavşan, şehzadeyi kuyudan kurtarır. *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında kirpi, devler karısını öldürerek Keloğlan'ı kurtarır. *Bir Kız ve Yedi Aptal*, *Ölü Yiyen Adam* ve *Dev ile Kız I* masallarında aslan ve kaplan kahramanı almaya gelen düşmanını öldürerek kahramanı korur. *Atları Yiyen Kız* masalında da şehzadenin yardım ettiği aslan şehzadenin saraydan kovulmasına sebep olan kız kardeşini öldürür.

Hayvanlar kahramana rehberlik ederek veya fikir vererek de yardım edebilir. Konuşma kabiliyetine sahip bu hayvanlar sayesinde kahraman karşılaştığı zorluğu aşar. *Kıllı Derviş* masalında balık kıza Kıllı Derviş'in yaptığı uyku büyüsünü bozması için kaseyi kırmasını söyler. *Şap ile Şeker* masalında konuşan yılan, çocuğa tavşanları nasıl toplayacağını öğretir. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında değirmenci tilkinin kurnazlığıyla devlerin evini ele geçirir. *Karga Peri* masalında karga avcıya padişahın verdiği görevleri tamamlarken yardım eder. *Yılan Peri* masalında fareler, çocuk tutuklanıp zindana atılınca sihirli aynayı getirir ve kurtulmasını sağlar. *Ahmet ile Mahmut* masalında padişahın hastalıkları için kurtardığı hayvanlardan yardım alır. *Fadime ile Sarı İnek* masalında padişahın askerleri horozun yardımıyla Fadime'yi bulur. *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalında da yardımcı olan horozun konuşma kabiliyeti vardır ve gerçekleri padişahın oğluna haber verir. *İki*

¹⁷⁹ Kahramanın kuşlardan yardım aldığı masallar: *Çoban Ali* (T27), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *İğci Baba* (DV/3), (A8) (kuş kahramana muskanın yerini söyler), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12) *Cemile* (D II/17) masalında bülbül kıza gözlerini tedavisi için yapması gerekenleri söyler.

Kardeş masalında konuşan tavşan tehlikeleri Ömer'e haber vererek hayatta kalmasını sağlar. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında köpek ve güvercin Melül'ü iyileştirir. *Oduncu ile Abugüneş* masalında Mehmet topal karınca, Cibil Ölük ve Dağ Arşınlayan'ın yardımıyla Abugüneş'in sınavlarını geçer.

Türk toplum hayatında tarih boyunca en büyük yardımcı hayvan olan at masallarda da kahramanın en büyük yardımcılarından biridir. At 9 masalda¹⁸⁰ kahramana yardım eder ve genellikle kaçmasını sağlar. *Yarım Arap* masalında ise yardımcı su aygırır ve devi yenmesi için şehzadeye yardım eder. *Yedi Başlı Ejderha* masalında aygır, şehzadeye kızı bulmasında ve ejderhanın tılsımını elde etmesinde yardım eder.

Kahramanın hayvanlar tarafından kaçırıldığı masallarda bu kaçırılma hali önce kahramanı zora sokan bir durum gibi görülse de daha sonra güzel sonuçlar doğurur. *Altı Kız Babası* masalında Beyoğlu'nun kumruları kız evinden kaçırılıp Beyoğlu'na götürülür.

Kahraman yardım aldığı insanlar doğüstü güçlere sahip olabilir. Bu insanlar kahramanın doğüstü güçlerle karşı karşıya kaldığında düştüğü zor durumdan çıkması ve yolculuğunu tamamlamasına yardım eder. *Kötülüğün Sonu* ve *Kötülüğün Sonu* masalında yardım eden kayıvalıdır. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında Mahmut'un yardımcısı bir ihtiyardır. *Dünya Güzeli* masalında Şehzade, Dünya Güzel'i isimli müstakbel eşinden yardım alarak padişahтан kurtulur ve tahta geçer. Manevi figürler de kahramana gelen yardımın kaynağı olabilir. *Sefa ile Cefa* masalında Sefa ve Cefa, dervişin yardımıyla saraya dönmeyi başarır. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında Hızır, küçük oğlan ve eşine yardım eder. *Kara Yılan I* masalında kızın ölmüş annesinin ruhunu bütün sınavları geçmesi için kıza ipuçları verir. *Kelikçi* masalında Kelikçi'nin karşına çıkan kır atlı, Kelikçi'ye yardım eder. *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş*, *Mehmet Eşkya* ve *Padişah ile Keloğlan* masalında kahramana yardım eden manevi şahıs Aksakallıdır. *Sultan Süleyman* ve *Cennet* masalında Pehlül Derviş, ülkesinden ayrılıp bilinmeyen bir dünyaya giden Sultan Süleyman'ın geri dönmesine yardım eder. *Uzun Yunus* masalında hocalar perileri kovmak için dua eder. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında Zehrebel büyüleri ile hakikati görür ve bezirgana anlatır.

¹⁸⁰ Kahramanın attan yardım aldığı masallar: *Sihirli Ayna* (K35), *Kamer Tay* (K29), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Turunc Perileri* (K7),(T24), (D X/2).

Cemile masalında Cemile ve kızının gözleri oradan geçen Beyoğlu tarafından iyileştirilir. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Ali, taş kesilen kardeşi Mehmet'i büyüyle kurtarır.

2.3.3.2 İnsanlardan Gelen Yardım. Kahramana gelen yardımın kaynağı bazen sıradan insanlar da olabilir. Bu insanlar ve yardım şekilleri farklılık gösterir. *Şah İsmail ve Gülperi* masalında Şah İsmail, Arapüzengi (savaşçı) sayesinde Mısır'dan ülkesine döner. *Saadet Pehlivan ve diğer 4 masalda*¹⁸¹ kahramana yardım arkadaşlarından gelir. *Balıkçı Mehmet* masalında Mehmet'in yeğeni padişaha Mehmet'ten istediği şeylerin saçma olduğunu göstererek Mehmet ve eşini kurtarır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında şehzade, abileri tarafından atıldığı kuyudan kahvecinin yardımıyla çıkar. *Yıldız Falı* masalında Mahmut'un gittiği ülkedeki yaşlı bir adam önce Mahmut'un para kesesini bulur, sonra da Mahmut'un evlenmesine yardımcı olarak yardımcı olur. *Bahtiyar Beyin Masalı*'nda Bahtiyar Bey'in annesi oğlunu perilerden kurtarmayı başarır. *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* masalında şehzade, kadın ve kadının sarayda çalışan kızı sayesinde Gönül Hanım'a ulaşır. *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* masalında delikanlı, kızın sabır taşına anlattıklarını duyar ve kızı kurtarır. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında Lala, şehzadeyi başına gelecek kötülüklerden kurtarır. *Konuşan Kaval* masalında Dal, çobanın yardımıyla kaval şeklini alır padişahın karşısında çıkar. *Limon Kız* masalında fakir köylü, Limon Kız ile şehzadenin bir araya gelmesine yardım eder. *Turunç Perileri* masalında Turunç perisini evine alan kadın şehzadeye durumu anlatır. *Çan Kuşu, Çor Kuşu* masalında çocuk, kardeşi tarafından kurtarılır. *Eşek Kafası* masalında sultan eşi Eşek Kafası'nı küstürerek uzaklaşmasına sebep olur. Keloğlan, Eşek Kafası'nın yerini öğrenir ve sultana söyleyerek kavuşmalarına yardım eder. *Telli Top* masalında lala masalın kahramanı olan kızı kuyudan çıkardıktan sonra alıkoyan kervancının elinden kurtarır. *Helvacı Güzeli* masalında Helvacı, kıza köyde kalmasını sağlayarak yardım eder. *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* masalında Keloğlan tarafından kuyruğu koparılan tilki kendiyile alay edilmemek için bekçiden yardım alır. Bekçi diğer tilkilerin kuyruğunu koparır. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında kardeşler erkek çocuğun karısının verdiği panzehirle yemekteki zehirden kurtulurlar. *Altın Direk* masalında kız, kuyunun içindeyken bir sığircı tarafından kurtarılır. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* masalında Çengi, kardeşlere gerçekleri anlatır ve ailelerine ulaşmaları için yardım eder. *Yedi Başlı Dev* masalında nine, delikanlıyı saraya gitmesi konusunda baskı yapar. *Ayşe Kız* masalında yaşlı kadının verdiği sandıktan ganimetler

¹⁸¹ Kahramanın arkadaşlarından yardım aldığı masallar: *Ayının Oğlu* (DII/1), *Avcının Oğlu* (T7), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8).

çıkarak. *Bir Göze Bir Demet Gül* masalında çoban kızın verdiği gülleri saraydaki halayığa satıp kızın gözlerini geri alır. *Gülperi ile Elmakız* masalında amca sevenleri bir araya getirir. *Keklik* masalında adam kuyudaki eşine ulaşmak için hamamı yıkar. *Peri Kızı I* masalında küçük şehzade kuyudan kervancılar tarafından kurtarılır. *Saadet Pehlivan* masalında bir delikanlı Saadet Pehlivan'a kılıcı geri getirerek sağlığına ve güçlerine kavuşmasına yardım eder.

Anadolu Türk masallarında eğer kahraman soylu değilse soylu kişilerden yardım alabilir. Şehzade, sultan gibi otorite temsilcisi üst seviyede insanlar 8 masalda¹⁸² kahramana yardım eder. Soylu kahramanın kendisi gibi soylu kahramana yardım etmesi de masalarda görülen bir durumdur. *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* masalında ise şehzade kendisi gibi soylu olan karısını ve çocuğunu kurtarır. Benzeri durum 4 masalda daha görülür.¹⁸³ Bu masalarda da kahraman genellikle ailesini bir araya getirmek için harekete geçer ve soylu amacına ulaşması için soylu kişiden yardım alır.

2.3.3.3 Sinirli Nesnelerin Yardımı. Kahraman dönüş yolunda karşılaştığı bir zorluğu aşmak için ihtiyaç duyduğunda gelen yardımın kaynaklarından biri de sihirli nesnelerdir. Sihirli nesnelerin çeşitleri ve işlevleri farklı olduğu için hepsinden bahsetmek yerinde olacaktır. Bu nesnelerden en değerlisi insanlara ölümsüzlük verdiği inanan ölümsüzlük çiçeğidir. *Ölümsüzlük Çiçeği* masalında şehzade evlenmek istediği sultanın üvey annesinin istediği ölümsüzlük çiçeğini getirir. Fakat çiçek, kötü niyetli üvey annede ters etki yapar ve üvey annenin ölümüne sebep olur. Sihirli tüyler de masalarda görülen ilginç nesnelerdir. Sihirli tüyün görülüşü masalarda¹⁸⁴ kahraman sihirli kıllara sahiptir. Kılları birbirine sürtünce ortaya peri veya cinler kahramana zorluğu aşma konusunda yardım eder. *Kırk Kardeş* masalında şehzade, sihirli nesnelerle (sihirli baston, yüzük ve kaval) engelleri aşip nişanlısını kurtarmayı başarır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında küçük bir çocuk, şehzadeye sihirli külah ve sihirli pöstekeyi verir. *Kırk Haramiler* masalında insanları uyutan büyü sihirli şişenin kırılması sayesinde bozulur ve saraydaki herkes uyanınca ve hırsız Tahir yakalanır. *Keloğlan ve İhtiyar* masalında sihirli nesne kabaktır. Keloğlan, kabak sayesinde değirmenini çalan komşusunu bulur. *Keloğlan* masalında Keloğlan

¹⁸² Kahramanın soylulardan yardım aldığı masallar: *Alabalık* (T19), *Keçi Kız* (T6), *Mercan Kız* (A13), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Balböyrek* (DII/4), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13).

¹⁸³ Soylu kahramanın soylu kişiden yardım aldığı masallar: *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/40), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Tasa Kuşu* (A6), ve *Sihirli Çeşme* (T29), *İki Kardeş* (K5), (DV/1), (DV/12).

¹⁸⁴ Sihirli tüyün görüldüğü masallar: *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4).

Arap'tan aldığı sihirli sofraya, tokmak ve değirmenle zengin olur. *Kara Tavuk* masalında Hamal'ın oğlu sihirli tavuğu yediği için padişah olur ve annesinin foyasını ortaya çıkararak babasını kurtarır. *Tık Sopam* masalında Keloğlan, Arap'ın verdiği sihirli eşek sayesinde zengin olur ve kendine bir saray yaptırır. *Cankulu* masalında Çobanın oğlu, sihirli suyla dev öldürür. *Dünya Güzeli* ve *Garip Çoban* masallarında şehzadenin getirdiği kısrak sütü kötü niyetli padişahı yaşlandırır ve şehzadeyi gençleştirir. Şehzade padişahı öldürerek yerine geçer ve Dünya Güzeli ile evlenir. *Seksen Göz* masalında Ak sakallının verdiği sihirli su ile kör kadınların gözleri yerine gelir.

Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu masalında sultan yolda karşılaştığı adamlardan sihirli aletler (seccade, kahve değirmeni ve tuluk) alır. *Köşenin Atı* masalında küçük kardeş sihirli kuşlar, çubuklar ve kurtların yardımıyla köşenin canını alır. *Padişahın Kızı II* masalında geyik etiyile padişah şifa bulur. Anadolu Türk masallarında kahraman sihirli yüzüğü sayesinde de bilinen dünyaya dönüşü sırasında karşılaştığı sorunu aşabilir. Bu masallarda¹⁸⁵ kahraman yüzüğün sihirli gücü sayesinde insanların iç yüzünü öğrenebilir, eşyaları hareket ettirebilir veya diğer insanları etkiler. *Muradına Ermeyen Dilber* masalında ise sihirli nesne insanları dirilme gücü olan sihirli bileziktir. Masalda ölen kadın kahraman, kızının getirdiği sihirli bilezik sayesinde dirilir.

Anadolu Türk masallarında gizemli güçler de kahramana yardımcı olur. *Yazgı* masalında siyah adam, gençleşir kuşlar sayesinde gözlerini geri alır ve iyileşir. *Kesik Elli Kız* masalında kız, çocuklarıyla kaçarken çocuklar suya düşünce kızın elleri tekrar biranda tekrar çıkar. *Kapının Kölesi* masalında kölenin dokunduğu taşların ve kölenin teni renk değiştirir. Köleyi öldürmeye giden askerlerin ellerindeki silahlar düşer ve padişah kölenin mübarek biri olduğunu fark edip öldürmekten vaz geçer. *Emanete İhanet* masalında kızın duası kabul olur ve azadın gözüne perde iner. *Kurbağa Çocuk* masalında çocuklar karganın leşini yararak kurbağa çocuğu kurtarır ve daha sonra çocuk Allah'ın inayetiyle insana dönüşür.

Dışarıdan gelen yardımın türleri değişse de dönüş yolunda iyi niyetli güçler kahramanın bilinen dünyaya giderek topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmesi için destek olur. Kahramanın bilinmeyen dünyadan dönmelerini engellemeye çalışan güçler ise destekleyen güçler karşısında zayıf kalır. Kahraman yardımı alarak dönüş eşliğini aşmayı başarır.

¹⁸⁵ Sihirli yüzüğün görüldüğü masallar: *Sihirli Yüzük* (T15), *Han Arap* (DIV/10), *Yedi Başlı Koca Dev* (DX/7), *Güneşin Kızı* (T20), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Keloğlan* (K16), *Kesik Elli Kız* (DVI/5).

2.3.4 Dönüş Eşiğinin Aşılması

Monomitin Dönüş aşaması bilinmeyen ve bilinen dünya arasında gerçekleşir. Campbell'a göre; kahraman tüm insanlığın bilinçaltını temsil eder ve insanın tüm özelliklerini üzerinde barındırır. Masal alemi olarak görülen bilinen ve bilinmeyen dünyanın bir bütünü temsil ettiği ve kahramanın geçtiği diğer alan (bilinmeyen dünya) bildiğimiz dünyanın unutulmuş boyutudur. Kahraman bilinmeyen dünyada unuttuğumuz alanda gezer ve orada bilinen dünyayı rahatlatarak bir ödüle ulaşarak döner (Campbell, 2021:249). Kahraman yola başladığı yere dönerek macerasının ödülleriyle bilinen dünyayı aydınlatmalıdır. Kahraman dönüş yolunda da zorluklarla karşılaşacağı yardım alabilir. Kahraman bilinmeyen dünyada bilinen dünyada edindiği bilgelik ve bilinen dünyada sahip olduğu saflığa sahiptir. Saflık bilinen dünyada etkilidir. Kahraman bilinen dünyaya getirdiği değerleri ve erdemi anlatmakta zorluk çeker. Dönen kahramanın bilinen dünyaya uyum sağlaması güçtür. Mitolojik anlatılarda genellikle kahramanın bu arada kalma durumu ayaklarının yere değmemesi için kullandığı bir binek hayvan ile gösterilir (Campbell, 2021:249). Anadolu Türk masallarında kahramanın dönüşte bu tip bir binek hayvanla bilinen dünyaya girişi açıkça görülmez. Kahramanın dönüşte en sık kullandığı binek *Zümrüdüanka*'dır. Geri dönen kahraman dünyanın sıradanlığına uyum sağlamakta zorlanır. Kahramanın karşılaşacağı dönüş eşiği bir engel, engelleyen kişi, üzerindeki sihir veya tutsaklık olabilir. Kahramanı engelleyen kişi otoriteyi temsil eden padişah veya varlıklı kişi olabilir. Kahraman otoriteyi ikna ederek, otoriteye istediği nesneyi getirerek veya bunlarla da aşamadığı durumlarda otoriteyi yok ederek engeli aşar.

Kahraman dönüş yollunda karşılaştığı engeli aşarak veya bilinmeyen dünyadaki güçleri ikna ederek dönüş eşiğini aşar. Otoriteyi konuşarak ikna edemediği durumlarda otoritenin verdiği görevi yerine getirmesi yerine bu başlığın görevi yerine getirir şeklinde olması doğru olacaktır.

2.3.4.1 Engeli Aşar. Bilinmeyen dünyadaki değerli nesneyi alıp bilinen dünyaya götürmek için hareket eden kahraman, yanına aldığı ödülü veya bilinen dünyaya götürmek istediği değerli kişiyi koruyan doğaüstü canlılar tarafından engellenebilir. Kahraman Sınavlar Yolu aşamasında karşılaştığı engelleri aşmak için kullandığı yöntemlerle (cesaret gösterme, yardım alma, sihirli nesne kullanma) dönüşünü engellemeye çalışan gücü aşar. Kahraman için Dönüş Eşiği sayılan bu engeller; doğaüstü varlıklar, hilekar kişi, kahramanın üzerindeki sihir veya tutsaklıktır.

Kahramanın bilinmeyen dünyadan ayrılması için aşması gereken eşik genellikle karşısına çıkıp değerli nesne ve kişinin gitmesini engellemek isteyen doğaüstü varlıklardır. Masal dünyasının doğaüstü varlıkları; devler, periler, Araplar bu aşamada kahramanın dönüşünü engellemek isteyen varlıklar olarak bir kez daha görülürler. Kahraman, bu doğaüstü varlıklardan öncelikle kaçarak veya gizlenerek kaçmayı dener. Bu yollarla başarılı olamazsa eşik muhafızını öldürerek yoluna devam eder. Dönüş Eşiğinin muhafızı olan doğaüstü canlılar arasında en sık rastlanan 14 masalda¹⁸⁶ görülen devlerdir. Kahraman karşılaştığı devleri görünmeden geçerek veya *Peynir Tulumu* masalında olduğu gibi dev anasını konuşarak ikna etmeyi dener. Doğaüstü varlık konuşarak ikna olmaz veya kahraman gizlenerek yoluna devam etmeyi başaramazsa doğaüstü varlığı çarpışarak öldürmek zorunda kalır. Kahramanın genellikle öldürmek zorunda kaldığı, anlaşmayı başaramadığı doğaüstü varlık ejderhadır. Ejderhaların devler veya periler gibi anlaşmaya uygun varlıklar olmadığını gösteren *Yedi Başlı Ejderha* ve diğer üç masalda¹⁸⁷ kahramanın ejderhayı öldürerek Dönüş Eşiğini aşar. Bir istisna olarak *Kırk Kardeş* masalında şehzade ejderhayla anlaşmayı başarır. Masalda kahraman nişanlısını geri almak için döneceğine söz verdiği ejderhanın yanına vaktinde dönerek nişanlısını kurtarır.

Masal dünyasının doğaüstü varlıkları olan periler de Dönüş Eşiğinde kahramanın karşısına çıkan ve dönüşünü engellemeye çalışan bilinmeyen dünyanın eşik bekçileridir. İnsanlarla sık sık münasebete giren, genellikle insanlara kötülük etmeyen ve anlaşmaya çalışan periler de devler gibi kahramanla çatıştırlarsa kahraman tarafından öldürülerek aşılması gereken varlıklardır. *Bahtiyar Bey'in Masalı* ve diğer iki masalda¹⁸⁸ kahraman, anlayamadığı perileri öldürerek Dönüş Eşiğini aşmak zorunda kalır. Farklı bir isimle perilerin görüldüğü *Eşek Kafası* masalında kahramanın karşılaştığı kuşların aslında peri olduğu görülür. Bazen kahraman birden çok doğaüstü varlığı öldürerek aşar. Bu durum kahramanın Erginlenme aşamasında kazandığı gücü göstermek için masallara eklenmiş olan çift engel olarak değerlendirilebilir. Bu durumun örneği olan *Atın Oğlu* masalında Atın Oğlu, hem devleri hem de ejderhayı öldürür, padişahın kızı ve diğer kızları alarak saraya ulaşır.

¹⁸⁶ Kahramanın devle karşılaştığı masallar: Kaçtığı: *Sümbüllü Köşk* (K 2), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kırk Oğlan* (T18), (DVI/10), *Keloğlan* (B1), *İhtiyar Kuş* (T14), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2) *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Yanı Benli Kır At* (DX/3) Öldürdüğü: *Berlihava* (DII/8), *Çanpolat* (DII/16) *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Emir Yemen* (DIII/16), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Yarım Arap* (DX/4).

¹⁸⁷ Kahramanın ejderhayı öldürdüğü masallar: *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Akıllı Şehzade II* (DI/2).

¹⁸⁸ Kahramanın perilerle karşılaştığı masallar: *Uzun Yunus* (DIX/6), *Uyku Şehzade* (DIX/5)

Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı masalın her aşamasında karşılaştığı figürler arasında her zaman kötü olan tek doğaüstü varlık cadıdır. Cadılar sihirli güçleriyle kahramanı engellemek için ellerinden geleni yaparlar ilk karşılaşmada genellikle çocukluk döneminde olan kahramana kötülük etmeyi başarsalar da yolculuğun ilerleyen aşamalarında güçlenen kahramanla karşılaştıklarında yenilirler. Beş Türk masasında¹⁸⁹ kahramanın Dönüş Eşiğinde karşılaşılan doğaüstü figür cadıdır. Doğaüstü güçleri olmasına rağmen tam olarak hangi varlık olduğu anlaşılmayan *İğci Baba* masasında İğci Baba, *Ölü Yiyen* masasındaki adam, sahip oldukları güçler ve bu aşamadaki işlevleri göz önüne alındığında bir nevi erkek cadı olduklarını söylenebilir. Kahraman bu cadı veya farklı formlardaki kötü niyetli kişileri yenerek Dönüş Eşiğini aşmayı başarır.

Kahramanın Dönüş Eşiğinde nadiren de olsa hilekarı aşmak zorunda kalabilir. *Turunç Perileri* masasındaki kadın, *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masasındaki atlı Dönüş Eşiğinde kahramanın karşılaşp geçtiği hilekar arketipi örnekleridir. Hilekarın görüldüğü diğer masalarda¹⁹⁰ da otorite ile işbirliği yapan kahraman hilekarın foyasını açığa çıkararak eşiği geçer. Bilinmeyen dünyada edindiği sihirli nesneyle dönüşe geçen kahramanı engellemek isteyen güçler 5 masalarda¹⁹¹ kahramanın sahip olduğu sihirli nesneyi alarak dönüşü engellemeye çalışır. Kahraman sihirli nesneyi geri almayı başararak Dönüş Eşiğini aşar.

Kahraman dönüş eşiğini aşmak için hem hilekarı geçmek hem de sihirli nesneyi geri almak zorunda kalabilir. *Yılan Peri* masasında çocuk, sihirli aynası ile birlikte saraya gelmeyi başarır. Kötü kalpli eltilerinin zor durumda bıraktığı peri kızını eltilerinden kurtarır.

Kahramanın bilinen dünyaya dönüşünü engelleyen başka bir unsur kendine veya yakınlarına yapılan büyüdür. Kahraman bilinen dünyaya dönebilmek için bu sihri bozmak zorunda kalır. *Gül Güzeli* masasında ölen inci saçan kız büyüü bozar ve dirilerek mezardan çıkar. *Ejderha Kuyusu* masasında padişah ve bilinen dünyaya götürmek istediği peri kızın üzerlerindeki büyüü bozarak insana çevirir ve evlenmeye ikna eder. *Alabalık I* ve *Balık*

¹⁸⁹ Kahramanın cadıyı öldürdüğü masallar: *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Kısmetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *İnci Salkım* (DV/4).

¹⁹⁰ Kahramanın hilekarı aşarak Dönüş Eşiğini geçtiği masallar: *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Kulah, Kamçı ve Seccade*, *Alabalık* (T19), *Güneşin Kızı* (T20), *Kırk Haramiler* (T8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), (K33), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11) *Mercan Kız* (A13), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Cemile* (DII/17), *Emanete İhanet* (DIII/15) *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5) *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2) *Kesik Elli Kız* (DVI/5) *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

¹⁹¹ Kahramanın sihirli nesneyi geri alarak Dönüş Eşiğini aştığı masallar: *Oduncu Keloğlan* (T 33), *Sihirli yüzük* (T 15), *Tık Sopam* (B 20), *Keloğlan* (DV/14), *Saadet Pehlivan* (VIII/9).

Bilmezse Halık Bilir masallarında kahramanın dönüşü için engel eşinin içindeki sihirli yılanıdır. Kahraman Arap'ın yardımıyla eşinin üzerindeki büyüyü bozar ve kadının içindeki yılanı çıkarmayı başarır, bilinen dünyaya dönmesini engelleyen sorunu çözmüş olur. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* ve benzeri masalarda¹⁹² masasında kahraman üzerindeki şekil değiştirme büyüsünü bozar ve bilinen dünyadaki hayatlarına insan olarak devam etmelerini sağlayarak eşiği aşar.

Kahramanın bilinmeden dünyadan dönüşünün engellenmesinin en somut hali tutsak edilmesidir. Bilinmeyen dünyadaki güçler tarafından tutsak edilerek dönüşü engellenmeye çalışılan kahraman yardım alarak veya kendi çabasıyla esaretten kurtulabilir. *Kamer Tay* ve benzeri masalarda¹⁹³ kahraman yakınları tarafından esaretten kurtarılacak dönüş engelini aşar. *Murat, Serhat, Ferhat* ve *Peri Kızı I* masalarında kahraman kendi çabasıyla esaretten kurtularak ülkesine döner. Murat, abileri tarafından atıldığı kuyudan çıkar, saraya ulaşır ve padişaha durumu anlatır.

Kahraman eşik bekçileri tutsak edilerek büyü yapılarak engellenmeye çalışsa da bu engelleri aşar. Kahramanın dönüş eşiğini aşmasının farklı bir yolu da kendine verilen görevi yerine getirmesidir.

2.3.4.2 Görevi Tamamlar. Kahramanın yolculuğunda dönüş eşiğindeki karşılaşılabilecek eşik muhafızlarından biri de bilinmeyen dünyanın otoritesidir. Kahraman bilinen dünyaya geçişini engellemek isteyen otoriteyi öncelikle konuşarak ikna etmeye çalışır. Bilinmeyen dünyanın otoritesi kendini ispatlamış olan kahramana engel olmaz ve 6 masalda¹⁹⁴ kahraman konuşarak bilinmeyen dünyanın otoritesini ikna eder ve dönüş eşiğini aşar. Otorite kahramanı dinlemeyip geçişine izin vermek istemezse kahramanı durdurmak için yolca çıkış ve Sınavlar Yolu aşamalarında olduğu gibi zorlu bir görevi verebilir. Otoritenin verdiği bu görev; bir düşmanı yenmesi, sorunu ortadan kaldırması veya değerli varlığı (kişi,

¹⁹² Kahramanın şekil değiştirme sihrinin bozulduğu masallar: *Keçi Kız* (T6), *Kara Kedi* (T5), *Kırk Arap* (T12), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Limon Kız* (T24), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), (A12), (DV/10), *Oduncunun Kızları* (DVII/7).

¹⁹³ Kahramanın eşi ve akrabaları tarafından esaretten kurtarıldığı masallar: *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Mehmet Eşkiya* (B17), (DVII/8), *Konuşan Kaval* (T23), *Şamdan Kız* (T25), *Sihirli Çeşme* (T29), arkadaşları tarafından esaretten kurtarıldığı masallar: *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1)

¹⁹⁴ Kahramanın otoriteyi ikna ettiği masallar: *Avcının Oğlu* (T7), *Tuz* (T26), *Dev Baba* (B2), *Deli Gücük* (B11), *Üşengeç* (B13), *Tasa Kuşu* (A6)

nesne) getirmesi olabilir. Kahraman 11 masalda¹⁹⁵ otoritenin verdiği bu görevleri yerine getirerek dönüş eşiğini aşar.

Bazı masallarda bilinmeyen dünyanın otoritesi kahramanın eşi olabilir. Sözünde durmadığı veya hatası sonucu kaybettiği eşini geri almak isteyen kahraman eşinin verdiği görevi yerine getirerek sevgisini kazanmak zorunda kalabilir. *Şah Yusuf* masalında kız, kalbini kırdığı kocasının gönlünü almayı başarır ve aile bir araya gelir. Kadın kahramanın sözünü dinlemediği için uzaklaşan eşini bulup gönlünü almaya çalıştığı diğer masallarda¹⁹⁶ da benzer durumlar tekrarlanır. Kahraman kayıp olan veya kendinden uzaklaşan aile fertlerini bulması da dönüş eşiğini aşmanın farklı bir şeklidir. Kahramanın bilinmeyen dünyada ulaştığında eşiği aştığı kişi; eşi, babası veya evladıdır. *Helvacı Güzeli* masalında padişah saraydan kaçırılan ve kaybolan oğlunu elindeki pazıbentten tanır ve evladına kavuşarak eşiği aşar. *Han Arap* ve *Herifi Herif Eden Karısıdır* masalında padişah sözünü dinleyen kızını ceza olarak fakir kişiyle evlendirir. Sultan uzun sınav neticesinde babasına hatasını gösterir. Durumu anlayan padişah kızı ve damadını saraya alır. *Papağan* masalında sultan babası tarafından saraydan kovulduktan sonra Yemen ülkesine gelin olur. Yıllar sonra tüm ülkesini kaybeden babasını bulur ve kendi ülkesine alır. *Keloğlan* ve *Altın Yapan Tası* masalında da Keloğlan eşi ve çocuğunu bulur. *Ayının Oğlu* ve *Balböyreğ* masallarında ise kahraman eşini kötü niyetli otoriteden kurtarır.

Kahraman görevlerinden biri de otoritenin bir yakınıni bulup getirmektir. *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında Keloğlan, padişahın kayıp gelinini bulur ve saraya getirerek padişahın takdirini kazanmayı başarır. *Gülperi ile Elmakız* masalında Gülperi, padişahın kardeşini saraya getirmeyi başarır ve görevi tamamlamış olur.

Kahramanı dönüşünü verdiği zor bir görevle engelleyebileceğini düşünen otorite, kahraman başarılı olduğunda sözünde durmayabilir. Bu durumda kahramanın otoriteyi aldatarak aşması veya öldürmesi gerekir. *Garip Çoban* masalında Çoban farklı bir suyla padişahın huzuruna gelir ve padişahı aldatır. *Keloğlan ile Devler* masalında Keloğlan sandığa koyduğu devi öldürür. Otorite kahramana verdiği sözü tutmaması istisna sayılabilir. Kahraman genellikle otoritenin imtihanını geçtiğinde eşiği geçmesi için

¹⁹⁵ Kahramanın otoritenin verdiği görevi yerine getirdiği masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Sihirli Gül* (K6), *Odun Yarıcı* (K15), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Üç Peri Kızı* (K9), *Macun* (K12), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sihirli Ayna* (K35), *Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13).

¹⁹⁶ Kadın kahramanın eşinin gönlünü aldığı masallar: *Balıkçı Güzeli* (B19), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13).

otoritenin rızası ile birlikte bir ödöl de alır. *Hayırdır İnşallah* ve diğer masallarda¹⁹⁷ görevi yerine getiren kahraman eşiği geçer ve istediği kişiyle evlenme hakkı da kazanır.

Anadolu Türk masallarında bilinmeyen dünyadan dönmek isteyen kahramana verilen görevlerden biri değerli nesneyi getirmesidir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* ve *Kuyudaki Kamçı* masalında kahramanlar sihirli nesneleri üretmekle görevlendirilirler ve doğaüstü güçlerin yardımıyla bu nesneleri üretirler. *Cennet Bağından İki Elma* ve *Keloğlan ile Deniz Aygırı* masallarında kahramanlar otoritenin istediği iki elma ve sihirli deniz aygırını padişaha getirmeyi başarırlar.

Bilinmeyen dünyada aranan en değerli nesneler şifa veren sihirli ilaçlardır. *Leylek Dadı* ve *Yazgı* masallarında kahramanın soylu hastalara şifa verecek nesneleri bulur ve getirir. *Padişah ile Keloğlan*'da Keloğlan padişahın iyileşmesi için gereken aslan sütünü, *Padişahın Kızı II* masalında ise geyik etini bulur ve getirerek dönüş eşiğini aşar.

Kahramanın yolculuğu sırasında karşılaştığı insanların tümü iyi niyetli olmayabilir. Bu kötü figürler eğer bir otoriteyi temsil ediyorsa kahraman bu otoriteyi yenerek ortadan kaldırmak zorundadır. Kahraman 10 masalda¹⁹⁸ dönüşü engelleyen otoriteyi öldürerek aşmak zorunda kalır ve öldürdüğü otoritenin yerine geçer.

Bazı masalarda kahraman dönüş eşiğini geçmek için birden çok engeli aşmak zorunda kalır. Gücüne kavuşan ve sıradan engelleri aşan kahramana birden çok zorluk çıkarılarak dinleyen nazarındaki gücü pekiştirilir. Bu durumun örneklerinden *Karga Peri* masalında avcı, kadını iyileştirecek ilaç ve karga ile saraya gelerek görevi tamamlar, karganın üzerindeki büyüü bozarak da eşini bulur. *Kırkıncı Oda* masalında Kaplan adam Arap'ın tılsımlı güvercinlerini öldürür ve Bilgen'i kurtararak şehzade ile birlikte saraya getirir. *Altın Bülbül* masalında şehzade saraya girmeyi başarır. Peri sultanın sınavını da geçer. Devleri aşar, bülbülü alıp saraya gelir ve babasının gönlünü alır. Peri kızı ile evlenir. *Seksen Göz* masalında Uğur, önce peri kızından sonra padişahı kurtulur ve annesi ile üvey annelerini kurtarır. Ülkeyi de kötü padişahın elinden kurtarmayı başarır. *Sihirli Tavşan* masalında

¹⁹⁷ Eşiği aşmak için otoritenin verdiği görevi yerine getiren kahramanın evlilik hakkı kazandığı masallar: *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Kara Koyun* (DV/9), *Karga III* (DV/11), (K24), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1).

¹⁹⁸ Kahramanın otoritenin yerine geçtiği masallar: *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dünya Güzeli* (B3), (DIII/11), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Dağistanlı'nın Aşkı* (DIII/3), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Oduncu ile Abugüneş* (DVI/6), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVI/2) masalında kahraman Melul değil yardımcısı Karaduman padişahı öldürür. *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1) masalında da benzer bir durum görülür.

şehzade tavşanın yardımıyla kuyudan çıkar ve saraya ulaşp gerçekleri padişaha anlatır. Tavşanın üzerindeki büyüü de bozar ve tavşanın aslında uzun zaman önce kaybolan kız kardeşi olduğunu öğrenir.

Kahraman dönüş eşiğini aşmak için sihir kullanabilir veya sihri bozabilir. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında Keloğlan Ali Cengiz'den öğrendiği sihirlerle ustasından kaçarken tilki şekline dönüşür ve civciv şeklindeki Ali Cengiz'i yer. *Cankulu* masalında çobanın oğlu amcasının iftirası sebebiyle taş kesilen işini çözmeyi başarır. *Kıllı Derviş* masalında kadın kaseyi kırarak kocasını uyutan sihri bozar, kendini almaya gelen Kıllı Derviş'ten kurtulur. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Ali sihirle taş kesilen Mehmet'i kurtarır.

Kahraman sadece cesareti ve şansı sayesinde de dönüş eşiğini aşabilir. *Efe Osman* masalında kahraman şansı sayesinde eşiği aşmayı başarır. İnsanları kahraman olduğuna inandıran Osman, şansı sayesinde aslandan kurtulur ve padişahı da kahraman olduğuna ikna eder.

Kahramanın aştığı dönüş eşiği Yola Çıkış aşamasına benzerlik gösterse de erginlenmeyi tamamlayan başarılar ve nihai ödülle de ilgilidir. Genellikle doğaüstü güçlerden yardım alan kahraman bazen birden çok engelle birlikte karşılaşsa da dönüş eşiğini rahatlıkla aşar. Sihirli güçlere sahip, otoriteden çekinmeyen ve otoritenin yerine geçmeye hazır haliyle kazandığı ödüllerle dünyaya hizmet etmek için bilinen dünyaya geçer.

2.3.5 İki Dünyanın Ustası

Kahramanın Yolculuğu bilinen dünyada başlar, bilinmeyen dünyaya devam eder ve bilinen dünyaya dönüşle tamamlanır. Kahraman yolcuğunda bulunduğu bu iki dünyanın değerleri ve durumlarını birbirine karıştırmadan idrak edip her iki dünyada bulunduğu zamanlarda uygun davranışlar sergileme ustalığına sahiptir. İdeal insan olan kahramanın her davranışı kendini yakışacak şekilde kusursuz olmalıdır. Üzerine düşen sorumluluğu en iyi şekilde yerine getirmesi gereken kahraman iki dünyaya da insanın ulaşabileceği en üst seviyeye ulaşmalı, evrenin gizemini kavramalıdır. Yolculuğun nihayetinde kahraman her iki dünyada da tüm bilgilere sahip olan bir usta haline gelir. Campbell'e göre; bahsedilen ustalık iki dünyayı kapsayan ve nizamın sahibinin aşkınlığını görüp kabul etmektir. "Her yerde hazır ve nazır ve aşkın Evrenseli simgeleyen figürün ırkı ve konumu anlamsal değil, tarihsel ana aittir; cinsiyeti de..." (Campbell, 2021:264).

Kahramanın iki dünyada ulaştığı bu merteye bir nevi tanrılaşmadır. Fakat mitolojik dünyada tanrı olgusu daha önce bahsettiğimiz gibi soyuttur ve nispeten kahraman üzerinde somutlaşır. Bu aşamada bir kez daha bu duruma dikkat çeken Campbell; tanrının ifade şekilleri olan imgelerin tutarsız olmasının imgenin karşıladığı anlamın derinliğiyle örtüştüğünü, imgelerin çağrıştırdıkları böylece bu gücün belirsiz şeklini de ifade ettiklerini söyler (Campbell, 2021:265).

Kahramanın yolculuğun sonunda ulaştığı bu hal yarı tanrı yarı insan olmaya indirgenemeyecek kadar karmaşıktır. Campbell, kahramanın yolculuğunu boyunca edindiği tecrübeleri bir nevi ibadet olarak görür.

“...Bütün dinsel eylemlerin anlamı budur. Birey uzun ruhsal disiplinler yoluyla kişisel sınırlamalarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağlılığını terk eder, doğrunun gerçekleşmesine yeniden doğuş için gerekli olan öz-kıyıma karşı direnmez ve böylece en sonunda büyük an için nitelikleri tam olarak gelişmiş olur. Kişisel tutkuları tamamen çözülmüş olarak artık yaşamaya çalışmaz da istekle içinde olup bitecek olana bırakır kendini. Yani bir isimsiz olur. Yasa içten kabulüyle içinde yaşar.” (Campbell, 2021:266).

Kahramanın soyut formu resim sanatındaki örneklerde daha somut hale gelir. Aynı mitolojik figür farklı resimlerde ressamın muhayyilesine göre farklı şekillenir ve farklı şekillerde resmedilir. Campbell bu durumu kahramanın görüntüden ziyade mana halindeki varlığıyla açıklar. “Kahramanın farklı kimliklerle ifade edilmesinin sebebi rüyetin öz karşısında değersizliğidir.” (Campbell, 2021:266).

Kahramanın toplumda efendi haline gelmesi için siyasi bir statü kazanması, tahta geçmesi veya manen liderlik durumuna geçmesi gerekir. Anadolu Türk masallarında kahraman bilinen dünyada soylu biri değilse öncelikle cesaret gösterip saraydaki sultan veya şehzade ile evlenmeye talip olarak statü kazanır. Evlilik yoluyla saraya girmeyi başardığında bilinen dünyada efendi haline gelir ve daha sonra bilinmeyen dünyaya giderek orada da otorite haline gelmek için mücadele eder. Soylu kahramanlarsa bilinen dünyada efendi durumundadır ve bu kahramanların yapması gereken evrenini genişletmek için bilinmeyen dünyaya gidip doğuştan gelen statülerinin ötesinde bir güce sahip olduklarını göstererek otorite olmaktır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın efendi haline gelmesinin en yaygın yolu saray mensubu bir eşle evlenmesidir. Soylu kahraman evrenini genişletmek için geçtikleri bilinmeyen dünyada sıradan kahramanlar ise bilinen dünyada uygun bir eş bulur ve soylu

eş sayesinde o dünyanın da otoritesi olur. Anadolu Türk masallarında soy kahramanlar ise genellikle şehzade ¹⁹⁹ veya sultandır.²⁰⁰ Sadece *Sümbüllü Köşk* ve *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah, *Ejderha Kuyusu* masalında ise soylu kahraman vezirdir. *Saka Güzeli* masalında ise kahraman vezirin kızıdır. Bu kahramanlar doğuştan özel yeteneklere sahip oldukları için zorlukları kolayca aşarlar. Soylu kahraman bilinmeyen dünyanın soylu kişisiyle evlenerek iki dünyanın otoritelerini birleştirir. Bu evlilik iki dünyaya da huzur getirir.

Soylu olmayan seçilmiş kişi de yolculuğu sırasında otoriteye dönüşerek bilinen ve bilinmeyen dünyanın güçlerine sahip olduğunda İki Dünyanın Efendisi olur. Bilinmeyen dünya kahramanın macerasının gerçekleştiği gizemli bir alemdir. Kahramanın bilinmeyen bu alemde iyiliği hakim kılabilmek için yolcuğunda edindiği doğaüstü güçleri kullanır ve statü kazanır. Daha sonra ödül ile birlikte döndüğü bilinen dünyada kazandığı ödül ve edindiği güçlerle otoriteye dönüşür. *Keloğlan ile Devler* masalında Keloğlan, bilinmeyen dünyada karşılaştığı devleri akıyla yenmeyi başararak devlerin lideri olur. Başarısının ardından döndüğü bilinen dünyada da sultan ile evlenir ve saraya girerek bilinen dünyada da güç sahibi hale gelir. *Tahta At* masalında delikanlı sihirli bir ata sahiptir ve at sayesinde sultan ile evlenmeyi başararak saraya girer. Sihirli atı sayesinde bilinmeyen dünyada da otoritenin damadı olur ve her iki dünyada da sihirli güç ve soylu eş sayesinde usta haline gelir. Doğaüstü güçle kahramana sadece bilinen dünyada faydalı olabilir. *Keçi kız* masalının kahramanı keçi şeklinden insan haline geçme gücüne sahiptir. Bu doğaüstü gücünün yanında bilinen dünyada şehzade ile evlenerek sarayda bir yere sahip olur. Keçi Kız'ın iki dünyasını maddi ve manevi alem olarak değerlendirmek mümkündür. Masalda

¹⁹⁹ Şehzadenin iki dünyanın efendisi olduğu masallar: *Zümriüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (T13), (A3) *Atın Oğlu* (K21), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Sihirli Ayna* (K35), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kırk Kardeş* (T1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Kırk Oğlan* (T18), (DVI/10), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balböyrek* (DII/4), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Yarım Arap* (DX/4), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Üç Peri Kızı* (K9), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Rüzgar Dev* (K19), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Kısmetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *Sihirli Tavşan* (T22) *Limon Kız* (T24) *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Limon Kız* (T24), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Üç Şehzade* (DX/1), *Seksen Göz* (T17), *Devkulak* (DIII/9), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3).

²⁰⁰ Sultanın iki dünyanın efendisi olduğu masallar: *Kamer Tay* (K29), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12) *Deveoğlu* (K11), *Şah Yusuf* (K32), *Kara Kedi* (T5), *Peynir Tulumu* (T4), *Kırk Arap* (T12) *Kırk Haramiler* (T28), *Dev Baba* (B2), *Papağan* (B9), *Mehmet Eşkaya* (B17), (DVII/8), *İlik Sultan* (B18), *Elmas Gemi* (A1), *Elmas Gemi* (A1), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Uzun Yunus* (DIX/6), *İki Kardeş* (K5), (DV/1), (DV/12), *Çember Tiyar* (B10), *Balıkçı Güzeli* (B19).

Keçi Kız bilinen dünyada yüксеlebileceği en üst mertebe olan saraya girmeyi manen de ideal bir eşe sahip olmayı başarır. *Hayırdır İnşallah* ve *Rüya* masallarındaki delikanlı da rüyasında gördüğü ay ve güneşi temsil eden iki farklı ülkenin sultanı ile evlenir. İki dünyanın da şehzadesi olur. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında kunduracı, periler ülkesinde sihirli bir ayakkabı yaptıracak kadar saygındır. Ayakkabıyı yaptırdıktan sonra saraya dönünce de padişahın kızıyla evlenir. *Yılan Peri* masalında çocuk, sihirli ayna sayesinde bilinmeyen dünyanın güçlerine sahip bir Arap’a ve padişahın kızına sahip olur.

Masallarda iki dünya maddi ve manevi alemi de temsil edebilir. Dış dünyada güce kavuşan kahramanın manen huzurlu olması da iç saltanattır. Kahraman iyi bir aile kurmayı başardığında manen tamamlanır. Bu durum da iki dünyanın efendiliği olarak görülebilir. *Limon Kız* masalında şehzade, periler ülkesinde eşini bulur ve getirir. Ülkesinde de padişahlığa sahip olur. *Eşek Kafası* masalında Eşek Kafası, bilinen dünyada kötü bir görünümde olsa da şekil değiştirebilir. Kuşlar padişahının kızı tarafından kaçırlır ve o diyarın da şehzadesi olur fakat eş kurtararak ve bilinen dünyada saraya getirir.

Kahraman soylu olsa da olmasa da doğaüstü güçlere sahip eş edinerek ve bilinmeyen dünyanın gizemli güçlerinden faydalanabilir veya bu evlilik sayesinde bilinen dünyada tahta geçebilir. Bilinmeyen dünyanın güçlerine de eş sayesinde sahip olduğu için iki dünyada usta olur.²⁰¹ *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Mehmet’in doğumu gizemli bir şekilde gerçekleşir. Bu gizemli doğumun ardından önce aslan daha sonra da balıkçı tarafından büyütülür. Padişahın isteği ile bilinmeyen dünyaya giderek Dünya Güzeli’ni getirmeyi başarır. Bilinen dünyayı yöneten Ali’nin ölümünden sonra tahta geçer. Doğuştan gelen doğaüstü güçleri bilinmeyen dünyada başarılar göstermesini sağlar. Bu başarı sayesinde bilinen dünyada da tahta geçerek iki dünyanın efendisi olmayı başarmış olur.

Kahramanın bilinmeyen dünyadaki yetkinliği her zaman tahta geçerek gerçekleşmez. Kahramanın sıradan bir insan olmadığını gösterecek doğaüstü güçlere, sihirlere veya sihirli nesnelere de sahip olması bilinmeyen dünyanın güçlerini kullanabildiğini gösterir. Bilinmeyen dünyanın güçlerini bilinen dünyada kullanarak tahta geçmeyi başaran kahraman statü olarak sadece bir dünyada efendi olsa da her iki dünyanın güçlerine sahip

²⁰¹ Kahramanın otorite ve doğaüstü güçleri olan eşe sahip olduğu masallar: *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

olduğu için iki dünyanın efendisi olur. Sultanın doğaüstü güçler sahip olduğu masallarda²⁰² kahraman sarayda doğup yaşamasının yanında doğaüstü güçlere de sahiptir. Sıradan kahramanlar da doğaüstü güçleri sayesinde saraya girebilir. Kahramanın edindiği doğaüstü güç genelde otoritenin ilgisini çeker ve bu masallarda²⁰³ kahraman saraya girerek otoritenin gücüne de kavuşur.

Kahramanın bilinen dünyada efendi olması sadece otoriteye dönüşmesi ile gerçekleşmez. Sıradan bir hayat süren ve soylu olmayan kahramanların ailesini bir araya getirip huzurla yaşaması da bir nevi kahramanlıktır. Kahraman yoksulluk çeken ailesinin maddi imkanlarını arttırarak da hem manen hem madden rahatlar ve huzura kavuşur. Bu da bir nevi iki dünyanın efendiliği olarak görülebilir. *Ayşe Kız* masalında Ayşe evden atılınca gittiği diyarda iyiliği sayesinde ödüller kazanarak döner ve babasını kötü üvey annesinden kurtarır. Bilinmeyen dünyada sevilen biri olur, bilinen dünyada da babasıyla varlıklı, mutlu bir hayata kavuşur. *Dört Nasihat* ve *Efe Osman* masallarında kahramanlar yaptıkları yolculukta bilgelik ve servet kazanırlar. Evlerine döndüklerinde huzur içinde hayatlarına devam edebilirler.

Sıradan insanlar genellikle önce bilinmeyen dünyada bir başarı gösterir ve bilinmeyen dünyada efendi haline gelir daha sonra bilinen dünyaya döndüklerinde bu başarının ödülü olarak bilinen dünyaya da hakim olurlar. *Peri Kızı I* masalında Peri kızı ve periler ülkesi ile yeryüzü bir araya gelir ve küçük şehzade her iki dünyanın da ustası olur. *Ölü Yiyen Adam* masalında kadın ölümünden sonra dirildiği için iki dünyada da var olmuştur. Peşine takılan adamı öldürür ve eşiyle mutlu bir hayat sürer. Bilinen dünyada da padişah ile barışır ve saraya girer.

İstisnai bir durumun görüldüğü *Yıldız Falı* masalında Mahmut, bilinen dünyada servet sahibi olduğu için Bağdat'ın padişahı olur. Bilinmeyen dünyada da evlenir ve erdemli olması için gerekenleri öğrenerek dünyaya döner.

²⁰² Sultanın doğaüstü güçlere ve tahta sahip olduğu masallar: *Peri Kızı* (T2), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Konuşan Kaval* (T23).

²⁰³ Kahramanın doğaüstü güçleri veya sihirli nesne sayesinde saraya girmeyi başardığı masallar: *Macun* (K12), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K37), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Yılan Peri* (K37), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Keloğlan ve İhtiyar* (T34), *Kara Tavuk* (B6), *Üşengeç* (B13), *Tık Sopam* (B20), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10) *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Yeşil Tiş* (DX/8), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Karga III* (DV/11) *Keloğlan* (DV/14), *Kesik Elli Kız* (DVI/5) *Yazgı* (DX/5), *Yanı Benli Kır At* (DX/3).

Kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyaya hakim olduktan sonra hayatını belirsiz bir biçimde sonsuz huzurla doldurmayı başarır. Tüm sorunları çözer, kendi ve çevresini rahata erdirerek görevini tamamlar. Artık kendi hayatını sürdürebilir.

2.3.6 Yaşama Özgürlüğü

Bilinmeyen dünyaya yaptığı yolculuğu sırasında zorlu sınavları geçen ve sürekli hareket halinde olan kahraman bilinen dünyaya döndüğünde sakin bir hayat sürmeye başladığında bu sakin hayata uyum sağlamakta zorlanabilir. Kahraman dünyevi durumlara karşı tepkisiz kalıp kendini sıradan dünyada büyük bir boşluk içinde hissedebilir. Campbell’a göre mitin ortaya çıkış amaçların biri de bu durumu ortadan kaldırmaktır. “Mitin amacı bireysel bilinçliliğin evrensel iradeyle uyuşmasını sağlayarak bu türden yaşam aldırışsızlığına olan gereksinimi yok etmektir.”(Campbell, 2021:267). Kahramanın yaşadığı macera süresince karşılaştığı uç durumlar ve elde ettiği mertebenin ardından durağan hale gelen hayatında bunalıma sürüklenmeden kalabilmesi de erdemiyle aşabileceği bir durumdur. Kahramanın zaman üzerine geçici ve sonsuz arasında denge kurması gerekir. Kahraman bunu ruhun özünü idrak edip bilinen dünyadaki kaygılarından tamamen arınarak gerçekleştirebilir.

“Eylem dünyasındaki kaygılarından kurtulan kahraman gerçekleştirecek şeylerin değil gerçekleşen şeylerin içindedir. Yüce kudret karşısında sadece onu anlayan kişidir. Bu idrak seviyesine ulaşmakla maceranın nihai hedefine varmış ve ölümlü hayatı içinde tüm kaygıları gidererek ruhun tüm acılarını gidermiş olur.” (Campbell, 2021:268).

Anadolu Türk masallarında monomitin son aşaması olan Yaşama Özgürlüğü; genellikle kahramanın eşe ve tahta sahip olması, padişah, veliaht, sultan veya sarayda yaşama hakkı olan bir ferde dönüşmesiyle gerçekleşir. Yolculuğun sonunda otorite haline gelmeyen kahramanlar ise genellikle doğaüstü güçlerine sahip olarak sıradan hayatını sürdürürler. Doğaüstü güçler kahramanın kendi üzerinde veya eşinde olabileceği gibi kahraman sahip olduğu sihirli bir nesne sayesinde de hayatının kalanını huzur içinde sürdürebilir. Kahraman statü veya zengin olabileceği gibi hiçbir ödül almadan masallarda asıl büyük ödül olan erdem sahibi olarak da hayatını devam ettirebilir ve bu Yaşama Özgürlüğünün farklı bir şeklidir.

İdeal bir kahramanın kendini tamamlamış olduğunun göstergeleri bilinen en üst otorite konumuna yükselmesi ve ideal bir eşe sahip olmasıdır.

2.3.6.1 Eşe ve Tahta Sahip Olur. Kahraman bilinmeyen dünyaya yolculuğu sırasında erginlenir ve erdem kazanır. Elde ettiği başarılarının ödülü olarak muradına erer, otoritenin yanında yerini alır veya otoritenin yerine geçer. Kahramanın Yaşama Özgürlüğüne kavuşması için üzerinde bir otorite kalmaması gerekir. Bu yüzden kahramanın özgürleşmesinin göstergeleri; padişah, tahtın veliahdı, sultan olmaktır. Bazı masallarda kahraman padişahın güvenini kazanır ve herhangi bir statü kazanmadan da sarayda bulunarak Yaşama Özgürlüğüne kavuşabilir.

Kahramanın yaşam özgürlüğüne kavuşmasının en görünür hali masal evreninde otoritenin zirvesi olan padişahlık seviyesine yükselmesidir. Masalın ideal tipi olan ve topluma örnek teşkil eden kahraman başarılarının ödülünü genellikle taht ve eşe birlikte sahip olarak alır. Kahraman tüm başarıları elde ettiği gibi ödüllerin de hepsine sahip olabilir. Kahramanın eş ve tahta birlikte sahip olduğu masallarda²⁰⁴ kahraman tüm ödülleri elde ederek Yaşama Özgürlüğüne kavuşur.

Kahraman soylu biri olduğu veya soylu bir eşe sahip olduğunda otoritenin varisi durumuna gelir. Eğer yolculuk tamamlandığında bilinen dünyanın otoritesi henüz hayatta ise kahraman tahtın varisi olur. Türk masallarda monomitin görüldüğü örneklerin neredeyse tamamında²⁰⁵ görülen bu durumda kahraman kendinden üst olan otoriteye saygısı

²⁰⁴ Kahramanın tahta geçtiği ve eşini bulduğu masallar: *Sihirli Gül* (K6), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (T13), (A3), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Yılan Peri* (K37), *Kırk Kardeş* (T1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Seksen Göz* (T17), *Kırk Oğlan* (T18), (DVI/10), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Tuz* (T26), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Bumbum* (DII/14), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Çember Tiyar* (B10), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Kamer Tay* (K29).

²⁰⁵ Kahramanın tahtın veliahtı olduğu masallar: *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Üç Peri Kızı* (K9), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Rüzgar Dev* (K19), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Sihirli Ayna* (K35), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Avcının Oğlu* (T7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Limon Kız* (T24), *Doğruluk* (T30), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Deli Gücük* (B11), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Üşengeç* (B13), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Balböyreğ* (DII/4), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Devkulak* (DIII/9), *Macun* (K12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kösenin Atı* (DVI/15), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kuyudaki Kamçı* (D VI/20), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (D IX/4), *Üç Şehzade* (DX/1), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Yarım Arap* (DX/4), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Garip Çoban* (DIV/6), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Keloğlan ve İhtiyar* (T34).

sebebiyle yerine geçmek istemeyecek kadar mütevazî, dünyevi olan makamları talep etmeyecek kadar erdemlidir.

Kadın kahraman için bilinen dünyanın en güvenli ve refah içinde yaşamaya uygun yerleri saraylardır. Kadın kahramanların otorite olması Türk geleneğine uygun olmadığı için masallarda kadınlar saraya girdiklerinde ulaşabilecekleri en üst mertebeye varmış olurlar. Kadın kahramanlarsa saraya şehzadenin eşi olarak veya padişah babasıyla bir süre ayrı kaldıktan sonra dönerek girerler. Anadolu Türk masallarında bu iki durumun çok sayıda örneğine rastlanır.²⁰⁶

Kahraman, soyluluk unvanına sahip olmadan da saraya girerek Yaşama Özgürlüğüne kavuşabilir. *Ejderha Kuyusu* masalında vezir, doğaüstü güçlere sahip eşiyle birlikte bilinen dünyada sarayda yaşarlar. *Karga Peri* padişahın verdiği görevleri tamamlayan avcı, doğaüstü güçlere sahip eşiyle sarayda mutlu bir hayat sürer. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında Keloğlan padişahın lütfuyla sarayda yaşamaya başlar. Kahraman erdem sahibi olduğu ve dünyevi nimetlerle ilgilenmediğini göstermek için sıradan bir hayatı sürdürmeyi de tercih ederek Yaşama Özgürlüğüne kavuşabilir.

2.3.6.2 Sıradan Hayatına Devam Eder. Nihai hedefine ulaşan kahraman ödülüyle birlikte bilinen dünyaya geldiğinde yolculuğunu tamamlar. Erginlenmesi sırasında edindiği erdemle bilinen dünyanın sıradan halkı için örnek bir kişi olur. Kahraman yolculuğu tamamladıktan sonra başlayan bu rutin hayatına kendi üzerinde taşıdığı doğaüstü güçlerle²⁰⁷ veya sihirli nesnelere sahip olarak devam edebilir.²⁰⁸ Kahraman gibi yolculuğu sırasında bulduğu eşi de doğaüstü güçlerini sıradan hayatlarını yaşadıkları sürece taşımaya

²⁰⁶ Kadın kahramanın saraya döndüğü veya girdiği masallar: *Kırk Haramiler* (T28), *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev Baba* (B2), *Papağan* (B9), *Gül Güzeli* (K3), (T 9), (DII/12), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Ütelek* (B16), *Mehmet Eşkya* (B17), (DVII/8), *İlik Sultan* (B18), *Balıkçı Güzeli* (B19), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), (K33), *Muradına Ermiyen Dilber* (A5), *Tasa Kuşu* (A6), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Altın Direk* (DI/8), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Cemile* (DII/17), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2), *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İnci Salkım* (DV/4), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Kara Kedi* (T5), *Deveoğlu* (K11), *Şamdan Kız* (T25)

²⁰⁷ Kahramanın doğaüstü güçlere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar: *Keloğlan* (K16), *Tık Sopam* (B20), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Süpergencinin Çocukları* (DVIII/14)

²⁰⁸ Kahramanın sihirli nesnelere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar *Kelikçi* (DV/13), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Oduncunun Kızları* (DVII/7)

devam edebilir. Bu tür masallarda²⁰⁹ eşinin sahip olduğu doğaüstü güçler de kahramanın hayatını etkilediği için bu durum da Yaşama Özgürlüğünü sağlar.

Kahramanın yolculuğunun nihayetinde ulaştığı ödüllerden biri de zenginliktir. Özellikle maceraya çıkış sebebi geçim sıkıntısı olan kahramanlar yolculuklarının sonunda maddi varlığa ulaşır. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğa çıkış amacı maddi sebeplerden ziyade erdem kazanmak olduğu için maddi sebeplerle yolculuğa çıkan kahramanın görüldüğü sınırlı sayıda masalda²¹⁰ kahraman bilinen dünyaya döndüğünde varlıklı bir hayat sürer.

Erdem sahibi olmak ve manevi gelişmenin en büyük ödül olduğu düşünüldüğünde masallarda daha ziyade erdem kazanan kahraman asıl ödüle ulaşmış olur. Erdem kazanan kahraman sıradan hayatını huzurlu bir şekilde sürdürür. *Külâh*, *Kamçı* ve *Seccade* masalında adam sultanla evlenip sarayda yaşamaya hak kazansa da hakkını abisine verir. *Kırkıncı Oda* masalında Kaplan Adam, kendisine teklif edilen padişahlığı şehzadenin hakkı olduğunu için reddeder ve erdem gösterir. Kahramanın dünyevi ödülleri reddetmesi dünyevi konularla ilgili kaygılarını da ortadan kaldırdığı için huzurlu bir hayata kavuşmasını temin eder. *Yıldız Falı* masalında Mahmut, gerçek zenginliğin erdemli olmak olduğunu fark eder ve çok zengin olmasına rağmen erdemini artırmak için öğrenmeye devam eder. *Peynir Tulumu* ve *Kırk Arap* masallarının kahramanları olan kızlar, evlendiği kişiler yakışıklı adamlara dönüştüğü için huzurlu bir aile kurmayı başarır ve sıradan hayatlarını sürdürürler. Erkek kahraman da kahraman tehlikeli sihirli güçleri olan eşini ıslah ederek veya form değiştirmiş eşini insan formuna dönüştürerek huzurlu bir hayat sürebilir. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında delikanlı sihirli güçlere sahip eşi Zehrebel kadınla varlıklı babasının evine döner ve huzurlu bir hayat sürer. *Karga III* masalında avcı karganın cariyeye dönüşmesi ile eşini de bulur ve evlenerek sarayda yaşar. *Keloğlan ile Üç Peri* masalında Keloğlan, müfteri Yahudi yüzünden öldürülmekten kurtulur ve peri eşiyle mutlu bir hayat sürer.

Masal dünyasının alegorik yapısı içindeki bilinen ve bilinmeyen dünyalar arasında yolculuğunu tamamlayan kahraman, kendi toplumunun temel değerlerini yaşatır ve

²⁰⁹ Kahramanın eşinin doğa üstü güçlere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), *Peri Kızı* (T2), *İhtiyar Kuş* (T14), *Güneşin Kızı* (T20), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Berli hava* (DII/8), *Cankulu* (DII/16), *Canpolat* (DII/16), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Emanete İhanet* (DIII/15), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (D V/6).

²¹⁰ Kahramanın zenginliğe sahip olduğu masallar: *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Efe Osman* (DIII/13), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

canlandırır. Kahraman daha önce belirttiğimiz gibi ömrünü tamamlamaz, başarıları ve bu başarıları sonucu edindiği değerlerle sonsuz bir hayata kavuşur. Campbell'ın çevriminde yolculuk üç aşama gibi görünse de grafik şeklinde gösterildiğinde bu döngünün sonsuz olduğu görülür. Kahramanın yolculuğu bilinen dünyada erdemin değerini göstermek, bilinmeyen dünyadaki korku ve tehlikeleri bertaraf etmek ve nihayetinde her iki dünyaya da iyiliği hakim kılmaktır. Tüm bu süreçte kahramanın topluma öğretmeye çalıştığı şeyse erdemin yüceliğidir. Kahramanın yolculuğunda elde ettiği en büyük değer erdemdir.

BÖLÜM III

Anadolu Türk Masallarında Kahramanın Yolculuğu

Kahramanın Yolculuğu monomiti, mitler arasında benzerlikler üzerine kurulu olsa da her kültürün oluşturduğu mitlere kendine ait özellikler de katması kaçınılmazdır. Mitler Toplumların ürettiği eserler üzerinden araştırılabilen mitlerin incelenebileceği kaynaklardan biri de masaldır. Toplumun kolektif bilinçaltını yansıtan masallar mitleri yoğun şekilde barındıran bir tür olduğu için kültürlerin farklılıklarını tespit edebilmeye olanak sağlar. Bu açıdan bakıldığında masalların monomit gibi şablonlarla ortaya çıkan benzerlikler evrensel kültürle uyumunu, monomitten ayrıldığı noktalarsa özgünlüğünü ortaya koyacaktır. Çalışmamızın ikinci bölümünde Türk masallarının monomit ile benzerliklerini gösterdikten sonra üçüncü bölümde monomitile farklılıkları göstereceğiz. Monomitin Anadolu Türk masallarındaki farklılıkları bazı aşamaların neredeyse hiç görülmemesi, görülen aşamalarındaki farklılıklar, görülme sıralaması yanında Türk kültürü ve inanç sistemi içinde oluşmuş orijinal aşamalar tespit edilerek tasnif edilecektir.

İkinci bölümde Türk masallarını monomite göre değerlendirmemiz neticesinde monomitin incelenen örneklerde tamamen gerçekleşmediği, bazı işlevlerin neredeyse hiç görülmediği, bazı kısımlarda ise yolculuğun farklı kısımlarında gerçekleştiğini tespit ettik. Bazı kısımların ise kendine özgü bir şekilde açıklandığını gördük ve bu durum Türk masal kahramanının kendine has bir yolculuk yaptığını ve özgün bir monomite sahip olduğunu gösterdi. Türk masal kahramanı, monomitin ilk aşamasındaki Maceraya Daveti, karşılaştığı bir haberciden veya otorite yerine içinden gelen sosyal sorumluluk duygusuyla oluşan bir hisle maceraya atılır. Bu sorumluluk hissinin en somut hali de kahramanın toplumsal hayatın devam için gerçekleştirmesi gereken evliliklerdir. İdeal eşi bulmak için yola çıkan kahraman seçilmiş kişidir ve doğaüstü yardım alır. Bu yardım sayesinde karşısına çıkan ve kahramanı bilinen dünyada tutmaya çalışan eşik bekçisini atlatır. Daha sonra yaşayacağı Balinanın Karnı alt aşaması da şekil değiştirerek Hz. Yusuf kıssasını andıran yer olan kuyuda ve benzeri yerlerde gerçekleşir.

Yolculuğun ikinci aşaması Türkçe tam karşılığı olmayan inisiyasyon en yakın çevirisiyle Erginlenme aşamasıdır. Kahraman bu aşamada dört farklı aşamada inisiye olur/erginlenir. Kahraman fiziksel zorluklar karşısında gücünü artırır, tüm zorlukları aşacak güçte olduğunu kendine ve çevresine ispatlar. Önemli bir sorunu çözer veya bir sınavı geçer. Bu imtihanın ardından kendine güveni artan ve güçlenen kahraman genellikle tanrıça ile

karşılaşır. Tanrıça kavramıyla ilk akla gelen kahramanın eşi, evlenip kimliğini tamamlayacağı kişi olsa da genel anlamda yardımcı, yol gösteren, koruyan kadınlar da tanrıçanın farklı kimliklerle görünür halleri olarak Anadolu Türk masallarında girmiştir.

Yolculuğun ikinci aşamasını teşkil eden Erginlenme/İnisiasyon görünürde kahramanın doğaüstü canlılarla mücadele etmesi ve bu canlıları yenmesi, zorlukları aşması, kendine eş bulması şeklinde gerçekleşse de asıl mücadele kahraman ve egosu arasındadır ve kahraman egosunu yendiğinde erginlenir. Anadolu Türk masallarında yolculuk hangi şartlarda gerçekleşirse gerçekleşsin kahraman sonunda Erginlenme-İnisiasyonunu tamamlar ve erdem kazanarak bilinen dünyaya döner. Kahraman yolculuğunda doğaüstü varlıklar dışında hilekar arketipinin karşılığı olan ve kahramanı aldatmaya çalışan figürlerle de karşılaşarak sınanır. Kahramanın erkek olduğu masallarda, hilekar genellikle kadındır ve kahramanı baştan çıkararak eşinin yerine geçmeye çalışır fakat başarılı olamaz. Kahramanın nihai ödülüne ulaşması için baştan çıkaran kadın veya başka bir söyleyişle hilekarı aşması gerekir. Kahramanın Erginlenmenin son aşamasındaki ödülü; evleneceği eşine ulaşma, sihirli nesneler edinme, doğaüstü güçlere sahip olmasıdır. Bu ödüller kahramanın bilinmeyen dünyada gideceği son noktada karşısına çıkar. Bu noktaya ulaşan kahraman kendini Sınavlar Yoluna girmeye yönelten amaca ulaşır. Yolculuğun amacı olan bu nihai ödül Erginlenme aşamasında oldukça değerli ve büyümlü bir nesne, kişi veya güç olarak anlatılır fakat kahraman ödüle ulaştığında asıl ödül olan erdem kazanma yanında bu ödül değerini kaybeder. Yola Çıkışta hedeflediği ödüle ulaşan kahraman aslında kendi menkıbesini gerçekleştirmiştir ve ödülü ile birlikte bilinen dünyaya doğru dönüş yoluna çıkar.

Anadolu Türk masallarında monomitin bazı aşamaları nadiren gerçekleşir. Yola Çıkış aşamasında neredeyse hiç görülmeyen Çağrının Reddi aşaması, Dönüş aşamasında da nadiren görülür. Ödüle ulaşan kahraman zorlu sınavları geçtiği bilinmeyen dünyadan dönerken de zorluklarla karşılaşır. Doğaüstü canlılar veya bilinmeyen dünyanın otoriteleri kahramanın ulaştığı ödüle birlikte geri dönmesine engel olmaya çalışır. Bu aşamada Yola Çıkış aşamasındaki gibi dışarıdan yardımlar kahramanın bilinen dünyaya ulaşır. Monomitte Erginlenme aşamaları içinde görülen Babanın Gönlünü Alma aşaması Anadolu Türk masallarında Dönüş aşamasında gerçekleşir. Kahraman dönüş aşamasını tamamlayıp bilinen dünyaya ulaşmayı başardığında karşılaştığı babasının gönlünü almak için toplumu veya otoriteyi rahatsız eden sorunu çözmüş, eşini bulmuş, eksik nesne veya kişileri getirmiş

olarak babanın karşısına çıkar. Kahraman kazandığı erdem ve başarılar sayesinde babası tarafından takdir edilir.

Anadolu Türk masallarında Çağrının Reddi gibi monomit aşamaları gerçekleşmez fakat Türk masallarında tekrarlanan ve monomitin bir aşaması olacak kadar örneğe sahip keline has aşamalar görülür. Anadolu Türk masallarında monomit ile temel farklılık kültür ve inanıştan kaynaklanan Nihai Ödül aşamasında açıkça ortaya çıkar. Kahramanının yaşadığı inisiasyonun Türk kültüründeki karşılığı kemale erdmektir. Anadolu Türk masallarında görülen Kemal aşamasında kahraman bilinen dünyaya ödülü ve erdem sahibi kimliğiyle döner, masal evreninde bilinen ve bilinmeyen dünyanın efendisi olur ve ebedi saadete erer. Masalın başındaki sıradan insan haliyle arzuladığı muradına erdikten sonra kâmil insan mertebesini yaşar. Tıpkı tasavvufta olduğu gibi masalların sonunda kahramanların hayatlarının ne şekilde son bulduğu anlatılmaz. Hiçbir masal kahramanı vefat etmez adeta bir sonsuzluğun içine girer ve döndüğü dünyasındaki sarayında huzur içinde yaşar.

Türk masallarının hususiyetleri göz önüne alındığında monomitin gerçekleşme şeklindeki farklılıkları ve benzerlikleri yeniden adlandırılan, eklenen ve çıkarılan aşamalar; Ayrılma, İnisiyasyon-Erginlenme, Dönüş, Kemal olarak incelenmiştir.

Çalışmamız neticesinde Anadolu Türk masallarında kahramanın yolcuğunun aşamaları şu şekilde tespit edilmiştir.

I. Ayrılma

1. Davet
2. Doğaüstü Yardım
3. Eşik Muhafızı
4. Kuyu

II. Erginlenme – İnisiyasyon

1. İmtihanlar
2. Tanrıça ile Karşılaşma
3. Baştan Çıkaran Kadın
4. Ödül

III. Dönüş

1. Büyülü Kaçış
2. Yardım
3. Dönüş Engelini Aşma
4. Babanın Gönlünü Alma

IV. Kemal

1. İki Dünyanın Efendisi
2. İnsan-ı Kâmil
3. Ebedi Saadet

Türk masal kahramanının yolculuğuna Kemal aşamasını eklemek, yolculuk sırasında farklı sıralama ile gerçekleşen aşamaları yeniden tasnif etmek ve görülmeyen aşamaları çıkarmak Türk masal kahramanının monomitini görmemize yardımcı olacaktır. Bu çerçevede içinde değerlendirildiğinde Türk masal kahramanının monomiti 4 aşama ve bu aşamaların 15 alt aşamasında gerçekleştiği görülür.

3.1 Ayrılma

Sıradan bir ferdin kahramana dönüşebilmesi için yaşadığı konfor alanını, masal evrenindeki bilinen dünyayı, terk etmesi gerekir. Kahramanın bilinen dünyadaki konfor alanını terk etmesi için bir sebep gerekir. Campbell'a göre bu sebep bir davet şeklinde haberci tarafından kahramana iletilir. Anadolu Türk masallarındaysa maceraya davet doğrudan haberciyle veya otoritenin görevlendirmesiyle gelebileceği gibi sosyal normların ferde yüklediği görevler, evlenme isteği gibi sebeplerle de ortaya çıkar. Kahraman monomite göre bu daveti reddetse de Anadolu Türk masallarında kahraman çağrısı içinde hissettiği bir duygu olarak idrak eden kahraman çağrısı geri çevirmez. Kahramanın içinden gelen bu tür çağrılarının başında evlilik isteği gelir. Evlilik çağına gelen kahramanın eşini bulup hayatındaki eksikliği giderme isteği duyması yolculuğa çıkması karşılaşılan yaygın sebeplerdendir. Kahraman yolculuğa çıkma konusunda tereddüt eder veya yolculukla ilgili kaygılara kapılırsa masal dünyasının doğaüstü güçleri kahramana bilinmeyen dünyada zor durumda kalmayacağını göstermek ve tereddüdünü gidermek için destek olur. Anadolu Türk masallarında doğaüstü yardıma aracılık edenler Türk-İslam toplumunun manevi liderleri olan; aksakallı, derviş gibi manevi yönü olan yaşlı erkeklerdir. Dervişler kahramana izleyeceği yol için rehberlik eder, sihirli nesneler veya güçler verir ve

kahramanı yolculuğa hazırlar. Doğaüstü yardımı alarak tereddütlerini yenen kahraman yolculuğun ilk engeli ile karşılaşır. Bu zorluk veya engel bilinen dünya ile bilinmeyen dünya arasındaki eşiği temsil eder. Kahramanın niyetini sınavan bu aşamada genellikle bilinen dünyadaki düzeni korumakla görevli eşik muhafızları kahramanı engellemeye çalışır. Kahraman eşik muhafızını aşar ve bilinmeyen dünyaya geçmeden önce temsili bir kuyuya girer. Kuyu aşaması kahramanın girdiği anne rahmini temsil eden korunaklı bir alanda gerçekleşir. Kahraman Kuyuya isteğiyle girebileceği gibi atılarak ve kaza sonucu da girebilir. Kapalı bir alanda sıkışan ve yolculuğu duran kahraman kuyuda kaldığı sürede manevi tekamülüne başlar. Kuyuda fiziksel gelişimden ziyade manen gelişir ve erdem kazanmaya başlar. Dünyevi kimliğiyle girdiği kuyudan kahraman kimliğiyle çıkar, geçmiş yaşantısındaki halini tamamen geride bırakır.

Anadolu Türk masallarında monomitin Yola Çıkış aşamasına bilinen dünyayı terk etme ve eski kimliğini bırakma gibi hususlar göz önüne alınarak “Ayrılma” denmesi daha uygun olur. Berna Moran da Campbell’in monomitini açıklarken aşamaların adlarının Türkçe karşılığı olarak ilk aşamasına bu adı vermiştir (Moran, 1994:222).²¹¹

Ayrılma aşamasında kahraman öncelikle bir davet alır, davet karşısında bir tereddüde düşerse veya yolculuğa hazır değilse manevi bir kaynaktan yardım gelir. Bu yardım sayesinde tereddütlerini aşar harekete geçmek isteği duyar. Harekete geçmeye kalktığındaysa eşik muhafızları tarafından bilinen dünyada tutulmak istenir. Kararlı davranır ve eşik muhafızları aşarak bilinmeyen dünyanın sınırına ulaşır. Bu sınırdaki kuyuya girer veya düşer. Kuyuda sıradan insan kimliğini terk eder ve kahraman kimliğiyle Kuyudan çıkar. Kahramanın Ayrılma aşamasındaki ilk alt aşama kahramanın dışarıdan gelen veya içinde duyduğu bir “Davet” üzerine gerçekleşir.

3.1.1 Davet

Türk masal masallarında bilinen dünyadaki sıradan hayatını sürdüren kişi kendini kahramana dönüştürecek macera için bir davet alır. Kahramana gelen davet yolculuk için bir elçinin çağrısı, otoritenin zorlaması, toplumun baskısı veya ekonomik sebeplerle gerçekleşir. Kahraman bazı durumlarda bir kaza sonucu yerini terk etmek durumunda

²¹¹ Moran B. (1994) *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri* çalışmasında monomitin bu bölümünün çevirisini şu şekilde yapar: ... Bu temel mitosun kahramanı, ayrılma-sınav-dönüş aşmalarından oluşan bir serüven yaşıyordu. Mitos kahramanı bir nesneyi bulmak için yola çıkar (ayrılma); türlü engellerle karşılaşır ve bir ara yeraltı dünyasına iner orada karanlık güçlerle çarpışır (sınav); istediğini elde eder ve dönüşe geçer. Bu arama yolculuğunun başarıyla sonuçlanması toplumun refahı demektir. Kahramanın yeraltına girmesi ve çıkması, simgesel olarak ölmesi ve yeniden dirilmesi anlamına gelir.

kaldığı için veya bunun gibi isteği dışında gerçekleşen atılma, kovulma ve kaza gibi sebeplerle yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Kahramanın maceranın başlamasına sebep olacak bu zaruri durumlar gizli davetlerdir. Görünen davetler haberciler veya otoriteden gelirken bir nevi kaza sayılabilecek diğer durumlar görünmez davetlerdir. Kahramanın dışarıdaki unsurlar haricinde kendi içinde duyduğu hisler sebebiyle harekete geçmesi de içten gelen bir davet olarak değerlendirilebilir. İçten gelen hisler genellikle kahramanın toplumsal sorumluluk duyarak yerine getirmeye karar verdiği ülkesini ve ailesini koruma, evlenme ve diğer görevleri yapma olarak görünür hale gelir.

Davetin geleceği zaman ve yer belirsizdir. Sarayda yaşayan soylu bir kişi veya halktan biri olarak sıradan hayatını sürdüren kahraman aniden daveti alabilir veya bu hissi içinde duyar. Kahraman bu davetle karşılaşınca tedirgin olup çağrıya duyarsız kalır veya içinden gelen bir dürtü ile yola çıkmaya karar verir.

Kahraman güvenli alanı terk etme ve bilinmeyen dünyaya yolculuk yapması gerektiğini fark ettiğinde tedirgin olur. Hazırlıksız karşılaştığı bilinmeyen dünyanın güvenli alanından ayrılma fikri kahramanın isteğini azaltır. Frued’a göre insan kaygı anlarında bilinçaltında yaşattığı anneden ilk ayrılış anında yaşananları yeniden üretir (Freud 1963: 396-397). Kahramanın yaşadığı tedirginliğin güvenli anne rahminden ayrılışla bir ilgisi olabileceği gibi bu tedirginlik yine psikanalizme göre kazalar için tetikleyici rol üstlenir. Kahramanın duyduğu bu kaygı bir kazayı doğurabilir ve bu kaza da kahramanın bilinen dünyadan çıkmasına sebep olacağı için dolaylı bir davettir.

Anadolu Türk masallarında kahraman genellikle tedirgin olduğunda çağrıyı reddetse de sebepsiz bir şekilde fikrini değiştirerek davete uyar. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında Mahmut’un karşısına çıkan haberci, Mahmut’u bir saadet kapsına davet eder. Mahmut önce korkarak davete karşılık vermek istemese de daha sonra kendini çağıran haberciye takip eder. Anadolu Türk masallarında birden çok kişiye yapılan daveti en zayıf veya küçük kişi kabul eder. Bilinç düzeyi emsallerinden düşük olduğu için kaygı seviyesi de en az olan cesur küçük kardeş abileri veya ablalarının reddettiği daveti kabul eder. *Akıllı Şehzade* masalında küçük şehzade abilerinin korkarak kaçtıkları ejderhadan korkmaz. Ejderhaya saldırır yaralar ve korkusuzca peşinden gider. *Cennet Bağından İki Elma* masalında da erkek çocuğu olmadığı için üzülen babasını onurlandırmak isteyen kız cesaret göstererek erkekler gibi askere gitmeye gönüllü olur.

Kahramanı yolculuk için cesaretlendirecek bir haberci kahramanın kaygılarını gidermesine yardımcı olur. Yardımcı veya haberci figürü, kahramanı bilge ve yol gösterici tavrıyla ikna edebileceği gibi tam tersi zorla veya korkutarak da maceraya yöneltebilir. Kahraman olumlu özellikler taşıyan habercinin nazik davetini kolaylıkla reddedebileceği için daha sert mizaçlı haberciler de masallarda kahramanı yolculuğa çıkması için zorlayabilir. Zorlayıcı haberciler; peri masallarında reddedilmiş varlıklar, kurbağa veya yılan şeklindedir. Genellikle itici olan bu varlıklar kabul edilmeyen varoluş yasalarının bilinçdışı temsilcisidir.

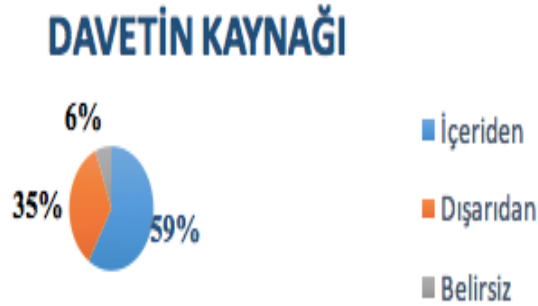
Anadolu Türk masallarında otoriteyi temsil eden ve güç sahibi padişah da yaygın olarak haberci görevi üstlenir. Padişah genellikle verdiği bir görevle kahramanın yolculuğa çıkmasını sağlayarak daveti gerçekleştirir. *Altın Bülbul* masalında padişah, çocuklarını Altın Bülbul’ü bulmaları, *Anka Kuşu* masalındaysa bahçelerine musallat olan devi öldürmeleri için görevlendirir. Haberci figürü Türk inanç sisteminde manevi bir kimlik kazanarak derviş olarak da görülür. Türk geleneğinde derviş tipinin en bilinen ismi ve en güçlü ismi Hızır’dır. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında yetim kardeşlerin karşılıklarına çıkan Hızır kardeşlerin isteklerini yerine getirirken eş isteyen küçük kardeşi alır ve evleneceği kadının olduğu yere götürerek maceraya sürükler. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* ve *Balböyrek* masallarında haberci figürü bir derviştir. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masallarında padişah, kayıp çocuklarının yerlerini ve onlara nasıl ulaşacağını bir dervişten öğrenir. Kahraman bu manevi şahsiyetlerin rehberliği ve desteği ile maceraya atılma konusundaki tereddüdünden tamamen kurtulur ve yolculuğuna biraz daha ulvî bir hava katar.

Habercinin ortaya çıkması birden gerçekleşir. Campbell’a göre; “ haberci figürü dönüşüm için hazır olan ruhta kendiliğinden belirir.” (Campbell 2021:58). Habercinin ortaya çıkışını rüyalardan örneklerle açıklar ve hangi sebeple ortaya çıktığından ziyade habercinin büyüleyici etkisinin önemini vurgular. Habercinin gelişiyile kahramanın evrenindeki değerler de değişme uğrayabilir Kahramanın tekamülünün birinci kısmı doğaüstü güçle karşılaştığı bu ilk yardım anında gerçekleşir. İnisiyasyon manevi bir rehber öncülüğünde gerçekleşeceğinden kahraman manevi tekamülüne başlamak için ilk adımı bu aşamada atmış olur.

Kaygıları azalan kahraman habercinin davetini kabul ederek bilinç altındaki baskılar veya bir kaza sonucu kahraman bilinen dünyadan ayrılarak bilinmeyen dünyaya doğru yola

çıkar. Campbell’a göre bu alan; “... uzak bir ülke, yeraltı dünyası, olağanüstü varlıkların bulunduğu insanüstü zevklerin de yeridir.” (Campbell 2021:58). Anadolu Türk masallarında bu tanımdaki insanüstü zevkler kısmı görülmez. Daha ziyade istemeden veya bir amaç için yola çıkmış kahraman gittiği bilinmeyen dünyada eğlence ve zevke dalmaz.

Türk masallarının kendine özgü yapısı içinde bu aşamaya “Davet” ismini vermeyi uygun bulduk. Kahramanın maceraya çağrıldığı bu aşamada gelen davetin kaynağı kahramanın içi veya dışarıdaki bir sebeptir. Bunun için Davet aşamasını dışarıdan gelen davet ve içeriden gelen davet olarak iki ana başlıkta değerlendirdik. Bu iki belirgin ayrım dışında masalların sahih olmasını sorgulatan davet işlevi atlanarak devam edilen örneklerini ise belirsiz davet olarak başka bir başlık altında topladık. Anadolu Türk masallarında 210 örnekte görülen davetin bu üç kaynağının masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 16. Anadolu Türk masallarında davetin geldiği yer

Tabloda görüldüğü gibi davet işlevinin tespit edildiği 210 Türk masalından 108 örnekte çağrı içten, 89 masalda ise dışarıdaki bir kaynaktan gelirken 13 masalda çağrının kaynağı belirsizdir. Bu tabloda da görüldüğü gibi Türk masal kahramanı daha ziyade içten gelen bir davet ile hareket eder. Kahramanın içinden gelen davet topluma ve çevresine karşı sorumluluğu, evlilik isteği veya hayatta kalma güdüsü gibi sebeplerdir. Dışarıdan gelen çağrı ise; vazife, geçimini sağlama, kaza veya zorunluluktur. Bunların dışında kahramanın nereden geldiği belirlenemeyen bir şekilde yola çıktığı masalları da belirsiz davet başlığında değerlendirmek mümkündür.

3.1.1.1 İçten Gelen Davet. Türk masal kahramanı sıradan hayatını sürdürürken mensubu olduğu cemiyetin ve ailesinin kendine aktardığı değerler sebebiyle yolculuğa çıkma ihtiyacı duyar. Kahramanın içinde hissettiği rahatsızlık toplumun bir sorununu çözme, toplumun refahı ve huzuru için görev üstlenme veya bazen de kendi ikbalini düşünerik

evlenecek bir eş bulma, geçimini sağlamak gibi bir takım sorumluklar alır. İçten gelen bu his kahramanı harekete geçirecek kadar güçlüdür ve Anadolu Türk masallarında görülen hislerin en kuvvetlisi evlilik çağına gelen kahramanın toplumun devamlılığını için aile kurabileceği eş bulmasıdır. Bunların dışında kahraman kaybettiği bir yakını aramaya karar vererek veya bir tehditle karşılaştığında hayatta kalma güdüsüyle olduğu yerden uzaklaşır ve yolculuğa başlar. Kahramanın içinden gelen davetleri istek ve arama olarak iki başlıkta değerlendirmek mümkündür.

İstek. Habercinin davetinin görülmediği halde kahramanın kendiliğinden yola çıktığı masallarda bu kahramanın yolculuğa çıkma sebebinin içinde beliren bir his bir yoksunluğa karşı istek olduğu görülür. Sıradan hayatını sürdüren kahraman Türk toplumunun geleneğine uygun tavırla kendine uygun bir eş bulmanın vakti geldiğini hissettiğinde veya kendini ispatlama gereği duyduğunda yola çıkar.²¹² İçinde doğan bir istekle yolculuğa çıkan kahramanlar genellikle padişah, şehzade, sultan gibi soylu kişilerdir.²¹³ Kahramanı içinden doğan ve yolcuğuna çıkmasına sebep olan bu istek dolaylı bir davettir. Bazı masallarda kahramanın içinde doğan isteği yerine getirecek bir yardımcı görülür. Bu masallarla örneğin kız çocuğu babasından bir istekte bulunur ve babası kızın isteğini yerine getirmek için harekete geçer. Bu durumda kahramanın yardımcısını macerayı başlatmış olur ve kahramanın yerine ilk aşamayı tamamlar. *Konuşan Kaval* masalında kahraman içinde duyduğu sebepsiz isteği babasına iletir ve babası bu isteği yerine getirirken kahramanın yolculuğa çıkmasına sebep olacak süreci başlatır. Baba Hindistan yolculuğunda sihirli nesneyi bulup kahramana getirir daha sonra kahraman sebepsiz bir şekilde göle düşerek kaybolur ve kaza ile yolculuğa başlar. *Kervancı Kızı ile Padişah* masalında Nergis, *İnci Salkım* masalında ise küçük kız, iş seyahatine çıkan babalarından birer nesne ister. Kahramanın bu nesneyi isteme sebebi belirsiz olsa da içten gelen bu belirsiz his bir nevi davettir. Kahraman isteği yerine getirecek kişiyi görevlendirerek macerayı başlatır. Kahramanın içinde doğan hislerden biri de kayıp kişi

²¹² Kahramanın istekle maceraya başladığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Yanı Benli Kır At* (DX/3) *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sultan Süleyman ve Cennet* (VIII/13), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Peri Kızı* (T2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Efe Osman* (DIII/13), *Kulah, Kamçı ve Seccade* (K14), *Konuşan Kaval* (T23), *Devkulak* (DIII/9).

²¹³ Soylu kahramanın istek duyarak maceraya kendiliğinden başladığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (VII/1) masallarında şehzade, *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K 31) masalında padişah, *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (IV/5) masalında kadın, *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6) masalında Mahmut, *Sultan Süleyman ve Cennet* (VIII/13) masalında Sultan Süleyman, *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Peri Kızı* (T2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1) masalında sultan, *Efe Osman* (DIII/13) masalında Osman, *Kulah, Kamçı ve Seccade* (K14) adam, *Konuşan Kaval* (T23) baba, *Devkulak* (DIII/9) masalında ise Devkulak'tır.

veya nesneyi bulma arzusudur. İçine bu arzu düşen kahraman da hissi bastırmaya çalışmadan nesne veya kişiyi bulmak için yolculuğa çıkar.

Arama İhtiyacı. Türk toplumunun aile kurumunun kutsiyeti masallarda sıklıkla vurgulanır. Türk masal kahramanı ailesinin emniyet, huzur ve geçimini sağlamayı kendisi için temel görevler sayar ve ailesi için hayatını tehlikeye atmaktan çekinmez. Ailesine düşkün kahramanın halk tarafından takdir edilir. Kahramanın ailesinden birinin hayatının tehlikeye girmesi veya yakınının kaybolması kahraman için acil bir davettir ve kahraman tereddüt etmeden yakınının kurtarmak için yola çıkarak bu davete icabet eder. Kahraman *Helvacı Güzeli* masalının genç kahramanı küçükken ayrıldığı ebeveynlerini, *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalının kahramanı padişah ise kaçırılan çocuklarını geri almak için yola çıkar. Bunların dışında 6 masalda²¹⁴ kahraman kayıp bir yakınına ulaşmak için yolculuğa çıkar.

Anadolu Türk masallarının bazı örneklerinde kahramanın kayıp yakını doğaüstü değişim gücü olan eşidir. Kadın kahramanın eşek kafası, kuru kafa gibi farklı formlarda olduğu masalarda²¹⁵ kadın kahraman eşinin sırrını saklaması gerekirken ifşa eder ve eşi sırrı açıklandığı için bilinmeyen dünyaya gider. Hatasını anlayan kahraman eşini geri almak için zorlu bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. *Emir Yemen* ve benzeri masalarda²¹⁶ sözünü tutmayan kadın kahraman eşini geri gönlünü alma isteği ile yola çıkar. *Balıkçı Güzeli* masalında farklı bir durum gerçekleşir. Sultan, eşinin sırrını açığa çıkarmaz ama asla rencide etmeyeceğine söz verdiği halde eşini rencide eder ve Balıkçı güzeli ülkeyi terk eder ve sultanın eşini bulması gerekir.

Kahraman değerli kişiyi bulmak için bilinen dünyayı terk ederek cesaretini ve ailesine verdiği önemi göstermiş olur. Kahraman bir aile kurmak isteği duyarak da kendine uygun bir eş bulma amacıyla yola çıkabilir.

Evlilik. Kahraman çocukluğundan itibaren ailesinden aldığı değerlerle kendi ailesini teşkil etme gereği duyar ve kendini gerçekleştirip kusurlarından kurtulması için bir

²¹⁴ Kahramanın arama isteği ile hareket ettiği masallar: *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Çember Tiyar* (B10), *Balıkçı Güzeli* (B19), *Fadime Kız* (DIV/4), *Helvacı Güzeli* (DIV/12)

²¹⁵ Kahramanın eşinin farklı formda olduğu masallar: *İnci Salkım* (DV/4) *Çember Tiyar* (B10), *Sihirli Ayna* (K35) *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keçi Kız* (T6).

²¹⁶ Kadın kahramanın uzaklaşan eşini aradığı masallar: *Emir Yemen* (D III/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (D VI/19) *Çember Tiyar* (B10).

eşe ihtiyaç duyar. Kahraman 47 masalda²¹⁷ içinden gelen bu evlilik isteği ile yolculuğa başlar ve serüveninin sonunda mutlu bir evlilik yapması ile kendini gerçekleştirmiş olur. Evlenip hayatındaki eşini bulan kahramanın sonraki hedefi ise evlat sahibi olma böylece kendi soyunu sürdürebilme ve toplumun devamına katkı sağlamaktır. Kahramanın evleneceği eşini bulması ve ailesini kurması bazı masalların temel konusudur ve bu masallarda kahramanın eşini arar, elde etmek için mücadele eder, elde eder ve bilinen dünyaya getirir.

Anadolu Türk masallarında kahramanın evlilik sebepleri; kendi isteği, toplumun devamı için ebeveynlerinin yönlendirmesi ve talebiyle evlenmek için harekete geçebilir. Maceranın başında evliliğin gücü açık bir şekilde görülmese de maceranın ilerleyen aşamalarında kahramanın kararlılığı evlilik konusunda içinde güçlü bir isteğin varlığını açığa çıkarır. Kahramanın evlilik konusundaki güçlü isteği bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıklarıyla tereddüt etmeden mücadele etmesi, otoritelerin zorlu sınavlarına hayatını tehlikeye atarak katılmasıyla ortaya çıkar. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculukta en kararlı olduğu masallar evlilik amacıyla yapılan yolculuklarda görülür. Kahraman aşık olduğunda haberci daveti, otorite isteğinden çok daha derin bir etki altında kaldığını ve en etkili davetin aşk olduğunu gösterir. Aşk sebebiyle yola çıkmak isteyen kahraman engellenirse hastalanır. Kahramanın bu halini gören eşik bekçileri de kahramanın istediğine ulaşması için engellemekten vaz geçer. Kahramanın aşık olma şekilleri ise beklenmedik bir karşılaşma veya namını duyduğu kişiye aşık olma şeklinde gerçekleşir.

Engellense veya geciktirse de kahraman nihayetinde müstakbel eşini bulmak için yola çıkar. Evlilik isteği duyan kahraman kadın veya erkek olabilir. *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* masalında, beyin kızı babasının yanında çalışan çobanı görür, aşık olur ve çobanla

²¹⁷ Kahramanın evlilik için yola çıktığı masallar: *Kırk Oğlan* (T18), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Bumbum* (DII/14), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Garip Çoban* (DIV/6), *Dağistan'ın Aşkı* (DIII/3), *Kara Kedi* (T5), *Sihirli Yüzük* (T15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Bir Göze Bir Gül* (K3), (T9), (DII/12) *Tahta At* (DIX/3), *İlik Sultan* (B18), *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Keçi Kız* (T6), *Erlar Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B 1), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5) (DI/11) *Dev ile Kız* (DIII/8), *Şah Yusuf* (K32), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Mehmet Eşkya* (B17), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Berliha* (DII/8), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12) *Deveoğlu* (K11), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Peynir Tulumu* (T4), *Sefa ile Cefa* (A9), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), *Bahtiyar ile Hoptiyar* (T11), *Kırk Haramiler* (T28), *Kamer Tay* (K29), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Şehşirah Taşları* (DX/2), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Kandahar Padişahının Kızı* (B5), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Limon Kız* (K7), (T24), (DX/2) *Kırk Kardeş* (T1), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Sihirli Gül* (K6).

evlenmek ister. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda yine kadın kahraman, sarayın bahçesine gelip eşyalarını çalan kuşa (güvercin)²¹⁸ aşık olur ve kuşu bulmak için yola çıkar. Kuş aslında periler ülkesinin şehzadesidir. *Şah İsmail ve Gülperi* masalında Şah İsmail, av esnasında görüp aşık olduğu Yörük kızını bulmak için saraydan ayrılır. Kahraman rüyasında gördüğü tanımadığı birine de aşık olabilir. Bazı masallarda gördüğü kişi müstakbel eşidir. *Dağıstanlı'nın Aşkı* masalının kahramanı Dağıstanlı, rüyasında gördüğü kıza aşık olur ve tanımadığı bu kızı bulmak için yola çıkar.

Kahramanın farklı aşık olma şekillerinden biri *Garip Çoban* masalında olduğu gibi kahramanın aldığı mektupla aşık olmasıdır. Çoban, daha önce kendini görüp beğenen padişahın kızıdan bir aşk mektubu alır ve kızı görmek için yola çıkar. Bu durumda mektup daveti somut hale getirerek daha görünür hale getiren bir nesnedir.

Masal dünyasında kahramanın aşık olma şekillerinden biri de müstakbel eşinin resmini görmesidir. Toplumundaki seçilmiş kişi olan kahramanın sıradan insanlardan farkını ortaya çıkarması için sıra dışı bir aşk macerası yaşaması gerekir. Bu durumda kahraman canlı olarak karşılaşmadığı, sadece resmini gördüğü veya namını duyduğu kişiye aşık olup tehlikeli bir yolculuğa çıkabilir. *Sihirli Gül* masalında Yemen padişahının oğlu, sadece namını duyduğu kızla evlenmek için yola çıkar. Kahraman bazen bir yanlış anlaşılma ile aşık olur. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalında şehzade, sokaktan geçerken duyduğu güzel sözlere inanarak seksen yaşındaki kadına talip olur. Daha sonra kadın hakkında duyduklarının yanlış olduğunu öğrenir ve ayrılmak ister. Kadının şehzadeye duyduğu aşk o kadar güçlüdür ki yaşlılık sorununu bile çözer. Kadın atıldığı peri padişahının sarayının bahçesinde gençleşir ve şehzade ile tekrar bir araya gelir. *Kandahar Padişahının Kızı* ve *Sefa ile Cefa* masallarında kahramanlar, resmini gördüğü kızlara aşık olur ve onu bulmak için yola çıkarlar. *Limon Kız* ve *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masallarında kahraman namını duyduğu kadını bulmak için yola çıkar. Keloğlan, erler karısının methini duyar ve onunla evlenmek için yola çıkar. *İlik Sultan* masalında kadın, Yemen Padişahının Oğlu'nun namını duyarak aşık olur, yataklara düşer.

Kahramanın aşık olma sebeplerinden biri de aldığı yaptığı bir kötülük sebebiyle aldığı bedduadır. *Turunç Perileri* ve diğer 5 masalda²¹⁹ kahraman, yaşlı insanlara zarar verir ve

²¹⁸ Tezel'in derlediği *Bahtiyar ile Hoptiyar* (T11) masalında bu kuş güvercin olarak geçer.

²¹⁹ Kahramanın yaşlı kişilerin bedduası sebebiyle aşık olduğu diğer masallar: *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), *Mercan Kız* (A13), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28) *Cankulu* (DII/15) *Uzun Yunus* (DIX/6).

bu kötülük sonucu öfkelenen yaşlı kadın kahramanın ulaşılmaz bir kadına aşık olması için beddua eder. Yaşlı kadınların bedduası tutar ve kahraman kara sevdaya tutulur. Kahramanın beddua sonucu aşık olduğu ve tanımadığı ulaşılmaz kişinin ulaşılmaz zor biri olması masalda gerçekleşecek yolculuğu daha renkli hale getirir. Türk toplumunda kavuşması imkansız kişilerin aşkları pek çok halk hikayesine konu olmuş ve halk tarafından aşk acısı çeken kişilere olumlu bakılmıştır.

Bir davet olarak kabul ettiğimiz evlilik soylu kişiler veya güzel kadınlarla evlenmenin bir ödül olarak kahramana sunulması yoluyla da gerçekleşebilir. *Kıllı Derviş* masalında genç kız, göğsündeki yarayı iyileştirecek kişiyle evlenmeyi vaat eder. Kıllı Derviş, kızın yarasını iyileştirir ve kız verdiği sözü tutarak kendine iyilik yapan Kıllı Derviş ile evlenir.

Bazen de kahraman sıradan hayatını sürdürürken aldığı davet karşı taraftan gelen bir evlilik teklifi şeklindedir. *Şah Yusuf* ve diğer masallarda²²⁰ kahraman, kendine talip olan kişiyle evlenmeyi kabul eder ve evden ayrılır. En farklı evlilik teklifi sebeplerinden biri intikam almak için yapılan tekliftir. Kahramanın zarar verdiği kötü kişi farklı bir kıyafet giyerek kadın kahramana talip olur ve onu güvenli alanından çıkarıp zarar vermek ister. *Kırk Haramiler* ve diğer bazı masallarda²²¹ evlilik teklifini kabul eden kadın kahramanın macerası evlilik niyetinde görülen hilekar tarafından uzaklaştırıldığı evine geri gelmeye çalışmasıdır.

Kahraman temiz bir aşkla sevdiği müstakbel eşine ulaşmak için doğaüstü güçler tarafından desteklenir ve karşılaştığı güçlükleri aşmak için yardım alır. *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* masalında tilki, canını bağışlaması karşılığı Keloğlan'ı Yemen padişahının kızıyla evlendirmeyi vaat eder. Türk toplumunun evlilik ile ilgili geleneklerinden biri de evlilik sırasının hayatın akışına da uygun olarak büyük kardeşten küçük kardeşe doğru ilerlemesidir. Fakat kardeşlerin karşılaştıkları olağanüstü güzellikte bir kadın bu sıranın bozulmaya çalışılmasına veya kardeşlerin güzel eşi elde etmek için kavga etmelerine sebep olabilir. *Tahta At* masalında kardeşler evlilik sırası için kavga ederek evden ayrılırlar. *Kırk Oğlan* masalında ise Padişah, kırk oğlunu vezirlerinin kızlarıyla evlendirmek ister. Küçük

²²⁰ Kahramana davetin evlilik teklifi şeklinde geldiği masallar: *Peynir Tulumu* (T4), *Keçi Kız* (T6) *Kırkinci Oda* (T9), *Sihirli Yüzük* (T15), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16).

²²¹ Kahramanın yendiği bir düşmanın evlilik teklifi ettiği masallar: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Mehmet Eşkıya* (B17).

şehzade babasının isteğine uymaz ve evlenecekleri kardeş olan kırk kız bulmak için diğer şehzadelerle birlikte saraydan ayrılır.²²²

Sarayda yaşayan soylular eş bulmak için sarayın dışına çıkarken soylu olmayan kahramanlar ise kendilerine soylu bir eş bulmak için saraya gelir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında kunduracılık yapan delikanlı padişahın kızıyla evlenmek ister. Padişahla evlenmek veya padişaha gelin olmak isteyen kadınlar da padişahın karşısına çıkıp vaatlerde bulunur ve evlilik gerçekleşir. *Periler Padişahının Kızı* masalında Padişah, biri halı dokumayı biri de güzel bir çocuk doğurmayı vaat eden iki kadını oğulları ile evlendirir.

Kahraman evliliği sadece kendi isteğiyle gerçekleştirmez. Bazen evlilik çağına gelen masalın kahramanı genç fert babası tarafından evlendirilmeye çalışılır. Masallarda gençleri evlendirmek için farklı yöntemler uygulanır. Evlilik niyetine giren ve soylu bir kadına talip olan erkek kahraman kızın babası tarafından bir sınava tabi olur. Bazen, padişah kızına talip olan damat adaylarının yeterliliğini sınamak için bazı sınavlar yapar. Bu sınavın gayesi damat adayının kızına layık olup olmadığını anlamaktır. *Berlihave* masalında padişah, kızlarını evlendirmeye karar verir. Damat olarak vezir, muhtar ve bir kayayı seçer. İki kızı normal evlilikler yapar, kayayla evlenmek için giden kızın macerası başlar.

Kahraman yaptığı bir hata veya otoriteye isyan etmesi sebebiyle ceza olarak da evlendirilebilir. Padişahlar kızdıkları çocuklarını cezalandırmak için tuhaf bir evlilik yaptırabilir. *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masalında padişah, kızına ders vermek için Tembel Ahmet ile evlendirir.

Evliliğe has diğer bir özel durum da eş seçimidir. Masallarda evlenecek kişilerin eş seçmeleri için de farklı yöntemler görülür. Bazen Kahramanın ebeveynleri çocuklarına uygun eş bulmak için ok atar ve okun düştüğü yerdeki kişiyle evlenmelerini ister. *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* ve *Kuyudaki Kamçı* masallarında şehzadeler *Meram Şah ile Sade Sultan* ve *Pamuğu Peri* masallarında²²³ ise sultanlar ok atar ve okun düştüğü yerdeki münasip kişiyle evlenmek için saraydan çıkar.

²²² Bu masal Tezel'de iki farklı isimde görülür. Bunlardan ilki *Kırk Kardeş* (T1) masalında Şehzade, otuz dokuz kardeşleriyle birlikte babalarının bulduğu eşlerini almak için yola çıkar. Diğer masal olan *Kırk Oğlan* 'da (T18) ismiyle görülür. Bu masalda da padişahın oğulları kırk kız kardeş bulabilmek için yola çıkar.

²²³ Sultanın eşini bulmak için ok attığı bir diğer masal: *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12)'dir. *Kara Kedi* (T5) masalında ise sultanlar saraydan ok yerine altın top atar.

Kahraman, vefat eden ebeveyninin vasiyetini yerine getirmek için de yolculuğa çıkabilir. Bu durumda vasiyet de bir nevi davet görevi görür. *Rüzgar Dev* masalında padişah öldükten sonra oğullarının mezarını beklemesini vasiyet eder. Oğulları arasında en küçüğü vasiyeti yerine getirmeye özen gösterir ve bu hassasiyetinin ödülü olarak eşini bulur. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında padişah oğullarına Çiğdem çiçeğini bulmalarını vasiyet eder ve şehzadeler de evlenecekleri kadını bulmak için yola çıkarlar. Babalarının öğütlerini dinlemeyen şehzadeler kaybolurken küçük şehzade doğru yoldan giderek Çiğdem çiçeğine ulaşır ve babasının vasiyetini yerine getirir. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalındaysa babalarının vasiyetini yerine getirmek isteyen şehzadeler evlenecekleri kızları aramak için saraydan ayrılır ve yolculuğa başlarlar.

Kahramanın evliliğinin farklı sebeplerinden biri de verilmiş bir sözü tutmaktır. *Dev ile Kız* masalında adam deve tutsak olur, dev adamı serbest bırakmak için evde asla çorba yapmamasını yaparsa kızlarından birini alacağını söyler. Adam verdiği sözü unutur ve evde çorba pişer. Dev gelip adamın küçük kızını alır ve evlenir. Küçük kız babasının hatası yüzünden evlenmek için ailesinin yanından ayrılarak yolculuğa başlar.

Türk toplum geleneğinin somut tezahürlerinin işlevleriyle yoğun olarak görüldüğü evlilik merasimi her boyutuyla masallarda önemli bir yer tutar. Evlilik gibi sıradan hayatın geçiş ritüellerini taşıyan bir geleneğin masal dünyasına renk katan ve sık sık karşılaşılan önemli bir motif olduğu görülür.

3.1.1.2 Dışarıdan Gelen Davet. Haberci, kahramana seçilmiş kişi olduğunu ve görevini söyleyen kişidir. Anadolu Türk masallarında haberci figürü yaşlı bir derviş olarak düşünülse de masal dünyasında görevi veren ve haberci görevini üstlenen kişi genellikle masal evreninin otoritesi olan padişaktır. Masal dünyasındaki düzeni sağlayan sorunları çözen padişah kahramanı bilinen dünyanın bir sorununu çözmesi için bir görev vererek maceraya davet eder. Kahraman çevresinde kendi iradesi dışında meydana gelen; kaçırılma, sihre maruz kalma, atılma, beddua alma, şifa arama ve kaza geçirmesi neticesinde yolculuğa çıkabilir. Bir haberci veya otoritenin doğrudan kahramanı görevlendirmesi görülen bir davetken burada sayılan diğer Yola Çıkış şekilleri de gizli davetlerdir. Dışarıdan gelen çağrının en yaygın şekli kahramana verilen bir görevdir.

Görev. Anadolu Türk masallarında monomite rastlanan örnekler arasında 41 masalda maceraya davet bir görev verilmesiyle gerçekleşir. Padişahlar tarafından görevlendirilen kahramanlar genellikle soylu kişilerdir. Masallarda en sık görülen, görev

verilerek maceraya çağrılan soylu kişi 13 masalda²²⁴ şehzadedir. Soylu kişiler gibi sıradan insanlar da masallarda görev verilerek davet alabilir. Bu sıradan kahramanlar; 7 masalda²²⁵ kız, 6 masalda²²⁶ ismiyle anılan kişiler, 4 masalda²²⁷ delikanlı, 2 masalda²²⁸ baba, 2 masalda²²⁹ avcı, iki masalda²³⁰ da Keloğlandır. *Tılsımlı Kamçı* masalında çocuklar, *Kurbağa Çocuk* masalında Kurbağa çocuk, *Anka Kuşu* masalında kardeşler ve *Korkusuz Oğlan* masalında oğlan görev verilen diğer kahramanlardır. Anadolu Türk masallarında kahraman soyluysa unvanıyla, sıradan kişiye lakaplarıyla yer alır. Şehzade soyluluğu doğuştan barındırdığı için yolculuğun zorluklarına dayanabilecek güçtedir. Soylu olmayan kahramanlarsa kendilerini farklı kılan özellikleri sayesinde aldıkları lakaplarla anılarak özellikleri dinleyenlere sezdirilir. Türk geleneğinde erkek çocuklar doğduklarında babalarının adlarıyla çağrılır ve bir kahramanlık gösterdiklerinde kendilerine uygun isim kazanır. Masallarda kahramanın lakabıyla anılması Orta Asya'dan gelen bu geleneğin farklı bir tezahürü olarak değerlendirilebilir. Anadolu Türk masallarında otoriteden görev alan erkek kahraman bir isim kazanma fırsatı da yakalamış olur.

Masal dünyasının en üst otoritesi olan padişah, 18 masalda²³¹ verdiği görevle kahramanı yolculuğa çıkarır. Kahraman 10 masalda²³² görev vermesini beklemeden toplumu ilgilendiren bir sorunu çözmek için kendi iradesiyle de harekete geçer. Türk toplumunda aile içindeki otorite temsilcisi olan baba 6 masalda²³³ kahramana görev vererek macera

²²⁴ Şehzadenin görev aldığı masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Sihirli Ayna* (K35), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Rüzgar Dev* (K19), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13).

²²⁵ Kızın macera daveti aldığı masallar: *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Kırk Arap* (T12), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Kara Yılan* (A12), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2).

²²⁶ Özel isimlere görev verilen masallar: *Canpolat* (DII/16), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Abugüneş* (DVII/6),

²²⁷ Delikanlıya görev verilen masallar: *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Arap Dev* (DI/11), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6).

²²⁸ Babanın görev aldığı masallar: *İnci Salkım* (DV/4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4).

²²⁹ Avcının görev aldığı masallar: *Karga III* (DV/11), *Karga Peri* (K24).

²³⁰ Keloğlan'ın görev aldığı masallar: *Keloğlan* (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2).

²³¹ Maceraya Çağrının padişahın görevle gerçekleştiği masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Arap Dev* (DI/11), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Sihirli Ayna* (K35), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Rüzgar Dev* (K19), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13).

²³² Kahramanın sorumluluk hissederek hareket isteği duyduğu masallar: *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Karga III* (DV/11), *Karga Peri* (K 24), *Abugüneş* (DVII/6), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Keloğlan* (K16)

²³³ Maceraya Çağrının babanın verdiği görevle gerçekleştiği masallar: *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Kırk Arap* (T12), *Anka Kuşu* (DI/10).

davet eder. Padişah ve baba dışında kahraman üzerinde güce sahip ustası veya doğaüstü varlıklar da kahramana görev verebilir. *Keloğlan ile Üç Peri* masalında Keloğlan'ın ustası, *Canpolat* masalında dev, kahramana görev vererek maceraya çağıran diğer karakterlerdir. Kahraman toplumsal sorumlulukla hareket etmezse doğrudan halk tarafından da görevlendirilebilir. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında halk kadınlara zulmeden padişah ile olan sorunlarını çözme görevini Mahmut'a verir. Mahmut, padişahı kadınları cezalandırmaması için ikna etmek zorunda kalır ve saraya gider.

Otorite, baba, üvey anne, işveren ve halk gibi farklı kaynaklar tarafından verilen görevlere karşı duyarsız kalmayan kahraman harekete geçer ve kahramanı yolculuğa başlatan bu görevleri çağrı olarak değerlendirilebilmeye imkan tanır. Kahramanın görevlendirilmesi toplumsal sorumluluğu yerine getirmesi, itaatkar ve cesur olduğunu düşündüren tercih edilen durum olsa da kahraman isteği dışında da maceraya sürüklenebilir.

Kahramanın çevresinde oluşan durumlar da yolculuğa çıkmasına sebep olabilir. Bu durumların başında ailesinin geçimini sağlamak gelir.

Geçimini Sağlama. Sıradan kişiler arasından seçilen masal kahramanları, soylu kahramanlardan farklı olarak kendileri ve ailelerinin hayatlarını idame ettirebilmek için çalışmak zorundadır. Bu zorunluluk toplumun ferde yüklediği bir görev olduğu için geçim sıkıntısı çeken kahramanın ailesinin refahını sağlamak için güvenli dünyadan ayrılmak zorunda kalmasını gerektirebilir. Bu zorunluluk da kahramanı yolculuğa sürükleyen bir nevi gizli davettir. Türk masal kahramanı 37 masalda²³⁴ geçimini sağlamak veya ailesini rahat yaşatabilmek için yolculuğa çıkar.

Kahramanın ağır geçim sıkıntısı çektiği masallarda kahraman sadece hayatını devam ettirebilecek kadar bir gelir elde için bilinen dünyayı terk eder. *Balıkçı Dedenin Oğlu* masalında babası rahatsızlanan çocuk ailenin geçimini sağlamak için balık tutmak zorunda

²³⁴ Kahramanın geçimini sağlamak için maceraya atıldığı masallar: *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5) (DI/11), *Çoban Ali* (T27), *Ayşe ile Abdi'nin Yarışı* (DII/2), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Bumbum* (DII/14), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Dört Nasihat* (DIII/10), *Doğruluk* (T30), *İdare, Mudara, Dubara* (DV/2), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Kara Tavuk* (B6), *Şap ile Şeker* (K4), *Sadika Hatun* (DVIII/10), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Çember Tiyar* (B20), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Yıldız Falı* (K22), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *İki Kardeş* (K5), *Üç Peri Kızı* (K9), *Ali Gözü, Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi* (DI/6), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Üç Kardeş I* (DIX/7), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Üşengeç* (B13), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keloğlan* (K16), *İhtiyar Kuş* (T14).

kalır. Evden ayrılıp balık tutmaya giderken saraydaki sultan tarafından görülür ve macera başlar. Kahraman bazen bir meslek sahibi olması için ebeveynleri tarafından bilinmeyen dünyaya gönderilebilir. *Şap ile Şeker* ve *Sihirbaz ile Öğrencisi* masallarında kahramanlar, annelerinin zoruyla farklı işler öğrenip çalışmalarını için zorlanarak bilinmeyen dünyaya gönderilirler. Kahraman ailesinden kalan işi beğenmeyerek de yerinden ayrılabilir. *Yıldız Falı* masalında Mahmut, ailesi vefat edince çobanlık yapmak istemez ve Bağdat'a gider. Kahramanın köyünden veya yaşadığı yerden çalışmak amacıyla şehre gittiği diğer masallarda²³⁵ kahramanı harekete geçiren davet geçimini sağlamaktır.

Soylu kişiler de servetleri tükendiğinde veya saraydan ayrılmak zorunda kaldıklarında geçimlerini sağlayacak bir yere gidebilirler. *İki Kardeş* masalında parası biten padişah ve kız kardeşi ülkelerinden ayrılır. Soylu kişiler gibi sıradan insanlar da kendilerine kalan mirası harcadıkları için geçim sıkıntısına düşebilir. *Keloğlan* ve *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* masallarında kahramanlar kendilerine kalan mirası tükettikten sonra parasız kalırlar ve geçimlerini sağlamak için bilinen dünyadan ayrılırlar.

Kahraman bir meslek sahibiyse mesleğini icra ederken veya işini yaparken de maceraya sürüklenebilir. *Avcının Oğlu* ve başka masallarda²³⁶ kahraman, çalışmak için ormana gider ve macera başlar. *Gülperi ile Elmakız* masalında parası biten Gülperi koyunlarını otlatmak için dışarı çıkardığında koyunları padişahın bahçesine girer.

Değirmenci ile Kurnaz Tilki masalında kıt kanaat geçinen değirmenci daha rahat bir hayat sürmek ister. *Keloğlan ile Devler* masalında Keloğlan, evlenmek ister ve bir ev kurup düğününü yapmak için gereken parayı kazanmak amacıyla evinden ayrılır. Refahını arttırmak için çalışma aletini yenilemek isteyen hamal Mahmut'un macerasının anlatıldığı *İyilik Yap Saadet Bul* masalında kahraman yeni bir arkalık almak için çalışır ve para biriktirir.

Kahramanın eşinin çalışmaya gitmesi de macerayı dolaylı olarak başlatabilir. *Sadika Hanım* masalında Ahmet eşini anne ve babasının yanında bırakarak şehre çalışmaya gider. İstisnai bir durum *Keloğlan ve Altın Yapan Tas* masalında Keloğlan'ın bulduğu suyu altına

²³⁵ Kahramanın çalışmak için şehre gittiği masallar: *Çoban Ali* (T27) *Doğruluk* (T30) *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34) *Kara Tavuk* (B6) *Bumbum* (DII/14) *Cimri ve Cömert* (DIII/2) *Dört Nasihat* (DIII/10) *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14) *İdare, Mudara, Dubara* (DV/2) *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15) *Lokman Hekim* (DVI/23) *Herifi Herif Eden Karısıdır* (D IV/13) *Evden Kovulan Köse'de* (DIV/2) *Yedi Başlı Dev* (D X/6)

²³⁶ Kahramanın çalışmak için ormana gittiği masallar: *İhtiyar Kuş* (T14), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Üşengeç* (B13), *Tık Sopam* (B20).

çeviren tas sayesinde sahip olduğu altınları satmak için şehre gitmesidir. Keloğlan geçimini sağlamak yerine altınları satmak için şehre gider.

Kahraman veya yakınlarının tuttuğu bir iddia da davet işlevi görebilir. *Altı Kız Babası* masalında kız, babasının amcasıyla tuttuğu iddiayı kazanması için Beyoğlu'nun altın elmasını almak üzere erkek kıyafeti giyer ve yola çıkar. *Ayşe ile Abdi'nin Yarışı* masalında hiç erkek çocuğu olmayan Ayşe'nin babası, bütün çocukları erkek olan kardeşiyle iddiaya girer, Ayşe ve amcasının oğlu Abdi şehre giderek para kazanma konusunda yarışır ve Ayşe şehirde yaptıklarıyla hem padişah ve şehzadenin takdirini kazanır hem de babasını onurlandırır, şehzade ile evlenir.

Kahraman bazen ailesine ya da bir başkasına yardım etmek için içindeki merhamet hissine uyarak yola çıkar. *Kurbağa Çocuk* masalında kurbağa çocuk, ailesine yardım etmek için tarlaya gider. *Oduncunun Kızları* masalında küçük kız babasına yemek götürmek için evden ayrılır. *Reyhancı Kızı* masalında kahraman reyhan toplamak için evinden ayrılır. Bu ayrılma macerayı da başlattığı için bir nevi davettir.

Masallarda tembel kahramanlar genellikle çevreleri tarafından zorlayarak çalışma ve geçimlerini temine yönlendirilir. Türk toplumunda güzel ahlak göstergesi olan çalışma masallara farklı örneklerle özendirilmiştir. Kahramanın nispeten kendi iradesine bağlı olan çalışmayı istekler arasında da değerlendirmek mümkünken kaçırılma, atılma veya kaçma gibi zaruri durumlar da Maceraya Çağrının örtük şekilleridir.

Zaruri Durumlar. Kahraman geçimini sağlamak dışında farklı zaruretler neticesinde güvenli alandan ayrılıp bilinmeyen dünyaya geçmek zorunda kalabilir. Kahramanın kendi isteği dışında gerçekleşen; kaçırılma, sihirle karşılaşma, atılma, bir beddua alma, yakınlarından biri için şifa arama veya kazaya maruz kalma kahramanı maceraya başlamak zorunda bırakan davetlerdir.

Kahramanın en sık karşılaştığı zaruri davet 14 masalda²³⁷ kaçırılmadır. Kaçırılan kahraman genellikle savunmasız kadın veya çocuktur. En sık kaçırılan kızlar veya sultanlardır.²³⁸

²³⁷ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Cemile* (DII/17), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Atın Oğlu* (K21), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12), *Tasa Kuşu* (A6), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

²³⁸ Kaçırılan kahramanın kız olduğu masallar: *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Helvacı Güzeli* (A 2),(D IV/12), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

Sultan olduğu masallar: *Atın Oğlu* (K21), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12), *Tasa Kuşu* (A6).

Kaçırılan diğer zayıf kişiler; *Ölü Yiyen Adam* masalında kadın, *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında ise çocuktur. Güçlü erkek kahramanlar da doğaüstü güçler tarafından kaçırılarak yolculuğa başlatılabilir. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, *Uyku Şehzade* masalında şehzade periler tarafından kaçırılır. Erkek kahramanı kaçıran diğer olağanüstü güçler; *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında cadı, *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* masalında gizemli güçlerdir.²³⁹ Bunların dışında kahramanı kaçırarak yolculuğa başlamasına sebep olan diğer kişiler; *Ahmet ile Mahmut*, masalında Ak Sakallı, *Helvacı Güzeli* masalında bohçacı, *Ölü Yiyen Adam* masalında da adamdır. Kahraman doğaüstü güçlere sahip bu varlıklarla mücadele edemez ve isteği dışında maceraya atılarak yolculuğa başlar.

Kahramanın yolculuğa çıkmasına sebep olan diğer bir zaruri hal bilinen dünyadan cebren atılmasıdır. Davet kelime olarak kişinin inisiyatifine bırakılan bir teklif olsa da masallarda maceraya davet her zaman nazik bir biçimde gerçekleşmeyebilir. Dışarıdaki bir güç kahramanı bilinmeyen dünyadaki tekinsiz alana zorla gönderebilir. Anadolu Türk masallarında 29 örneğine²⁴⁰ rastlanan bu durumda atılan kahraman genellikle zayıf olan çocuklar veya kadınlardır. Kaçırılan kahramanların kimliklerine bakıldığında 10 masalda²⁴¹ çocuklar, 10 masalda²⁴² da kız ve sultanlar olduğu görülür. Bunların dışında özel ismiyle zikredilen çocuklar, adam, çoban, Ayı Kulak gibi kahramanlar da birer masalda atılarak maceraya gönderilir. Kahramanı bilinen dünyadan atarak yolculuğa

²³⁹ Kahramanı kaçıranlar doğaüstü varlıklar: Devler: *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Atın Oğlu* (K21), *Korkusuz Oğlan* (DVII/12) sihirli kuşlar: *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Leylek Dadı* (DVI/22)

²⁴⁰ Kahramanın atılarak maceraya başladığı masallar: *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15) *Kara Koyun* (DV/9), *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Güneşin Kızı* (T20) *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Telli Top* (B15), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* (DV/8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Han Arap* (D IV/10), *Papağan* (B9), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI.11), *Saka Güzeli ile Vezirin Kızı* (A11), (DVIII/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dev Baba* (B2), *Yazgı* (DX/5), *Süptürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Seksen Göz* (T17), *Kırk Bir Kuğu* (D VI/8), *İki Kardeş* (DV/1), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5).

²⁴¹ Çocuk kahramanların atıldığı masallar: *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Güneşin Kızı*, *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* (DV/8), *Süptürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

²⁴² Kız çocukları ve sultanların atıldığı masallar: *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Telli Top* (B15), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Göğsü Kilitli* (D IV/7), *Ayşe Kız* (D II/3), (D V/5). Sultanlar; *Dev Baba* (B2), *Han Arap* (DIV/10), *Papağan* (B9), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11).

başlamasına sebep olan güç ise; 11 masalda²⁴³ baba, 5 masalda²⁴⁴ teyze, 5 masalda²⁴⁵ da ailenin tüm fertleridir. Üvey anneler masallarda her ne kadar kötü figürler olsalar da sadece 3 masalda²⁴⁶ kahramanı bilinen dünyadan atan kişiler olarak görülürler. Üvey anne doğrudan kahramanı atmak yerine babayı ikna ederek kahramanın atılmasını sağlar. İstisna olarak *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Şehzade Melül, padişahın yıllar önce aşık olup resmini sakladığı kadının gizli resmine baktığı için saraydan atılır. *Altın Direk* masalında ise kız babasından saklanmak için sihirli direğin içine saklanır, babası içinde kızının olduğunu bilmeden direği nehre atar. Teyzeler ise kıskandıkları kadın kahramanın yerine kendi evlatlarını geçirmek için kahramanı ortadan kaldırmak isterler. Altı farklı varyantı²⁴⁷ olan *Güneşin Kızı* masalında teyzeleri tarafından yaşadığı ev veya saraydan atılır. Kahramanı bilinen dünyadan atarak maceraya sürükleyen diğer kişiler; *Kara Koyun* masalında Ağa, *Yazgı* masalında ise padişaktır.

Kahraman atılarak başladığı yolculuktaki amacı öncelikle hayatta kalmak sonra da uğradığı haksızlığı gidermek için bilinen dünyaya dönmektir.

Kahraman sıradan hayatını sürdürmeye çalışırken düşmanları tarafından tehdit edilirse hayatta kalmak için kaçmak zorunda kalabilir. Düşmanlarının bu zorlayıcı tavrı da dışarıdan gelen bir davet işlevi görerek kahramanı yolculuğa başlatır. Kahramanın aldığı tehdit genellikle hayati tehlike yaşamasıdır. Kahramanın kaçmasıyla yolculuğa başladığı 16 masaldan²⁴⁸ 11'inde²⁴⁹ kaçma sebebi kahramanın hayatının tehlikeye girmesidir.

²⁴³ Kahramanın baba tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Yeşil Tüy* (DX/8), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Han Arap* (DIV/10), *Papağan* (B9), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dev Baba* (B 2), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Göğsü Kilitli* (D IV/7), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5).

²⁴⁴ Kahramanın teyze tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6).

²⁴⁵ Kahramanın tüm aile tarafından atılarak maceraya başladığı masallar: *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Rüya* (DVIII/8), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Telli Top* (B15), *Atları Yiyen Kız* (DI/13)

²⁴⁶ Kahramanın üvey anne tarafından atılarak maceraya başladığı masallar *Seksen Göz* (T17), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *İki Kardeş* (DV/1).

²⁴⁷ Kahramanın teyzeleri ve üvey anneleri tarafından atılarak evden uzaklaştırıldığı diğer masallar: *Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12).

²⁴⁸ Kahramanın kaçtığı masallar: *Keklik* (DV/12), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Alabalık* (T19), *Güzel, İşlerin Sonu* (DIV/9), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Altın, Direk* (DI/8), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Tuz* (T26), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A 3) *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Balböyreğ* (DII/4), *Ütelek* (B16), *Şamdan Kız* (T25).

²⁴⁹ Kahramanın can güvenliğini sağlamak için kaçtığı masallar: *Keklik* (DV/12), *Kismetimi Arıyorum* (D VIII/9), (T3), *Alabalık* (T19), *Güzel, İşlerin Sonu* (DIV/9), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Tuz* (T26), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) (T13), (A3), *Saka Güzeli* (A11), (D VIII/11), *Balböyreğ* (DII/4).

Bunların dışında kadın kahramanlar iffetleri korumak için kaçarak maceraya başlayabilir. İffetini tehlikeye giren kadın kahramanlar 5 masalda²⁵⁰ kaçarak bilinen dünyayı terk eder ve yolculuğa başlarlar.

Kahraman kendine yapılan bir sihir veya büyü sebebiyle güvenli alanın dışına çıkmak zorunda kalabilir. Bu durumda kahraman üzerindeki sihir de kendi isteği dışında bilinmeyen dünyaya yol almasına sebep olduğu için bir nevi davet olarak değerlendirilmelidir. *Yılan Peri* masalında, delikanlı bilinen dünyada karşılaştığı sihirli ağacı takip ederken ormana girerek yolculuğa başlar. Sihirli nesnenin kahramana kazandırdığı şeyler de maceraya başlaması için motivasyon sağlayabilir. *Bey Oğlunun Atları* masalında kötü niyetli çingene kız, Şemsi Güzel'in başındaki sihirli saç kopardığında Şemsi Güzel kuşa dönüşür ve kaçmak zorunda kalarak yolcuğuna başlar. Sihir kahramanı sadece zorunlu olarak bilinen dünyanın dışına çıkmak zorunda bırakmaz. *Keloğlan ve Altın Yapan Tas* masalında Keloğlan, sihirli taşı sayesinde suyu altına çevirir. Sihirli nesne sayesinde sahip olduğu altınları satıp zengin olmak için şehre doğru yola çıkar

Beddua almak da kahramanı harekete geçirerek yola çıkardığı için bir macera daveti sayılır. Duası makbul yaşlı insanları mağdur eden kahraman bu kişilerin bedduasıyla değişir, bilinen dünyadan ayrılmak zorunda kalır. Kahramana edilen beddua genellikle tanımadığı ulaşılmaz kişiye aşık olmasıdır.²⁵¹ Beddua sonucu içinde duyduğu büyük rahatsızlık sonucu hastalanana kahraman bilinen dünyayı terk etmeden iyileşemez. Beddua alan kahramanlar genellikle şehzade²⁵² veya delikanlıdır. Beddua ile tanımadığı kişiye aşık olan tek kadın kahraman *Uzun Yunus* masalındaki kızdır. Beddua edense her zaman kahramanın mağdur ettiği yaşlı kadındır.

Kahramanı ailesinden biri veya otoritenin sağlık sorunu olduğunda sağlık sorununa şifa arama zorunluluğu hisseder ve şifayı bulmak için bilinen dünyayı terk ederek yolculuğa çıkar. Bu durumda hastalık için bilinmeyen dünyada bulunan şifaya ulaşmak da bir davet işlevi yüklenir. Kahraman şifa aradığı kişi değerli bir yakını veya padişahdır. *Kara Yılan I*

²⁵⁰ Kadın kahramanın iffetini korumak için kaçtığı masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Şamdan Kız* (T25), *Altın, Direk* (DI/8).

²⁵¹ Kahramanın beddua alarak maceraya sürüklendiği masallar: *Cankulu* (DII/15), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Mercan Kız* (A13), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

²⁵² Şehzadenin beddua aldığı masallar: *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Mercan Kız* (A13), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2) masallarıdır. *Cankulu* (DII/15) masalında beddua alan kişi delikanlıdır.

ve *Sihirli Çeşme* masallarında padişah, *Dünya Güzeli* masalında ise şehzade yakınlarına şifa aramak için yola çıkarlar.

Kahraman kaza neticesinde bilinmeyen dünyayı terk edip yolculuğa başlayabilir. Bu durumda kaza da kahramanı yolculuğa çıkaran bir davete dönüşür. *Kırkıncı Oda* masalında oduncunun çocuğu, annesi dereye düşünce ormanda yalnız kalır ve yolculuğa başlamış olur. Çocuk kendini bulan kaplan tarafından büyütülür. Bu durumda da kaza yolculuğun kahramanı olan çocuğun yolculuğa başlamasına vesile olduğu için bir çeşit davettir.

Anadolu Türk masallarında verdiğimiz örneklerde görülen durumlar genellikle açıkça bir haberci tarafından yapılan çağrı dışındaki masalları işaret etmiş olsa da bu durumların Kahramanın Yolculuğu içinde gerçekleşme sıralaması ve yüklendikleri işlevler sebebiyle monomitteki Maceraya Çağrının bizim ifademizle Davet olarak değerlendirilmesi yerinde olur. Dışarıdan gelen çağrının bir görev olduğu durumlarda davet oldukça belirgindir. Bununla birlikte dışarıdan gelen davetin zaruri durumları oldukça örtüktür ve ancak işlevlerine bakıldığında davet oldukları anlaşılabilir.

Masal kahramanı davet ile karşılaştığında veya davet gerçekleştiğinde bir tereddütte kapılır. Zaruri olmayan durumlarda çağrıyı geri çevirerek güvenli dünyada kalmak isteyebilir. Fakat Anadolu Türk masallarında davet genellikle içten geldiği veya zarurî durumlar sonucu ortaya çıktığı için geri çevrilmesine ait nadir örnekler vardır.

3.1.1.1 Kaynağı Belirsiz Davet. Türk masal kahramanı bir yardımcıdan veya otoriteden gelen davetle veya içinden gelen hisle yolculuğa çıktığında bu durumların çağrı olarak görülmesi mümkündür. Fakat bu durumlar dışında kahraman belirsiz bir sebeple bilinen dünyayı terk edebilir. Bu durumda masalda kahramanın nasıl bir davet aldığı belirtilmez. Kahramanın macerası yolculuğa çıkması için bir davet gelmiş ve onun üzerine harekete geçmiş gibi devam eder ve dinleyende bir davet almış hissi yaratılır. Masalların sözel aktarımı sırasında bu kısımların kaybolmuş olması mümkündür. Bu sebeplerle Anadolu Türk masallarında 14 örnekte ²⁵³ kahraman davet almış gibi sebepsizce harekete geçip maceraya başlar.

²⁵³ Davetin belirsiz olduğu masallar: *Avcının Oğlu* (T7), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Sümbüllü Köşk* (K2) *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Üç Şehzade* (X/1), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Nasîplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Devkulak* (DIII/9).

Ayının Oğlu masalında Ayının oğlu sebepsiz bir şekilde babasını bırakarak maceraya atılır. *Sümbüllü Köşk* ve *Ejderha Kuyusu* masallarında canı sıkılan padişah vezirle birlikte ormanda gezintiye çıkar. Bu gezintide yaşadıkları karşılaşmada macera başlar. *Üç Şehzade* masalında padişahın üç oğlu da benzer şekilde sebepsizce yolculuğa çıkarlar. *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* masalında şehzade saraydan ayrılarak kırlara çıkarak yolculuğa başlar. *Söz Dinlememenin Cezası* masalında ebeveynlerinin sözünü dinlemeyen iki çocuk bilinmeyen bir sebeple ormana gider ve kaybolurlar. *Keloğlan ile Tilki Padişahı* ve *Nasıplerini Arayan Üç Arkadaş* masallarında kahramanlar sadece yola çıkar. *Saadet Pehlivan* masalında da Saadet Pehlivan, gurbete gitmeye karar verir. *Devkulak* masalında da yıllarca mağarada kapalı kalan Devekulak, dışarıda güzel bir dünya olduğunu öğrenir ve mağarayı terk eder.

Anadolu Türk masallarında evlenme isteği, görevi yerine getirme ve geçimini ağılamak gibi kahramanı yolculuğa çıkaran sebepler örtük çağrılardır. Kahraman, içinde yetiştiği toplumun değerleri için gerekirse hayatını tehlikeye atar. Bu aşama içinde yer alan belirsiz sebeple yolculuğa çıkış da işlev olarak tutarlı bir şekilde tekrarlanması bir çağrının olduğu fakat aktarım sırasında kaybolmuş olabileceğini gösterir.

Monomitin sonraki aşamasında Campbell'ın önerdiği “Çağrının Reddi” Anadolu Türk masallarında hissedilen bir örnek olsa da önceki bölümde gösterildiği gibi bir aşama olarak değerlendirilecek kadar örneğe rastlanmaz. Bu sebeple Türk masal kahramanında bu aşama incelenmeden geçilebilir. Anadolu Türk masallarında maceraya davet alan kahraman Yolculuğa başlar ve bu itaatkar tavrının ödülü olarak doğaüstü yardım alır.

3.1.2 Doğaüstü Yardım

Daveti alan ve davete icabet ederek yola çıkan kahraman, zorlu yolculuğunda engellerle karşılaşacağı için güçlenmek, kabiliyetlerini ortaya çıkarmak, yol hakkında bilgi alma, sihirli nesneler edinmek için dışarıdan yardım alır. Bu yardımlar; sihirli nesne ve güçler, yardımcı sihirli hayvanlar, manevi şahsiyetlerin bilgi ve desteği, doğaüstü varlıkların güçleridir. Daha nadir rastlanan örneklerde ise kahraman dönüşüm geçirerek farklı bir canlı formuna dönüşerek güçlenir. Kahramanın karşılaştığı zorluğu çözmesinde ettiği dua veya kendine edilen duaların da etkili olması Türk inancından masallara geçen unsurlar arasındadır.

Bazı masallarda daveti ulařtıran haberci aynı zamanda doęaüstü yardımın da aracısıdır. Genellikle davet ile görevli haberci masalın geri kalan kısımlarında görülmez. Yardımcıysa kahramanın macerasına baęlı olarak bir veya birkaç kez ortaya çıkarak kahramana yardım eder. Bazı masallarda bir yardımcı bulunurken bazılarında yardımcıların sayısı maceranın muhtevasına göre deęişmektedir. Yardımcılar bilge insanlar olabileceęi gibi masal atmosferine uygun, olaęanüstü özelliklere sahip canlılar ya da hayvanlar olarak da görülür.

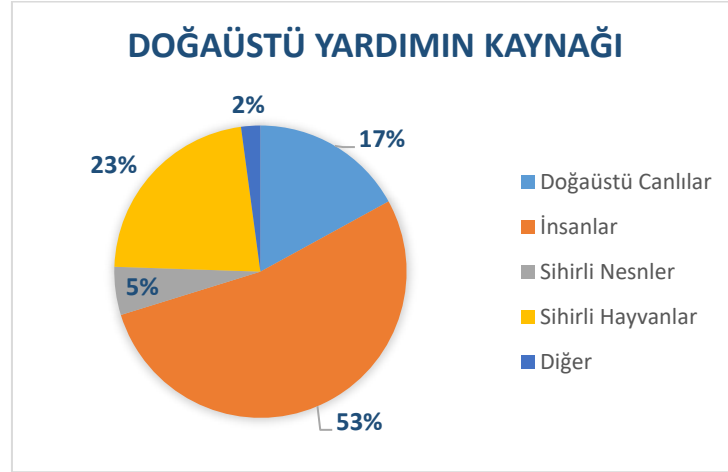
Manevi yönü olan yardımcı kahramana doğrudan müdahale ederek fiziksel bir engeli aşmasına yardım edebileceęi gibi nasihat edip akıl vererek de yardım edebilir. Anadolu Türk masallarında derviş kimlięi ile görülen bu manevi bilge yardımcıları daha ziyade akıl verir ve yol gösterirler. Doęaüstü varlıkların yardımları sihir ve büyü ile sorunun çözülmesi şeklindedir. Gerek dervişlerin gerekse doęaüstü güçlerin yardımı kahramanın ulvi bir gaye ile yola çıktığını da gösterir. Kahramana her zor durumda yardım gelmesi, onun çıktığı yolun kutsallığına olan inancını pekiştirir.

Anadolu Türk masallarında manevi yönleri olan bilge yardımcıları dışında efsanevi varlıklar, doęaüstü canlılar ve nesneler yardımcı rolünü üstlenir. Dervişlerin kahramana yardımı sorununu çözme, nasihat ve dua etme şeklindedir. Doęaüstü varlıklarsa doęaüstü güçleriyle kahramanı destekleyerek engelleri aşmasını sağlar. Büyü ve sihirli güçler de seçilmiş kahramanı zorlu yolculuęunda kullanması için yolculuęun hemen başında bilinmeyen gizemli güç tarafından kahramana ulařtırılır. Türk toplumunun inanç yapısına uygun olan dini yönü belirgin derviş figürü dışında masalın fantastik dünyasına ait sihirli hayvanlar veya kahramanın sahip olduęu şekil deęiřtirme gibi güçler kahramana sunulan dięer doęaüstü yardımlardır.

Doęaüstü Yardım nadiren de olsa sıradan insanlar tarafından ulařtırılabilir. Bu yardım doęaüstü bir kaynaktan olmasa da bu aşamadaki yardımın işlevi ile örtüřtüęü için doęaüstü olmayan yardım olarak deęerlendirilebilir. Campbell'ın monomitini sıradan insanların kahramana yardımı ekleyerek geliřtirmek mümkündür.

Campbell'ın tanımları ve yolculuęun seyri göz önüne alınarak Anadolu Türk masallarında ilk kısımlarda gerçekleşen ve yařlı kiřinin kahramana öğüt veya sihirli nesne vererek ulařtırdığı yardımı Doęaüstü Yardım aşamasında deęerlendirmekte bir sakınca yoktur. İleten kiřiler sıradan da olsa yardımın kaynağı masal dünyasını düzenleyen güçtür ve sıradan insanlar o güçlerin kahramana gönderdiği yardımı kendi kabiliyetleri içinde ileten kiřilerdir.

Bu kriterler göz önüne alınarak incelendiğinde monomite rastlanan Türk masallarının 94'ünde Ayrılma aşamasında Doğaüstü Yardım aşaması görülür. Doğaüstü Yardım önce kaynakları sonra da yardım şekli olarak değerlendirildiğinde masallarda görülen doğaüstü yardım kaynaklarının oranları şu şekildedir:



Şekil 17. Anadolu Türk masallarında doğaüstü yardımın kaynakları

Kahraman doğaüstü yardımı öncelikle bilinmeyen dünyaya giden yolculuğunun başında karşılaştığı yaşlı kadın veya erkeklerden alır. Kahraman bu karşılaşma sırasında karşılaştığı yaşlıdan yolculuğunda işine yarayacak bir bilgi veya engelleri aşmasına yardım edecek sihirli nesneleri alır. Doğaüstü yardıma aracılık eden insanlar 32 masalda²⁵⁴ erkektir. Erkek yardımcılar 19 masalda manevi yönü olan; derviş, aksakallı, Hızır, yeşil sarıklı gibi isimlerdir. 5 masalda²⁵⁵ ise manevi yönü olmayan yaşlı erkekler doğaüstü yardıma aracılık eder. Bunların dışında doğaüstü yardıma aracılık eden diğer erkekler; *Padişah ile Keloğlan* masalında hoca, *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda Keloğlan, *Tasa Kuşu* masalında çoban, *Saka Güzeli* masalında delikanlı, *Şehşirah Taşları* ve *Avcının Oğlu* masallarında ise sadece adam olarak görülen kişilerdir. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında Bezirganın Oğlu balıkçıdan yardım alır. Masallarda yardım getiren insanlar oldukça farklı kimliklere sahiptir. *İlik Sultan* masalında hekimbaşı padişahı sultanın iyileşmesi için yola çıkması

²⁵⁴ Kahramanın doğaüstü yardımı erkeklerden aldığı masallar: Derviş: *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K6), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Dünya Güzeli* (B3), (D III/11), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Kara Tavuk* (B6) *Papağan* (B9), *Macun* (K12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Limon Kız* (T24) Aksakallı: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31) Hızır: *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehri* (DVIII/1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) Melül Bey ile Abugüneş (DVII/2), (DVIII/1) *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14) Yeşil Sarıklı Dede: *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8)

²⁵⁵ Kahramanın doğaüstü yardımı yaşlı adamdan aldığı masallar: *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), (sihirli kılıç verir) *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Bir Göze Bir Gül* (T9).

gerektiğine ikna eden yardımcıdır. *Narbağ ile Nar Hatun* masalında Nar Hatun, zor durumda kaldığında gittiği mezarda karşılaştığı ölü Narbağ'ı diriltir ve dirilen Narbağ'dan yardım alır. Doğaüstü bir durum gerçekleştiği için ölünün yardımı da bu aşamada incelenmelidir.

Kahramanın aldığı yardım da kendi içinde farklılıklar gösterir. Kahraman aldığı doğaüstü yardım; nasihat, güç, sihirli nesne edinmektir. Ayrıca kahraman bu aşamada karşılaştığı doğaüstü varlıklardan yolculuğu boyunca farklı yardımlar alır.

Bu yüzden yardımların türlerini sınırlamak oldukça güçtür. *Deli Gücük* masalında delikanlının handa karşılaştığı kız delikanlıya yaptığı sınav sonucu yardımcısı olan Deli Gücük isimli cini yolculuğuna yardım etmesi için delikanlıya verir. Bu durumda insanın aracılık ettiği doğaüstü yardım görünse de Deli gücük yolculuk boyunca hem akıl verip rehberlik ederek hem de yaşadığı fiziki zorlukları aşması için delikanlıya yardım eder. Bu sebeple doğaüstü yardımın geldiği kaynaklar içinde yardımın çeşitlerini örneklemek daha doğru olacaktır.

İnsanların aracılık ettiği yardımlar dışında doğaüstü yardım; cinler, devler, dev anası, periler, sihirli hayvanlar, sihirli nesneler, sihirli güçlere sahip insanlar ve görünmez ilahi güçler vasıtasıyla kahramana ulaşır. Manevi öncüler olan; Hızır, pir, derviş, aksakallı gibi şahsiyetler de kahramanın yarı doğaüstü yardım kaynaklarıdır. Sıradan insanlar ise kahramana gelecek doğaüstü yardıma aracılık eder.

3.1.2.1 Doğaüstü Varlıklar. Masal evrenine has doğaüstü varlıklar kahramanı yolculuğundan alıkoymak istedikleri gibi bu doğaüstü canlılar bazen kahramana yardım da edebilirler. Doğaüstü canlılar arasında özellikle periler masallarda insanlarla iletişim kurmaya yatkın ve insanlara yardımı seven figürlerdir. Bunun dışında Arap olarak adlandırılan cinler, devler, dev anaları ve ejderhalar da masal dünyasının iyi veya kötü olabilecek diğer doğaüstü varlıklarıdır.

Cinler. Anadolu Türk masallarında cin kelimesi zikredilmesi hoş karşılanmadığı için “Binbir Gece Masalları”nın da muhtemel etkisiyle bu tip varlıklar için masallarda “Arap” ifadesinin yaygın şekilde tercih edildiği görülür. Masallardaki Arap figürü genellikle sihirli güçlerini kullanarak kahramana yardım eden yardımcısıdır.

Araplar/cinler kahramana genellikle ekonomik sorunlarını çözerek yardım eder. Ekonomik sıkıntı çeken kahraman Arap'tan geçim sıkıntısından kurtulmasını sağlayacak sihirli bir

nesne alır. *Tık Sopam* masalında Keloğlan Arap'tan aldığı sihirli kutudan istediği zaman çıkan yemeklerle karnını doyurur, Keloğlan masalında da kuyudan çıkan Arap'tan sihirli nesneler alır. *Şah Yusuf* masalında Arap, kızın ailesine ekonomik yardımda bulunur, ayrıca kızı bir anda Şah Yusuf'un sarayına götürür. Arap kahramana yolculuğu boyunca arkadaşlık ederek sorunlarını çözme konusunda da yardım edebilir. *Alabalık I* masalında babasına kızıp saraydan ayrılan sultan yolda Arap'la karşılaşır ve dost olur. Arap yolculuğu boyunca sultana yardım eder. Araplar, eş bulma amacıyla yolculuğa çıkan kahramanların eşleri ile bir araya gelmesi ve kavuşmasına da yardım ederler. *Han Arap* masalında Arap, çoban ve kızın kavuşması için şartları hazırlar. *Yarım Arap* masalında şehzadenin, kızı aramasına önce cinler padişahı, sonra kuşlar padişahı, sonra periler padişahı yardım eder. Bazı masallarda Arap, kahramana sınavları geçebilmesi için sihirli nesneler verir.

Araplar kahramanın yolcuğu sırasında ihtiyaç duyduğu sihirli bir nesne vererek de yardım edebilir. *Balıkçı Mehmet* masalında denizden çıkan Arap, padişahın Mehmet'ten istediği olağanüstü şeyleri bulması veya yapmasına yardım eder. *Kısmetimi Artıyorum* masalında padişahın Acar'a verdiği kılıç kınından çekilince Arap ortaya çıkar ve kılıcın sahibine hizmet eder. Arap'ın masaldaki doğaüstü yardımcı işlevini istisnai bir örnek olan *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* masalındaki cadı üstlenir. Masalda obadaki cadı, şehzadeye yardım ederek kızı tanıtır. Yine bu masalın bir başka yardımcısı olan Hızır da yolculuğunda şehzadeye yardım eder. Bilinen dünyada tehlikeli varlıklar olan doğaüstü yaratıklar seçilmiş ve cesaret sahibi yüksek ahlaklı kahramana yardım eder. Bu durum dinleyenlerin kahramana hayranlığını pekiştirir. Periler ve Arap dışında kahramanın en sık rastlanan doğaüstü yardımcıları masal dünyasının doğaüstü varlıkları olan devlerdir.

Devler. Masal dünyasında devler bilinmeyen dünyanın en tehlikeli varlıkları olsalar da masallarda genellikle seçilmiş kahramanla çatışmak yerine yardım ederler ve bu güçlü varlıkların kahramana hizmet etmesi masalı dinleyenlerin kahramana bakışını yüceltir. Kahramana farklı şekillerde yardım eden devler genellikle kahramanların eşleriyle kavuşmaları için bilgi verir. Evlilik için yola çıkan ve devle karşılaşan kahraman önce dev tarafından sınanır. Bu sınavı geçtikten sonra eşini bulması için devden yardım alır. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında devler, Mehmet'e Dünya Güzeli'ni bulması, *Oduncu ile Abugüneş* masalında Mehmet'e eşini bulması için yardım eder. Devler kahramanın karşılaştığı güçlü düşmanları yenmek için fiziksel yardım etmek yerine kahramana düşmanı yenmesi için yapması gerekenleri söyleyerek yardım eder. *Küçük Oğlan ve Cengaver* masalında küçük oğlan cengaveri yenmek için devlerden yardım alır. *Evden*

Kovulan Köse masalında küçük topal dev Köse'ye yardım ederek diğer devleri yenmesini sağlar. *Doğruluk* masalında abileri tarafından terk edilen delikanlı hazine bulmak için devlerden yardım alır.

Devlerin kahramanın rakibi olmaktan çok yardımcısı gibi görülmesinin sebebi kıvrak zekaya sahip kahramanın zekasıyla devlerin annelerini ikna etmesidir. Aslen korkunç doğaüstü varlıklar olan devlerin kahramana yardım etmesinin sebebi kahramanın devlerle karşılaşmadan önce dev anasıyla karşılaşp ikna etmesidir.

Dev Anası. Bilinmeyen dünyaya doğru yola çıkan kahraman tehlikeli devleri fiziksel mücadele ile aşmakta zorlanacağı için zekice bir plan yapar. Devlerin yaşadığı yere gelen kahraman dev anasını bulur gizlice yaklaşıp göğsünden süt emer ve süt evladı olmayı başarır. Dev anasının devler üzerindeki otoritesini kullanıp devleri kendi tarafına çekmeyi başarır ve onlardan yardım alır. *Seksen Göz* masalında Uğur, dev anasından ve dev kardeşlerinden yardım alarak önce vakitsiz açan inciri, daha sonra deve sütünü daha sonra da periler sarayına girmenin yolunu öğrenir. Dev anası, 6 masalda²⁵⁶ kahramana rehberlik edip diğer doğaüstü varlıklardan korur. Sadece *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında diğer masallardan farklı olarak Keloğlan yardım aldığı dev anasını masalın ilerleyen bölümlerinde öldürmek zorunda kalır. *Turunç Perileri* masalında şehzade, turunç perisini bulmak için hem dev anası hem de devden yardım alır. *Sümbüllü Köşk* masalında dev anası, padişah ile Salkım Sümbül'ü bir araya gelmesine yardım ederek sevenlerin kavuşmasına yardımcı rolü üstlenir. Derleme veya aktarma sorunu olabilecek istisnai bir durum *Dev Baba* masalında görülür. Küçük sultan, alışıldığı gibi dev anasına sığınmak yerine tek örneği görülen dev babasının evine sığınır ve dev babasıyla yaşar.

Dev ve ana birleşimi kahramanın yolculuğun ilerleyen bölümlerinde karşılaşacağı “tanrıça” figürünün de farklı bir tezahürü sayılır. Kahraman bilinen dünyada bıraktığı annesinin verdiği merhamet ve şefkatini bilinmeyen dünyanın en güçlü varlıklarını doğuran anneden alarak bilinmeyen dünyadaki varlığını güçlendirir.

Periler. Masal aleminin doğaüstü varlıklarından periler insanlara zarar verme gücüne sahip olsalar da seçilmiş kahramana karşı genellikle iyi yönlerini gösterir ve yardım ederler. *Gül Güzeli* masalında üç peri hamamda doğan çocuğa sihirli güçler vererek yardım

²⁵⁶ Kahramanın doğaüstü yardımı doğaüstü dev anasından aldığı masallar: *Sihirli Gül* (K6), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1).

eder. *Cimri ile Cömert* masalındaysa periler gözlerini kaybeden Cömert'i iyileştirir. Daha sonra da Cömert'e servet sahibi olmasını sağlayacak bilgileri verirler. Masallarda nadiren rastlanan doğaüstü güce sahip hayvanlar da görülür. Bu varlıkların da peri olması muhtemeldir. *Üç Peri Kızı* masalında tuhaf bir hayvan olarak anlatılan varlıktır. Bu hayvan şehzadeye yol göstererek kısmeti olan peri kızlarının yanına götürür.

Anadolu Türk masallarında periler genellikle diğer doğaüstü varlıklar gibi kahramana yardım eder. Kahramana yardım eden doğaüstü varlıklardan diğeri de bilinen dünyadaki hayvanların sihirli güçlere sahip olan halleridir.

Sihirli Hayvanlar. Bilinmeyen dünyaya doğru ilerleyen kahramanın çevresindeki tüm unsurlar değişmeye başlar. Bilinen dünyada karşılaştığı hayvanlar da kahramanın yolculuğuna doğaüstü yardımı ulaştırmak için sihirli güçler yüklenebilir. Sihirli güçlere sahip hayvanlar 21 masalda kahramanın doğaüstü yardımcıları olarak yer alır. Hayvanların sihirli yönleri konuşmaları yardım yöntemleri ise akıl verme ve yol göstermeleridir. Uçma özelliği ile kuşlar, güçleri ve hızları ile atlar fiziksel engelle karşılaşan kahramana bu engeli aşması için yardım eder. Sihirli hayvanlardan en sık görülenleri; karga²⁵⁷, yılan²⁵⁸ gibi gerçek dünyanın farklı güçlere sahip hayvanlardır. *Yeşil Tüy* ve *Muradına Eren Dilber* masalında konuşan kuş kahramana yardım eder. *Cennet Bağından İki Elma* ve *Dünya Güzeli* masallarında at konuşarak ve gerektiğinde kahramanı taşıyarak yardım eder. *Devoğlu* masalında insana dönüşebilen at, eşine üç sihirli tüy vererek yardım eder. Kız tüyler sayesinde kaybolan eşini bulur. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* ve *Söz Dinlememenin Cezası* masallarında geyik çocuklara yardım eder. Masal dünyasının kurnaz hayvanı tilki; *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında, değirmenciye sultana ulaşması için yardım eder. *Benli Bahri* masalında kedi de konakta kalan fakir kıza konuşarak bilgi verir ve yardım eder. *Fadime ile Sarı İnek* masalında sarı ineğin konuşma kabiliyeti vardır ve Fadime'ye şehzadeye ulaşması için bilgi vererek yardım eder. *Fadime Kız* ve *Altı Kız Babası* masallarında kahramanın yardımcısı konuşabilen sihirli köpektir. *Sihirli Tavşan* masalında konuşabilen tavşan şehzadeye aradığı kuşun yerini söyler. Masalın sonunda şehzadeye yardım eden tavşanın padişahın kayıp kızı olduğu anlaşılır. *Cankulu* masalında Çobanın oğlu, arkadaşını ararken yolda karşılaştığı karıncalardan, Anka Kuşundan yardım

²⁵⁷ Kahramanın doğaüstü yardımı kargalardan aldığı masallar: *Alabalık* (T19), *Keklik* (DV/12), *Karga III* (DV/11), (K24).

²⁵⁸ Kahramanın doğaüstü yardımı yilandan aldığı masallar: *Üşengeç* (B14), *Yılan Peri* (K37), *Berlihava* (DII/8), *Keloğlan II* (DV/14).

alır. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan'ın yakaladığı sihirli balık doğaüstü güçlere sahiptir ve Keloğlan'a yardım eder. *Oduncu Keloğlan* masalındaysa Keloğlan, aslan ve kaplan kavga ederken aslanı yardım eder, aslan da bu iyiliği karşılığında Keloğlan'a sihirli bir kutu verir.

Kahraman doğaüstü varlıklardan, doğaüstü güçlerden aldığı yardıma benzer yardımı sahip olduğu sihirli nesnelerden de alabilir.

Sihirli Nesneler. Kahraman karşılaştığı zorlukları çözmek için ihtiyaç duyduğu yardımı sahip olduğu sihirli nesnelerden de alabilir. Kahraman sihirli bir yemeği yiyerek olağanüstü güçler edinebilir. *Süpürgecinin Çocukları* masalında sihirli tavuğu yiyen çocukların kaderi tavuktan geçen sihirle değişir. Tavuğun sihriyle çocuklardan biri gittikleri ülkede padişah olur. Masallarda görülen en ilginç sihir maddeleri altına çevirme ilmi olan simyadır. Tarih boyunca sihrin en üst aşamalarından olan simya masallarda da kahramana verilen bir güçtür. Sihirli nesneler genellikle basit nesnelerin altın halleridir. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında Keloğlan'ın yakaladığı balığın içinden altın bir tas çıkar. Tas içine konan suyu altına çevirme gibi bir gücü sahiptir. Keloğlan tas sayesinde zengin olur. Bir başka sihirli masal nesnesi kılıçtır. *Kismetimi Arıyorum* masalında Acar, babasından kalan sihirli kılıca sahip olur, kılıçtan çıkan Araplara hükmedebilir ve Araplar sayesinde karşılaştığı zorlukları aşar. *Ayının Oğlu* masalında sihirli nesne bir topuzdur. Ayının Oğlu, topuz sayesinde doğduğu mağaradan çıkar. Kahraman sihirli nesneye ihtiyaç duymadan doğrudan doğaüstü bir güce de sahip olabilir. *Gülperi ile Elmakız* masalında Gülperi kardeşinin tavsiyesiyle gittiği pınarın başında uyur ve uyandığında saz çalma kabiliyetine kavuşur. Bu doğaüstü güçler sonradan kazanıldığı gibi doğuştan da gelebilir. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalının kahramanı olan çocuklar altın ve gümüş yanaklı olarak doğarlar. Kahramanın doğuştan gelen doğaüstü güçlerin arasında en yaygın olanı hayvanlarla konuşabilme kabiliyetidir. *Kara Koyun* masalının kahramanı çoban, hayvanlarla konuşma kabiliyetine sahiptir. *Yazgı* masalında siyah adam yolda ağaç ve gölle konuşur. Kahramanın fiziksel olarak insanüstü güçlere sahip olması da mümkündür. *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* masalında Celali pehlivan ve oğlu Mehmet yüzlerce askeri öldürecek kadar güçlüdür.

Masal dünyasında farklı nesneler de diğer unsurlar gibi doğaüstü güçler ve hususiyetlere sahip olabilir. Masal evreninde bu durum oldukça doğaldır ve kahramanın bu sihirli nesnelere sahip olması ve kullanması dinleyeni rahatsız etmez. Anadolu Türk masallarında

görülen sihirli nesnelerden biri de ağaçtır. Masallarda ağaçlar da kahramanın sığındığı ve kahramanı koruyan sihirli bir nesneye dönüşebilir. Bazen eğilme gibi güçlere de sahip olabilen ağaçlar bazen de kahramanın beslenmesine yardım eder veya kahramanı tedavi eder. *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* masalında iyi kalpli kız, kuyunun içinde ağacın yardımıyla beslenir. *İki Kardeş* masalında kızın saklanmak için çıktığı ağaç sihirlidir. Ağacın üstündeki kızı gören şehzade kıza ulaşmak için ağacı kestirmek istese de sihirli ağaç kesilemez ve kızı korur. Geyik haline dönüşen kardeş de akşam döndüğünde ağacı yalayarak ağacı eski haline getirir. *Cimri ile Cömert* masalında cömerdin kör olan gözleri ağacın yaprakları sayesinde tedavi olur. Bazen kahramanın sihirli gücü ağaç şekline dönüşebilmektir. *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* masalında kadının tahta çocuğu sihirli bir selvi ağacına dönüşür ve ağacın da bir kızı olur.

Ağaç dışında görülen diğer sihirli nesneler yüzük, külah, kamçı ve seccade gibi sıradan eşyaların sihirli halleridir. Bu varlıklar kahramana bilgi vererek ve güçlendirerek katkıda bulunur. Sihirli varlıkların en bilineni yüzüktür. *Sihirli Yüzük* masalında delikanlı sahip olduğu sihirli yüzüğü ile gelin adaylarının kalbinden geçenleri söyletir. *Külah, Kamçı ve Seccade* masalında küçük kardeş ormanda karşılaştığı adamlardan sihirli seccade, kamçı ve külahı alır. Bu masalda ilginç ve şüpheli bir durum görülür. Kahraman sihirli nesneleri asıl sahiplerinden çalar. Yolculuğunun temel amacı erdem kazanmak olan ve gösterdiği erdemli hal ile dinleyenleri etkileme çabasındaki kahramanın hırsızlık yapması Türk masallarına aykırı bir durumdur. *Saadet Pehlivan* masalında Saadet pehlivan, sihirli bir kılıca sahip olur yaşlı dervişten kılıcın sırlarını öğrenir. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, yolda öldürdüğü ejderhanın içinden çıkan Periler Padişah'ının kızını babasına götürür. Bunun karşılığında Periler Padişahı şehzadeye sihirli cevizi verir. Şehzade sihirli ceviz sayesinde sihirli kabak, sihirli külah ve sihirli seccadeye de sahip olur. *Parmaksız Ahmet* masalında Ahmet, yolda parlayan bir taş bulur. Gece Ahmet'in sihirli bir parlayan taş bulduğu fark eden askerler taşı ve Ahmet'i padişahın huzuruna getirdiklerinde padişah Ahmet'ten daha fazla sihirli nesne ister. Ahmet padişahın isteklerini yerine getirmek için çıktığı yolculukta karşılaştığı kadınların yardımıyla istekleri yerine getirerek canını kurtarır. *Dev ile Kız* masalındaki parlak direk, *Dünya Güzeli* masalındaki sihirli kuş kanadı masallarda görülen diğer sihirli eşyalardan bazılarıdır. Masallarda görülen sihirli nesneler de kahramana masal dünyasının gizli güçleri tarafından gönderilen ve yolculuğu sırasında karşılaşacağı sorunları çözmesini sağlayacak yardımcılardır.

Seçilmiş kahraman doğaüstü güçler tarafından desteklendiği ve yolculuğu boyunca tüm evren kendine yardım ettiği için doğaüstü yardım birden çok kaynaktan gelebilir. *Seksen Göz* masalında sihirli inciri aramak için yola çıkan Uğur, yolda karşılaştığı Aksakallıdan ve dev anasından yardım alır. Doğaüstü yardımcılarında aldığı bilgilerle muradına ulaşmayı başarır. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında ormana atılan Mehmet'i bir aslan bulur ve öldürmek yerine büyütür. Mehmet'i bulan balıkçı kaplanın yanından alır ve yardım eder.

Anadolu Türk masallarında monomitin Yola Çıkış aşamasında görülen Doğaüstü Yardım alt aşaması masalın asıl kahramanı dışında yardımcı kahraman üzerinden de gerçekleşebilir. Kahramanın yolculuğu üzerine odaklı masalda yardımcı kahramanlar bazen kahramanın geçmesi gereken aşamaları kahraman yerine geçerek yolculuğun ilerlemesini sağlar. Masalların başında görülen bazı yardımcı kahramanlar asıl kahraman gibi yolculuğun ilk aşamalarını tamamlarlar ve daha sonra asıl kahraman ortaya çıkar kendi yolculuğunu yapar. Yardımcı kahramanın görevi asıl kahramanın doğumuna kadar olan süreci tamamlamak ve kahramanın doğumunu sağlamaktır. Anadolu Türk masallarında bazı örneklerde²⁵⁹ masalın girişinde otorite veya asıl kahraman olarak görünen baba figürü doğaüstü yardımı alan kişi olur. Monomitin doğaüstü yardım tanımlarına uyan bu işlevleri yaşar. Kahramanın ormanda karşılaştığı genellikle yaşlı bir dervişten çocuk sahibi olması için yardım alır. Bu yardım sonucu doğan çocuk masalın asıl kahramanıdır Bu sihirli doğumdan sonra da asıl yolculuğa çıkan kahraman doğaüstü yardımı alacağı yaşlı kişiyle bazen karşılaşır ve çift yardım gerçekleşir bazen de karşılaşmaz sadece babası üzerinden doğumu doğaüstü yardımla gerçekleştirmiş olur.

Kahramana yardım eden diğer güçler sihirli güçlere sahip insanlardır. Seçilmiş kişinin çevresindeki doğaüstü güçlere sahip insanlar da kahramanın yolculuğa çıkması için yardım eder.

Doğaüstü güçleri olan insanlar. Masal dünyasında doğaüstü güçler kahraman ve çevresindekiler için olağandır. Kahraman yolculuğa çıkarken kararsız kaldığı veya bir güçle karşılaşırken kahramanın çevresindeki doğaüstü güce sahip insanlar kahramanın sorununu çözer ve yardım eder.

²⁵⁹ Kahramanın doğumunun doğaüstü yardımla gerçekleştiği masallar: *İlik Sultan* (B18), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Yılan I* (DV/10), (A12), *Melul Bey ile Abugüneş* (D VII/2), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Balböyrek* (DII/4).

Bazı masallarda²⁶⁰ kahramanın eşi veya kayınvalidesi doğaüstü güçlere sahiptir. Bu masallardan *Kötülüğün Sonu*'nda masalın kahramanı olan delikanlının karısı ve kayınvalidesi tılsımlıdır. Kahramana yol gösterir ve padişahın sınavlarını geçmesinde de yardım ederler. Kahramanın doğaüstü güçlere sahip insanlardan aldığı yardım ile kendi üzerinde taşıdığı doğaüstü güçlerin işlev ve etkilerini ayırt etmek güçtür.

Görünmez İlahi Yardımlar. Masallarda bazen doğaüstü yardım doğrudan Allah'tan gelir. Zor durumda kalan insanlar müşküllerinin hallolması için dua eder ve bu dua kabul olur. *Korkusuz Oğlan* masalında kuyuya düşen oğlan Allah'a yalvarır ve önce açlıktan ölmekten kurtulur sonra da kapılar açılır. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında küçük şehzade, tılsımlı dua ile Arap'ı yener.

Yolculuk sırasında açıklanması güç doğaüstü olaylar da gerçekleşebilir. Bu olayların da sebebi ilahi güçlerdir. Bunlar arasında en yaygını kahramanların farklı canlılara dönüşmesidir. *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* masalında çocuklardan biri kuzuya dönüşür. *Eşek Kafası* ve *Peynir Tulumu* masallarında kahramanlar farklı formda doğar fakat masalın ilerleyen kısımlarında yakışıklı delikanlılara dönüşürler. *Çember Tiyar* masalında sultanın en çok sevdiği at, yakışıklı bir delikanlıya dönüşür. *Bey Oğlunun Atları* masalında Şemsi Güzel, kuşa döndüğü ve yendiği halde iğne haline dönme gücüne sahiptir.

Türk toplumunda İslam inancının etkisi göz önüne alındığında kaynağı belirsiz gibi görünen yardımların hepsinin Allah'tan geldiği açıktır. İlahi yardım dışındaki yardımların da yine manevi liderler sayılabilecek insanlardan gelmesi bu durumu pekiştirir.

Manevi Şahsiyetler. Toplumun ortak bilinçaltının yansıması olan masallarda Türk geleneğinde doğaüstü güçlerin aracısı olan manevi şahsiyetlere sık sık rastlanır. Türk-İslam kültüründe manevi şahsiyetlerin en bilineni Hızır'dır. Kahramanın ihtiyaç duyduğu yardımı yapmak için ortaya çıkan diğer manevi şahsiyetler ise; aksakallı, derviş ve pirdir.

İslâm âlimleri Hızır'ın peygamber, veli veya melek olduğu konusunda değişik görüşler ileri sürmüşlerdir. Mitolojik olarak Gılgamış Destanı, İskender Efsanesi, Yahudi Efsanesi'nin yanında Grek mitolojisindeki Glaukos (İlyada) hikâyesi de Hızır kıssasıyla irtibatlandırılmaktadır. Farklı kaynaklarda geçen benzer figürün ortak özellikleri olan

²⁶⁰ Kahramanın doğaüstü güce sahip eşi veya kayınvalidesinden yardım aldığı masallar: *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), (K8), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* masalında (DVI/6), *Cemile* (DII/17) Cemile masalında Cemile öldükten sonra eşi tarafından canlandırılır.

insanla melek arasındaki güçlere sahip olması ve zor durumda kalanlara iyilik yapması Anadolu Türk masallarında görülür.

Masallarda çocuğu olmayan padişahların bu dertlerine çare aradıkları ve çare olarak da keramet sahibi bir ermiştten sihirli elma almaları görülür. *Melül Bey ile Abugüneş* masalında padişah aksakallı tarafından verilen elmayı yer ve çocuğu olur. Masalın asıl kahramanı olarak doğan bu çocuk da aşık olduğu Abugüneş'i aramaya çıktığında karşılaştığı Hızır'dan yardım alır.

Babalarının isteğiyle Kaf Dağının ardındaki bülbülü bulmak için yola çıkan üç şehzadenin macerasının anlatıldığı *Altın Bülbül* masalında kardeşler yollarını kaybeder. Küçük şehzade Hızır'la karşılaşır ve yardım alır ve bülbülün yerini öğrenir. Fakir üç kardeşin serüveninin anlatıldığı *Hızır ile Üç Kardeş* masalında, pınarın başında konaklayan üç kardeşin karşılaştığı Hızır, çocukların dileklerini yerine getirir.

Üç Şehzade masalının birinci kısmında alışlagelmiş yardımlara karşı kahramanın tavrı şaşırtıcıdır. Küçük şehzade beklenen kahramanlıkları yapar fakat üçüncü adımda karşısına çıkan aksakallı ihtiyarı bağlar. Daha sonra karşılaştığı dev anasından diğer masallarda olduğu gibi sütünü emerek yardım alsa da farklı bir tavır göstererek devlerin yardımcısı olmayı teklif eder. Kendine güvenen devlerle gittiği sarayda devleri öldürür. Dönüş yolunda yardım aldığı dev anasını da öldürür. Masalın ilerleyen kısımlarında periler tarafından kaçırılan küçük şehzadeyi eşi bulur ve ondan bir çocuk sahibi olduktan sonra ayrılmak zorunda kalır. Çocuk gizlenerek hayatta kalır ve büyür fakat kötü niyetli vezir çocuğu kolundaki mendil sebebiyle fark tanır. Vezir çocuktan kurtulmak için padişahın zorlu görevler vermesini sağlar fakat çocuk kendine yardım eden Hızır sayesinde bu görevleri yerine getirmeyi başarır. Masalın giriş kısmında görülen ilk kahramanın şaibeli olduğu asıl kahramanın masalın ikinci kısmında ortaya çıktığı bu masal sorunlu olsa da Hızır'ın geçtiği masallara bir örnek olarak alınabilir.

Manevi şahsiyetlerin ortak adı olan dervişler masallarda manevi yardımcı olarak görülür. Yöresel adları pir, aksakallı olarak değişiklik gösterebilen bu şahıslar kahramanın rehberi ve yardımcısıdır.

Seçilmiş kahramana yardım eden kişiler de seçkin manevi şahsiyetlerdir. Türk-İslam geleneğinin manevi önderleri olan dervişler kahramanın ahlaken yetişmesinde yardımcı olurlar. Masallarda derviş olarak görülen bu manevi şahıslar kahramanın rehberi ve yol

göstericisidir. Dervişler 11 masalda²⁶¹ kahramanı bilinmeyen dünya konusunda bilgilendirir, aradığı nesne veya kişinin yerini söyler. Derviş, kahraman çözemeyeceği bir sorunla karşılaşp çaresiz kaldığında veya hangi yöne gideceğini bilemediğinde ansızın ortaya çıkar, kahramana yardım eder, yol gösterir ve kaybolur. Dervişler bilmediği bir dünyada yol alan kahramana gideceği yeri söyleyerek yardım eder. 4 masalda²⁶² kahraman dervişten gitmesi gereken yolu öğrenir.

Kahraman dervişten farklı şekillerde yardımlar alabilir. *Macun* masalında Keloğlan, padişahın verdiği görevi nasıl yerine getireceğini düşünürken karşısına çıkan derviş yol gösterir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında sultanın rüyasına giren derviş, kıza kunduracı ile evlenmesini söyler.

Kahraman kaybolduğunda veya atıldığında bir dervişten yardım alarak kurtulabilir. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* ve *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masallarında nehre atılan kahramanları bir derviş bulur ve büyütür. *Papağan* masalında da ormanda karşılaştığı derviş sultanı korur ve evinde misafir eder. *Kırk Bir Kuğu* masalında ise şehzade sevdiği kızın sihrin tesiri altında olduğunu öğrenir ve ne yapacağını bilmez bir halde dolaşırken kuyudan gelen bir sesi takip eder. Kuyuda karşılaştığı derviş büyüü nasıl bozacağını öğretir.

Masallarda dervişler kahramanın yaşadığı sihrin olumsuz tesiri altında kalma, sevdiğine kavuşamama, zor durumda kaldığında barınma gibi her türlü sorununun çözümünde yardım edebilecek doğaüstü güce sahip kişilerdir.

Masallarda rastlanan doğaüstü yardımcı figürlerin diğeri aksakallıdır. Dervişlerle aynı şekillerde ortaya çıkan aksakallı da benzer yardımlarla kahramana destek olur. *Ahmet ile Mahmut* masalında aksakallı, çocuk sahibi olmak isteyen padişaha sihirli elma verdikten sonra doğacak iki çocuğundan birini alma sözü alır. Aksakallı kılığına giren dev, Mahmut'u kaçıncı aksakallı tekrar ortaya çıkarak padişaha şehzadeyi kurtarması için yardım eder. *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* masalında yola çıkan gençler karşılaştıkları aksakallıdan

²⁶¹ Olağanüstü yardımın dervişten geldiği masallar: *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Macun* (K12), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Kara Tavuk* (B 6), *Papağan* (B9), *Altın Bülbul* (DI/7), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

²⁶² Dervişin kahramana yol gösterdiği masallar: *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Kara Tavuk* (B6), *Altın Bülbul* (DI/7).

isteklerde bulunur ve bu istekler gerçekleşir. *Keloğlan ve İhtiyar* masalındaysa fakir Keloğlan, çeşme başında karşılaştığı aksakallıdan sihirli nesneler ve nasihatler alır.

Yolculuğun hemen başında harekete geçen kahramana gelecek doğaüstü yardım masal dünyasının fantastik varlıkları veya manevi kişilerden gelmelidir. Anadolu Türk masallarında bu aşamada kahramana sıradan insanların da yardım ettiği hatırı sayılır örnek mevcut olduğundan aşamaya eklemek mümkündür. Sıradan insanlar arasında kahramana yardım edenlerin başında anne gelir. Anne, *Bir Kız ve Yedi Aptal* ve diğer iki masalda²⁶³ kahramana bilgi verir. *Ejderha Bey* ve *Kara Yılan* masalının kahramanı bilgiyi ölmüş annesinden aldığı için doğaüstü yardım olarak adlandırılması mümkündür. Kahramanın yardım gördüğü diğer sıradan insanlar ise yaşlılardır. Yaşlılar kişilerin kahramana yardım ettiği masalarda²⁶⁴ kahraman yaşlılardan genellikle bilgi veya barınma konusunda destek alır.

Toplum içinde saflık ve iyiliği temsil eden kız figürü masalarda da kahramana yardım eder. Kız, kahramana genellikle *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında olduğu gibi bilgi vererek yardım eder. Diğer masalarda²⁶⁵ da kız kahramana bilgi verir. Kahramanın kadın olduğu masalarda²⁶⁶ bu yardımı erkeklerin yaptığı görülür. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalının kahramanı olan delikanlıya yeğeni yardım eder.

Hastalıkla ilgili masalarda hekimler de kahramana yardımcı olur. *İlik Sultan* masalında sarayın hekimbaşı, kızın sağlığına kavuşmasını sağlar ve Yemen Şehzadesiyle evlenmesi için yardım eder. *Sihirli Çeşme* masalında da Yemen'den gelen bir hekim sultanı iyileştirerek yardım eder.

Kervancılar ve tüccarlar da kahramana yardım edebilir. Bu yardım bazen kuyuya düşüp tutsak olduğunda kurtarma şeklinde gerçekleşir.²⁶⁷ *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalındaki tüccar ve *Sihirbaz ile Öğrencisi* masalında sihirbaz, kahramana iş vererek yardım eder. *Garip Çoban* masalının kahramanı olan çobana yardım köylüden gelirken

²⁶³ Kahramana annesinin yardım ettiği masallar: *Ejderha Bey* (DIII/14), *Kara Yılan* (A12).

²⁶⁴ Kahramana yaşlıların yardım ettiği masallar: *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28) *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31) *Kapının Kölesi* (DV/7) *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Şehşirah Taşları* (D IX/2), *Bir Göze Bir Gül* (K3), (T9), (DII/12) *Limon Kız* (K7), (T24), (DX/2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20).

²⁶⁵ Kahramana kızın yardım ettiği diğer masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVI/3), (DX/7) *Hayırdır İnşallah* (D IV/11) *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B 7).

²⁶⁶ Kahramana delikanlının yardım ettiği diğer masallar: *Helvacı Güzeli* (A2) *İğci Baba* (DV/3) *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11).

²⁶⁷ Kervancıların kahramana yardım ettiği masallar: *Kırk Haramiler* (T28), *Muradına Ermiyen Dilber* (A5), *Telli Top* (B15).

Tasa Kuşu masalında sultanın yardımcısı çobandır. *Beşer Kız* masalındaysa kahramanı tanımadığı bir atlı kurtarır.

Kahramanın aldığı doğaüstü yardımın kaynakları gibi aldığı yardımın çeşitleri de benzerlikler gösterir. Farklı güçlere sahip yardımcılar kahramanın farklı sorunlarını çözebilir.

3.1.2.2 Doğaüstü Yardım Çeşitleri. Doğaüstü güçler veya sıradan insanlar kahramanın yolculuğunu kolaylaştırmak için farklı yardımlar yapar. Kahraman bir güçlkle karşılaştığında veya yolunu kaybettiğinde karşısına çıkan yardımcılar kahramanın bir sorununu çözer, rehberlik eder, korur ve yetiştirir veya kahramana sihirli bir nesne verir. Türk masalında Ayrılma aşamasında kahramana gelen yardımlardan en sık rastlanı kahramanın sorununu çözmektir.

Sorunu Çözme. Masallarda doğaüstü yardımın sık görülen şekli genellikle manevi bir şahsiyet olan yardımcının kahramanın bir sorununu çözmesidir. Bu sorun yolunu bulamama, zor durumda kalma veya engeli nasıl aşacağını öngörememe olabilir. Anadolu Türk masallarında manevi yardımcıların en bilineni olan Hızır 4 masalda²⁶⁸ kahramanın yolunu bulmasına, zenginliğe veya eşe kavuşmasına, aradığı sihirli nesneyi bulmasına yardım eder. Kahramanın sorunlarını çözen diğer yardımcıları devler ve cinlerdir. Yolculuğun Ayrılma aşamasında kahraman devlerin annesi ile karşılaşır ve rehberlik yardımı alır. Dev anasının evlatlarından yardım alması genellikle imtihanlar ve dönüş aşamalarında görülür. Dev anası görüldüğü tüm masallarda öncelikle kahramanın devlerin arasından güvenle geçmesi konusunda yardım eder. Devlere kahramanın süt kardeşleri olduğunu söyler ve kahraman devleri aşma sorununu çözmüş olur. Anadolu Türk masallarında Arap ismiyle anılan cinler de kahramanın diğer yardımcılarıdır. Doğaüstü güçleri sayesinde kahramanın tüm sorunlarını çözebilen cinler yolculuğun Ayrılma aşamasında kahramanın karşısına çıkar ve diğer aşamalarda da arkadaşlık ederek doğaüstü güçlerini kullanarak yardım eder. *Deli Gücük* masalında şehzade, konakladığı handa güzel bir kız ile karşılaşır ve kıza karşı ahlaklı davranır. Kız şehzadeye kendi emrinde olan Deli Gücük isimli cinini verir. Böylece şehzadenin emrine doğaüstü varlığı veren kız şehzadenin sevdiği kıızı bulmasına dolaylı şekilde yardım etmiş olur.

²⁶⁸ Kahramana Hızır'ın yardım ettiği masallar: *Şah İsmail ve Gülperi* (DX/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2).

Kahraman aşamayacağı sorunları doğaüstü yardımcılarla çözmesi yerine onlardan rehberlik alıp kendi gücüyle engeli aşması dinleyicideki karakterini güçlendirir.

Rehberlik Etme. Masallarda yaygın olan rehber manevi yönleri ağır genellikle nasihat vererek yol gösteren dervişlerdir.²⁶⁹ Devler doğaüstü varlıkların en güçlülerinden olsalar da anneleri bilgeliği temsil eder. Masallarda görülen devanaları kahramana rehberlik eder.²⁷⁰ Kahraman dev anasından bilgi alır.

Aldığı rehberlik sayesinde yolunu belirleyen kahraman kendi gücüyle yolculuğa devam eder.

Koruma ve Yetiştirme. Kahraman henüz çocukken atılarak yolculuğa başladığında veya yolculuğunun başında zor durumda kaldığında korunması ve büyütülmesi gerekir. Bu durumda sıradan insanlar kahramanı bulur ve yetiştirerek yardım eder. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu*, *Altın Perçemli Oğlan* ve *Sırma Saçlı Kız* ve *Papağan* masallarında çocuğu/çocukları bir derviş bulur ve büyütür. Çocuklar büyüdüğünde hakikati anlatarak ailelerini bulmaları için çocuklara yardım eder.

Sihirli özelliği olmayan bazı hayvanlar da kahramanın hayatta kalmasına yardım edebilir. *Güneşin Kızı* masalında sandalın içine konup atılan çocuklar kıyıya geldiklerinde bir koyun her gün çocukların yanına gelerek süt verir ve hayatta kalmalarını sağlar. Daha sonra koyunların sahibi durumu fark ederek çocukları bulur ve büyütür. *Kırkinci Oda* masalındaysa ormana atılan çocuğu bulan kaplan çocuğu kendi evlatlarının arasına alır ve evladı gibi büyütür.

Sihirli Nesne Verme. Doğaüstü yardımcı kahramana; kamçı, sihirli güvercin, sihirli ceviz, yüzük, kılıç gibi sihirli nesneler vererek yardım edebilir veya kahraman bu nesneleri kendi bulur. *Kara Tavuk* masalında hamal yolda bir dervişe rastlar ve dervişten sihirli kamçıyı alır, Kara Tavuk'un olduğu köşke gider. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında padişahın kızı ve kunduracının kavuşması için kızın rüyasına yeşil cübbeli biri girer ve yapması gerekenleri anlatır. Sihirli bir güvercin gönderir. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, yolda öldürdüğü ejderhanın içinden çıkan Periler Padişah'ının kızını babasına götürür. Bunun karşılığında Periler Padişahı şehzadeye sihirli cevizi verir. *Tık*

²⁶⁹ Kahramana manevi şahsiyetlerden rehberlik yardımı aldığı masallar: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Macun* (K12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Altın Bülbul* (DI/7), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

²⁷⁰ Dev anasının kahramana rehberlik ettiği masallar: *Sihirli Ayna* (K35), *Sihirli Gül* (K6).

Sopam masalında Keloğlan Arap'tan sihirli sözleri söylediğinde içinden yemekler çıkan bir kutu alır. *Padişah ile Keloğlan* ve *Murat, Serhat, Ferhat* masallarında kahraman yardımcılardan sihirli tüyler alır.

Kahramanın birden çok doğaüstü yardım da alabilir. *Güneşin Kızı* masalında nehre atılan çocuklar önce nehrin kenarına gelip kendilerini besleyen koyun sayesinde hayatta kalmayı başarır daha sonra da kendilerine bakan çift yardımıyla hayatta kalırlar. *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehri* masalında şehzade önce doğan kuşu sayesinde sevdiği kızın bıraktığı notu bulur daha sonra da Hızır'ın sayesinde uçarak bir anda kızın gittiği şehre ulaşır.

Kahraman seçilmiş kişi olduğu ve ilahi güçler tarafından korunduğu için ahlak sahibi olduğu sürece ilahi yardımı manevi şahıslar ve doğaüstü canlılar tarafından gerektiğinde kahramana sihirli nesneler ulaştırarak verilmesi de mümkündür.

Doğaüstü yardımı alan ve güçlenen kahraman ilk eşiğe ulaşır. Bu eşik bazen eşik muhafızı tarafından korunurken bazen de aşılması gereken bir zorluktur.

3.1.3 Eşik Muhafızı

Daveti alan ve davete uyarak harekete geçen geçen kahraman bilinen dünyadan ayrılmak istediğinde bilinen dünyanın otoritesi veya ailesi tarafından engellenir. Bilinmeyen dünyanın tehlikelerle dolu olduğu konusunda otorite ve ebeveynleri tarafından sürekli uyarılan kahraman güvenli alandan çıkmaya çekinir. Kahramanın bilinmeyen dünyaya geçmesini engelleyen diğer unsurlarda bilinmeyen dünyanın tehlikeli doğaüstü varlıklarıdır. Masalarda kahramanın gitmek istediği bilinmeyen dünya, psikanalize göre bilinçdışının yansımasıdır. Bu alan Jung'un gölge arketipi olarak adlandırdığı korkulacak yaratıklar, devler ve baştan çıkarıcı varlıkların bulunduğu yerdir. (Campbell, 2021:100).

Kahramanın aşmak istediği eşiği beklemekle görevli bu yaratıklar kahramanla işbirliği bile yapsalar tekinsiz varlıklardır. “Geleneğin duvarlarının bir milim bile dışına çıkan her kahraman –hemen büyülü bir güçle saldıran- böyle demonlarla karşılaşmalıdır.” (Campbell, 2021: 100-101). Dış dünyaya ait bu yaratıklar ve dış dünyanın tehlikeleri hakkında yapılan telkinlerin yarattığı tedirginlik sıradan insanları engellemesine rağmen seçilmiş kahramanı durduramaz.

Campbell'in eşik konusunu açıklarken Yunan mitolojisinde Cusali Nicholas'ın Cennet Duvarı mitini örnek gösterir. Bu mitte, karşıtların uyuşması anlatılır. Maceraya atılanlar

hayattaki zıtlıklar arasında ezilirken kahraman bu zıtlıklar arasında ezilmeyerek yoluna devam edebilen kişidir (Campbell, 2021:101). Karşıtlıkların yolunu kestiği yerlerde egosundan sıyrılarak engelleri geçer ve yolculuğuna devam edebilir. Campbell çalışmasında sık sık ejderha figürünün arketip çözümlemelerinde egoyu temsil ettiğini hatırlatır. Kahramanın aşması gereken eşik, kahramanın muradına giden yolculuğundaki ilk engeldir. Bu ilk engel yolculuğun asıl amacı olan egosunu yenmenin ilk sınavını içerir. Kendini güvenli alanında tutmakla görevli eşik muhafızlarıyla karşılaşan kahraman eşiği aşarak egosuna karşı da ilk zaferini kazanmış olur.

Kahramanın karşılaştığı eşik muhafızları ya bilinen dünyaya ait ebeveyn ve padişah gibi figürler veya bilinmeyen dünyanın demonlarıdır. Ebeveynler evlatlarını kahraman olarak görmedikleri için koruma içgüdüleriyle hareket eder ve kahramanı çağrıya uyup güvenli dünyayı terk etme teşebbüsünden alıkoymak isterler. Ebeveynler dışında güvenli dünyanın hakimi ve sürmesi için gerekli otoritenin temsilcisi hükümdar da sıradan hayatını terk etmek isteyen kahramanı durdurmak ister. Eşik bekçisi hükümdar olduğunda genellikle kahramanı sınavlara tabi tutarak bilinmeyen dünyada yaşayamayacak kadar güçsüz olduğunu göstermeye çalışır. Campbell'in muhafız olarak tespit ettiği asıl figürler ise devler, ejderhalar gibi bilinmeyen dünyaya ait korkutucu ve olağanüstü yaratıklardır. Anadolu Türk masallarında her iki tip eşik muhafızı ile de karşılaşmak mümkündür. Yaygın olarak görülen eşik muhafızları; otorite, aile, doğaüstü canlılar ve diğer güçlerdir. Masallarda kahramanın eşik muhafızını geçme yolları da benzerlikler gösterir. Bu yollar; eşik muhafızının sınavını geçme, muhafızı ikna etme, yardım alma, eşik muhafızı veya zor durumu atlatma veya eşik muhafızı ile karşılaşmadan geçme şeklindedir.

Eşik muhafızı aşmasının Anadolu Türk masallarındaki örneklerinde eşik muhafızları ve eşiği aşma yöntemleri şunlardır:

3.1.3.1 Eşik Muhafızları. Eşik muhafızlarının bilinen dünyadaki temsilcileri olan aile ve otorite bilinen dünyadaki hayatı düzenleyen, sıradan insanların kurallar çerçevesinde yaşamlarını sürdürmesi ve huzurlarını sağlamakla görevli kişilerdir. Kahraman davet sebebiyle bu düzenin dışına çıkmak istediğinde muhafızlarla çatışır. Kahramanı bilinen dünyada tutmak isteyen bilinen dünya içindeki muhafız 55 masalda²⁷¹ padişahtır.

²⁷¹ Padişahın eşik muhafızı olduğu masallar: *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Çember Tiya* (B10), *Garip Çoban* (DIV/6), *Papağan* (B9), *Sefa ile Cefa* (A 9), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Tuz* (T26), *Ütelek* (B16), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) (T13), (A3) *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Dev Baba* (B2), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Külâh*,

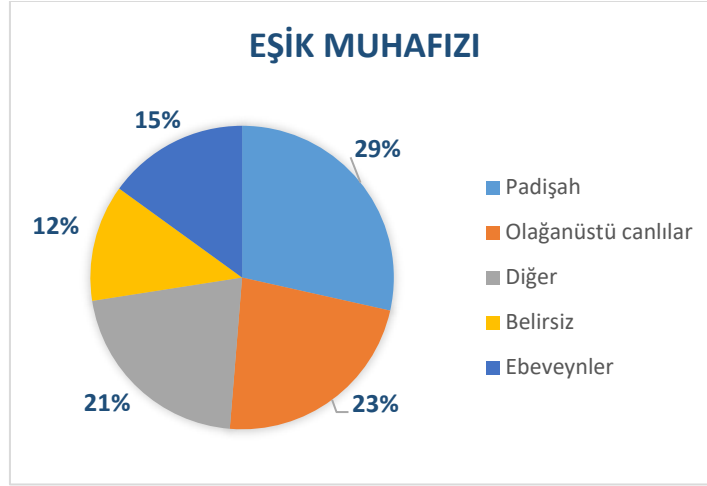
Bilinmeyen dünya tarafında ise kahramanın eşiği geçmemesi için 44 masalda²⁷² doğaüstü canlılar muhafızlık görevi üstlenir. Bilinen dünyada kahramanın ailesi 29 masalda²⁷³ muhafızlık rolü üstlenirken 23 masalda²⁷⁴ kahraman eşik muhafızı ile karşılaşmadan eşiği geçer. Saydığımız eşik muhafızlarının masallarda görülme oranları şu şekildedir:

Kamçı ve Seccade (K14), *Karga Peri* (K24), *Odun Yarıcı* (K15), *Sihirli Ayna* (K35), *Tasa Kuşu* (A6), *Kara Kedi* (T5), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Macun* (K12), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *İnci Salkım* (DV/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (D VIII/5), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (D VI/6), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli* (D III/11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Yazgı* (D X/5), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Keloğlan* (K16), *Kırk Haramiler* (T28), *Balıkçı Güzeli* (B19), (K1), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Peri Kızı* (T2), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Arap Dev* (DI/11), *Han Arap* (DIV/10), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9) (T 3), *Ahmet* (DI/14), *Sihirli Tavşan* (T22), *Karga III* (DV/11), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Uyku Şehzade* (DIX/5).

²⁷² Doğaüstü canlıların eşik muhafızı olduğu masallar: *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Tılsımlı Kamçı* (D IX/4), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu*: (DX/7), *Atın Oğlu* (K21), *Anka Kuşu* (DI/10), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Kırk Arap* (T12), *Tahta At* (DX/3), *Kamer Tay* (K29), *İğci Baba* (A8), (DV/3), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İhtiyar Kuş* (T14) *Dev Anası: Sümbüllü Köşk* (K2), *Limon Kız* (T24), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Sihirli Gül* (K6), *Deveoğlu* (K11), *Ejderha: Üç Şehzade* (DX/1), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Kırk Kardeş* (T1), *Aslan Sütü* (DI/12), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Rüzgar Dev* (K19), *Yedi Başlı Ejderha* (K27).

²⁷³ Ailenin eşik muhafızı olduğu masallar: *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Telli Top* (B15), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Leylek Dadı* (DVI/21), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Balböyrek* (DII/4), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Üşengeç* (B13) *Baba: Cankulu* (DII/15), *İki Kardeş* (DV/1), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Şamdan Kız* (T25), *Altın Direk* (D I/8), *Tahta At* (DX/3), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Eşi: Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Teyzeler: Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12) *Üvey Anne Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5), *Cemile* (DII/17), *Alabalık* (T19), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Narbağ ile Nar Hatun* (D VII/4), *Seksen Göz* (T17) *Yengeler: Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5).

²⁷⁴ Eşik muhafızının belirsiz olduğu masallar: *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kelikçi* (DV/13), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Yarım Arap* (DX/4), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Güneşin Kızı* (T20), *Konuşan Kaval* (T23), *Emir Yemen* (DIII/16), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Keloğlan* (DV/14), *Yıldız Falı* (K22), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Efe Osman* (DIII/13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keklik* (DV/12), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tık Sopam* (B20).



Şekil 18. Anadolu Türk masallarında eşik muhafızları

Farklı figürler olarak görülen eşik muhafızlarının ortak görevi kahramanı bilinen dünyada tutmak ve yolculuğundan vazgeçirmektir. Seçilmiş kahraman bir önceki aşamada aldığı doğaüstü yardımın verdiği güçle otoriteyi veya doğaüstü varlığı zorlanmadan geçer.

Kahramanın ilk eşikte karşılaştığı doğaüstü varlıkların en güçlüsü ejderhadır.²⁷⁵ Kahraman ilk eşikte karşılaştığı ejderhaları öldürerek geçse de sadece *Kırk Kardeş* masalında öldüremez, ejderhayı yaralar ve kaçır. Kahraman 12 masada²⁷⁶ eşik muhafızlığı yapan diğer bir doğaüstü varlık olan devle karşılaşır. Diğer doğaüstü eşik muhafızları ise *Şah Yusuf* ve *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masallarında görülen Arap'tır.²⁷⁷ Arap, cin kelimesi halk arasında kullanılması sakıncalı olduğu için tercih edilen bir yakıştırma değildir. Arap dışında farklı eşik muhafızları nadiren görülebilir. *Avcının Oğlu* masalında ayı; *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* masalında sakallı cüce kahramanın karşılaştığı eşik muhafızıdır. Bir başka eşik muhafızı *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* masalındaki kadıdır. Kadı bilinen dünyadaki bir muhafız olsa da kahraman bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıklarını aşmak için yaptığını yapar ve kadıyı da öldürmek zorunda kalır. Korkulan güçlü savaşçılar da eşik muhafızı olabilir. *Küçük Oğlan* ve *Cengaver* masalında cengaver, *Ayının Oğlu* masalında savaşçı harami kız, bilinen dünyadan çıkmak isteyen kahramanı engellemek isterler. Farklı eşik muhafızlarından biri de askerlerdir. *Dağıstan'ın Aşkı*

²⁷⁵ Eşik bekçisinin ejderha olduğu masallar: *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Yedi Başlı Ejderha* (K27) *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (D VII/3), (D X/7), *Rüzgar Dev* (K19), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Kırk Kardeş* (T1).

²⁷⁶ Eşik bekçisinin dev olduğu masallar: *Aslan Sütü* (DI/12), *Atın Oğlu* (K21), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* (DVII/3), *İhtiyar Kuş* (T 14), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Şah Yusuf* (K34), *Yedi Başlı Koca Dev* ve *Padişahın Oğlu* (DX/7).

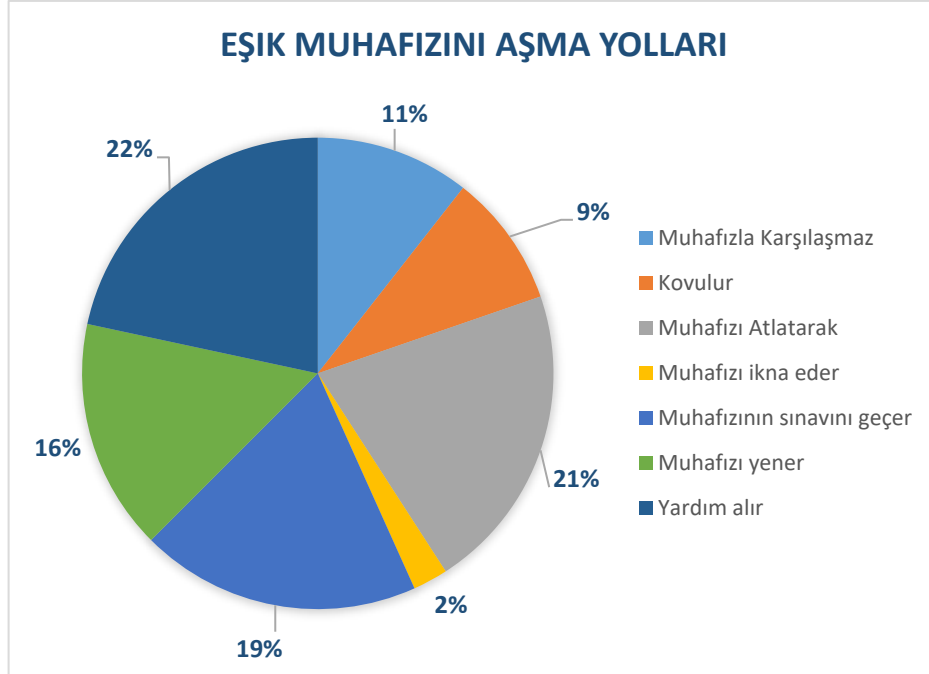
²⁷⁷ Eşik bekçisinin Arap olduğu masallar: *Şah Yusuf* (K 34).

masalında Dağıstanlı, askerler Dağıstanlıyı engellemek istese de başaramazlar. *Cennet Bağından İki Elma* masalında kahraman savaşta mücadele ederek düşman askerlerini yener ve eşiği geçer.

Anadolu Türk masallarında oldukça farklı kimliklerle görülen muhafızlarını aşmak zorunda olan kahraman muhafızı farklı yollarla aşmayı başarır.

3.1.3.2 Eşik Muhafızını Aşma Yolları. Bilinen dünyadaki düzeni ve aileyi korumak ile yükümlü eşik muhafızları veya bilinen dünyadan bilinmeyen dünyaya geçişi engellemekle yükümlü doğaüstü varlıklar sınırı geçmeye çalışan kahramanı engellemek isterler. Kahraman bilinen dünyadaki muhafızlar tarafından sınavlara tabi tutularak bilinmeyen dünyanın muhafızları tarafındansa korkutularak engellenmek istenir. Kahraman eşik muhafızını ikna eder, muhafızı aşmak için yardım alır, eşik muhafızını veya zor durumu atlatır. Bazı masallarda ise kahraman muhafız veya engelle hiç karşılaşmaz veya eşik muhafızı tarafından kovularak eşiği aşar.

Anadolu Türk masallarında kahramanın eşik muhafızını aşma yollarının masallarda görülme sıklıkları şu şekildedir:



Şekil 19. Kahramanın eşik muhafızını aşma yolları

Eşik kahramanın yola çıktığı bilinen dünya ile ulaşmak istediği bilinmeyen dünya arasındadır. Kahraman yolculuğun başında doğaüstü yardım almasına rağmen kimliği tam

olarak oluşmadığı için eşik muhafızı ile çatışmaktan kaçınabilir. Kahraman 44 masalda²⁷⁸ eşik muhafızını atlatarak eşiği geçer. Anadolu Türk masallarında en sık görülen eşik muhafızı padişahdır. Padişah kahramanı bilinen dünyada tutmak için engellemek istediğinde bunu açıkça yapmaz. Kahramanı doğrudan engellemek yerine yola devam etmesi için geçmesi gereken zorlu bir sınav yapar. Kahraman sınava tabi tutulduğu 40 masalda²⁷⁹ bu sınavı geçmeyi başarır. Kahramanın gücünü fark ettiğinde 33 masalda²⁸⁰ bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıklar tarafından korunan eşik muhafızı ile çatışmaktan çekinmez ve muhafızı yenerek geçer. Kahramanın henüz hazır olmadığı veya önceki aşamada güçlü bir doğaüstü yardım aldığı 30 masalda²⁸¹ kahraman seçilmiş kişi olduğu

²⁷⁸ Kahramanın eşik muhafızını atlatarak eşiği geçtiği masallar: *Odun Yarıcı* (K15), *Alabalık* (T19), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Balböyrek* (DII/4), *Sihirli Çeşme* (T29), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11) (DVIII/8), *Şap ile Şeker* (K4), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Şamdan Kız* (T25), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Altın Direk* (DI/8), *Dev Baba* (B2), *Sihirli Ayna* (K35), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Tasa Kuşu* (A6), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (A3), (T13), *Mehmet Eşkya* (B17), *Sihirli Gül* (K6), *Limon Kız* (T24) *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *İki Kardeş* (K5), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12).

²⁷⁹ Kahramanın eşik bekçisinin sınavını geçerek ilk eşiği aştığı masallar: *Canpolat* (DII/16), *Tahta At* (DIX/3), *Yazgı* (DX/5), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Tahta At* (DIX/3), *Benli Bahri* (B4), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Kırk Arap* (T12), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *İlik Sultan* (B18), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Seksen Göz* (T17), *İdare*, *Mudara*, *Dubara* (DV/2), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *İnci Salkım* (DV/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Berlihava* (DII/8), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Macun* (K12), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan* (K16).

²⁷⁹ Kahramanın eşik bekçisi tarafından kovularak eşiği geçtiği masallar: *Papağan* (B9), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* (DV/8), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5), *İki Kardeş* (DV/1), *Alabalık* (T19), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Telli Top* (B15), *Han Arap* (DIV/10), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Tuz* (T26), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Göğsü Kilitli* (DIV/7) *Kesik Elli Kız* (DVI/5).

²⁸⁰ Kahramanın eşik bekçisi yendiği masallar: *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Aslan Sütü* (DI/12), *Atın Oğlu* (K21), *Avcının Oğlu* (T7), *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Anka Kuşu* (DI/10), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* (DVII/3), *İhtiyar Kuş* (T 14), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (D VI/21), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13) (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Altın Bülbül* (T10) (DI/7), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Rüzgar Dev* (K19), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Kara Tavuk* (B6), *Kırk Kardeş* (T1), *Üç Şehzade* (DX/1)

²⁸¹ Kahramanın eşiği eşik muhafızını ile karşılaşmadığı masallar: *Cemile* (DII/17), *Garip Çoban* (DIV/6), *Kulah*, *Kamçı ve Seccade* (K14), *Devkulak* (DIII/9), *Şah Yusuf* (K32), *Kırk Haramiler* (T28), *Bumbum* (DII/14), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Ayşe Kız* (DII/3) (DV/5), *Çoban Ali* (T27), *Keloğlan* (K16), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Yıldız Falı* (K22), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13),

için yolculuk sırasındaki bazı zorlukları yaşamaz. Eşiğin geçilmesi aşamasında da muhafızla karşılaşmadan eşiği geçebilir.

Kahraman 16 masalda²⁸² düzeni bozduğu için eşik muhafızı padişah veya ebeveynleri tarafından bilinen dünyadan kovularak eşiği geçer.

Kahramanın eşiği aşması sırasında yardım alması da mümkündür. Yolculuğun önceki aşamasında doğaüstü yardım alan kahraman ilk eşiği bu yardım sayesinde aşabilir. Bu iki aşama 46 masalda²⁸³ bir araya gelir. Masal sayısı göz önüne alındığında Doğaüstü Yardım aşamasındaki örnekleri bu kısımda tekrar etmek gerekir.

Kahramanın yendiği eşik bekçileri, tabi olduğu sınavlar, ikna ettiği eşik bekçileri, aldığı yardımlar, atlattığı eşik bekçileri, aşık olup evlenerek eşiği geçmesi ve bunların birden fazla örneğinin görüldüğü Türk masalları örnekleri şunlardır.

(B19), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Fadime Kız* (DIV/4), *Emir Yemen* (DIII/16), *Cankulu* (DII/15), *Yarım Arap* (DX/4), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Canpolat* (DII/16), *Karga Peri* (K24), *Üç Kardeş I* (DIX/7), *Rüya* (DVIII/8), *Ali Gözü, Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi* (DI/6), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Güneşin Kızı* (T20), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Keloğlan* (DV/14), *Kelikçi* (DV/13)

²⁸¹ Kahramanın eşiği geçerken yardım aldığı masallar: *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Yılan Peri* (K37), *Güneşin Kızı* (T20), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Doğruluk* (T30), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Kara Tavuk* (B6), *Kırkıncı Oda* (T8), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Telli Top* (B15), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Sihirli Tavşan* (T 22), *Efe Osman* (D III/13), *Güzel İşlerin Sonu* (D IV/9), *Deveoğlu* (K11), *Tuz* (T26), *Üşengeç* (B13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Karga III* (DV/11), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keklik* (D V/12), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tık Sopam* (B20), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12) *Kara Yılan I* (A13), (DV/10), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Deli Gücük* (B11), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

²⁸² Kahramanın eşik bekçisi tarafından kovularak eşiği geçtiği masallar: *Papağan* (B9), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5), *İki Kardeş* (DV/1), *Alabalık* (T19), *Çan Kuşu, Çor Kuşu* (B8), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Telli Top* (B15), *Han Arap* (DIV/10), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Tuz* (T26), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Göğsü Kilitli* (DIV/7) *Kesik Elli Kız* (DVI/5).

²⁸³ Kahramanın eşiği geçerken yardım aldığı masallar: *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Yılan Peri* (K37), *Güneşin Kızı* (T20), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Doğruluk* (T30), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Kara Tavuk* (B6), *Kırkıncı Oda* (T8), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Telli Top* (B15), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Sihirli Tavşan* (T 22), *Efe Osman* (D III/13), *Güzel İşlerin Sonu* (D IV/9), *Deveoğlu* (K11), *Tuz* (T26), *Üşengeç* (B13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Karga III* (DV/11), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Keklik* (D V/12), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tık Sopam* (B20), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12) *Kara Yılan I* (A13), (DV/10), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Deli Gücük* (B11), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

Eşik Muhafızının Sınavını Geçer. Kahraman bazen karşılaştığı eşik muhafızı tarafından sınanabilir. Bu sınava genellikle evlilik amacıyla yola çıkan kahraman tabi tutulur. Kahraman yola çıktığında talip olduğu kızın babasına ulaşır ve sınanır. Kızın babası genellikle otoriteyi temsil eden padişaktır. *Macun* masalında Keloğlan, padişah tarafından dünyanın tüm kuşlarını getirmekle sınanır. *Oduncu ile Abugüneş* ve *Eşek Kafası* masallarında padişah, damat adaylarından yapılması imkansız evler ister. *İlik Sultan* masalında bu kez şehzade kendiyle evlenmek isteyen sultanın babasından bir köşk ister. Padişah şehzadenin istediği gibi denizin üstünde billur bir köşk yaptırır.

Dünya Güzeli ve *Seksen Göz* gibi masallardaysa padişah kahramana yapamayacağı görevler vererek isteğinden vazgeçirmeye çalışır. Kahraman bilinmeyen dünyadaki Dünya Güzelini getirmekle görevlendirildiğinde yolculuktan vazgeçmez. Bu görev maceranın kendisine dönüşür. *Sihirli Ayna* ve *Şehşirah Taşları* gibi masallarda, padişah kahramandan değerli bir nesneyi bulup getirmesini ister. Kahramanın bu görevleri duyduğunda çekinip bilinen dünyada kalması beklenirken tersi gerçekleşir. Cesur kahraman görevi yerine getirmek için yola çıkarak macerayı başlatır. *Kara Yılan* ve *Benli Bahri* masallarında kahramanın cesareti sınanır. *İdare*, *Mudara*, *Dubara* masalında ise kahraman padişahın sınavını zekasıyla geçer.

Kahraman eşik bekçisinin sorununu çözerek eşiği geçebilir. *Kör Padişahın Oğlu* masalında eşik bekçisi olan padişahı hastalığından kurtulmak için şehzadeye şifalı çiçeği bulma görevini vererek bilinmeyen dünyaya gönderir. *Padişahın Kızı II* masalında kahramanın bilinmeyen dünyaya gidip getirmesi gereken değerli kişi kayıp sultandır.

Anadolu Türk masallarında eşik bekçisinin sınavı monomitin Sınavlar Yolu aşamasına bağlanır ve yolculuğun kendine dönüşür. Kahramanın burada eşik bekçisini aşma şekli sınavın tamamı değil sınava girme veya verilen görevi kabul etme şeklinde gerçekleşir. Otoritenin talebini kabul ederek otoritenin bilinen dünyada kalması için yaptığı baskıyı aşan kahraman için otoritenin verdiği görev veya sınav ise monomiton mtihanlar aşamasını oluşturur.

Kahramanın eşiği geçmek için geçeceği sınav sadece fiziksel değildir. Cesaret gibi sabırlı olmak da erdem sahibi olması gereken kahramanın özelliklerindendir. *Balık Bilmezse Halık Bilir* ve *Kırk Arap* gibi masallarda kahramanın sınavı uzun ve yorucu bir yolculuk süresince sebat etmektir.

Erdemli kişinin bir başka vasfı olan tevazu da kahramanın edinmesi gereken bir haslettir. Kahramanın yolculuğun başında karşılaştığı tuhaf canlılara karşı gösterdiği tavır da bir çeşit sınavdır. Bu canlılara merhamet gösteren kahraman ödülünü alır. *Kuru Kafa* ve *Berlihava* masallarında kahraman tuhaf canlılardan gelen evlilik teklifini kabul eder. Gösterdiği alçak gönüllüğün karşılığında tuhaf canlı güzel/yakışıklı bir insana dönüşür.

Bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki soyut/mecazi eşik ve bu eşiği bekleyen muhafız bazen sembolik olmaktan çıkar fiziksel bir şekle bürünür. Bazı masallarda eşik, somut bir köprü veya yol ayrımı şeklindedir. *Altı Kız Babası* masalında kahramanın bilinen ve bilinmeyen dünyayla arasındaki tehlikeli köprüden geçmesi gerekir. Kahraman geçidi atının gözünü kapatarak geçer. Kahramanın bilinmeyen dünyanın sınırında karşısına çıkan farklı yollardan birini tercih etmesi de bir nevi eşiktir. Gitmesi gereken yolu doğru belirmesi de kahramanın kaderidir. *Peri Kızı* ve *Padişahın Oğlu* masalında şehzade doğru yolu seçerek peri kızına ulaşır.

Bilinmeyen gizemli güçler de kahramanı eşikte sınavabilir. *Rüzgarın Oğlu* masalında ormandan gelen gizemli ses kahramana bir teklif yaparak sınar. Kahraman hayatının bir aşamasında mutlaka karşılaşmak zorunda olduğu fakirliği gençlikte ister.

Masallarda görülen farklı karakter ve bu karakterlerin yolculuk boyunca yaşadıkları masalın renkli dünyasının unsurlarını teşkil eder ve maceraya heyecan katar. Kahraman masalın bu renkli doğasında gerçekleşen farklı sınavları geçerek ilk eşiği aşar.

Kahramanın geçtiği sınavlar genellikle otorite tarafından verilen bir görevi yerine getirmektir. Padişah veya baba tarafından çocuğa verilen bu görev aynı zamanda bir sınavdır. Kahraman bu sınavı geçerek maceraya hazırlanır. Eğer bu sınav maceranın tamamını oluşturuyorsa kahramanın geçeceği ilk eşik sınavı kabul etmek, cesaretini göstermektir. Bu cesareti gösterip yola çıkarak ilk eşiği aşmış olur. Kahraman eşik muhafızının sınavlarına girmeden yolculuğa devam etmek için otoriteyi ikna edebilir.

Eşik Muhafızını İkna Eder. Anadolu Türk masallarında kahraman olduğu bilinmeyen fert toplumun düzenini sağlamakla yükümlü eşik muhafızı tarafından dış dünyanın tehlikelerine karşı da korunur. Çağırıp alıp dış dünyaya gitmek isteyen kahraman, bilinen dünyadaki otorite tarafından engellenmek istenir. Eşik muhafızı kahramanı önce göndermek istemese de seçilmiş kişi olduğunu fark edince ikna olur ve kahramanı

engellemekten vazgeçer. yardımcı olabilir. Kahraman 6 masalda²⁸⁴ eşik muhafızını ikna ederek ilk eşiği aşmayı başarır. *Sümbüllü Köşk* ve *Peri Kızı I* masallarında kahraman dev anasıyla karşılaşır ve gönlünü aldığı dev anasını geçmekle kalmayıp yardım da alır.

Kahraman, bilinmeyen dünyaya geçtiğinde kendine tehlikelerden korunacak güvenli bir alan arar. Bilinmeyen dünyadaki bu alanı da bir muhafız bekler ve kahraman bu muhafızı ikna ederek güvenli yerde kalmayı başarabilir. *Dünya Güzeli* masalında şehzade padişahın sarayına girer ve sarayda kalmayı başarır. Kahramanın yolculuğunda tehlikeli eşik bekçilerinin arasında girip yaşaması da eşik muhafızını ikna ettiğini gösterir. *Evden Kovulan Köse* masalında köse, devlerin arasında yaşamaya başlar.

Yolculuğunun hemen başındaki kahraman güçlü muhafızları veya sınavları aşacak güçte olmadığı için kendini kahraman olarak seçen masal dünyasının güçlerinin yardımını alır.

Yardım Alır. Kahramanın eşik muhafızı geçme yollarından bir diğeri de yardım almaktır. Kahramanın aldığı doğaüstü yardım İlk Eşiği aşmasını da sağlayabilir ve bu iki aşamanın birlikte görülmesi anlamına gelir. Eşiği aşmak için kahramanın yardım aldığı masallarda yardımın kaynağı da doğaüstü yardımda olduğu gibi doğaüstü güçler, veya sıradan insanlardır.

Peri, dev, Arap(cin) veya ejderha gibi doğaüstü varlıklar 9 masalda²⁸⁵ kahramana ilk eşiği aşması için yardım eder. *Cimri ile Cömert* ve *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masallarında periler, *Yılan Peri* ve *Doğruluk* masallarında devlerden kahramana eşiği geçmesinde yardım eder. Kahraman, *Kismetimi Arıyorum* ve *Deli Gücük* masallarında Arap'ın (cin), *Hızır ile Üç Kardeş* masalında Hızır'ın yardımıyla eşiği geçerken *İyilik Yap Saadet Bul* masalında kahraman, gideceği yolu ve yapması gerekenleri bir ihtiyardan öğrenerek bilinmeyen dünyaya geçer. *Avcı Ahmet* masalında ise Ahmet, yılanların şahından hayvanlarla konuşmasını sağlayan bir sihir alarak bilinmeyen dünyaya geçer.

²⁸⁴ Kahramanın eşik muhafızını ikna ederek geçtiği masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2).

²⁸⁵ Kahramanın doğaüstü güçlerden yardım alarak ilk eşiği geçtiği masallar: Doğaüstü varlıklardan: *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *Deli Gücük* (B11) *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5) *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14) *Avcı Ahmet* (DI/14) *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6) Sihirli nesnelerden: *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), (T23) *Keloğlan ve İhtiyar* (T31) *Oduncu Keloğlan* (T33) *Tık Sopam* (B20), (T31) *Üşengeç* (B13) *Efe Osman* (DIII/13) *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3) Hayvanlar: *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12) *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5) *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21) *Sihirli Tavşan* (T22) *Karga III* (DV/11) *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12) *Keklik* (DV/12) *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3) *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5) *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14) *Tahta At* (DX/3).

Kahraman eşiği aşarken sihirli nesnelerden de faydalanabilir. *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında sihirli tas sahibi Keloğlan'ı varlıklı biri haline getirir. *Keloğlan ve İhtiyar* masalında ise sihirli değirmen, *Oduncu Keloğlan* ve *Tık Sopam* masallarında ise sihirli kutu kahramanı zengin ederek bilinmeyen dünyaya geçmesini sağlar.

Bazı masallarda sihirli olmayan bir nesne de kahramanın eşiği aşmasını sağlar. *Efe Osman* masalında Osman, üstüne yazılar yazdırdığı kılıç sayesinde kendini dövmek isteyen üç kardeşten kurtulur ve saygılarını kazanır. *Dünya Güzeli* masalında gizemli bir güç kahramana yardım ederek padişahın elinden kurtulmasını sağlar.

Kahraman ilk eşiği aşmak için bir hayvandan da yardım alabilir. Sıradan hayvanlar masal dünyasında konuşma veya uçuş gibi doğaüstü güçlere sahip olabilir. Masallarda eşikte görülen hayvanlar kahraman zorluk yaşadığında ortaya çıkar ve taşıyıp uzaklaştırarak veya konuşup bilgi vererek yardım eder ve eşiği aşmalarını sağlarlar. Ceylan gibi zarif hayvanlar da kahramana yol göstererek yardım eder. *Söz Dinlememenin Cezası* ve *Keklik* masalında ceylan ve karga kahramana yol gösterir. Tilki gibi hayvanlar bilgi vererek kahramanın ilk eşiği aşmasına yardım eder. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* ve *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* masalında kahraman tilkinin zekasından faydalanır, tilkiden tavsiyeler alarak eşiği aşar. Bilgi vererek kahramana yol gösteren diğer hayvanlar; *Sihirli Tavşan* ve *Karga III* masallarında tavşan ile karga, *Fadime ile Sarı İnek* masalında ise inektir.

Bazı hayvanlar sahip oldukları sihirli güçlerle kahramanın ilk eşiği aşmasına yardım eder. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan, sihirli balığı bulur ve ondan aldığı sihir marifetiyle suları ve odunları taşır. *Süpürgecinin Çocukları* masalında sihir hayvanın yenmesi ile işler. Süpürgecinin evden kovduğu çocuklarından biri, sihirli tavuğunu yer ve tavuktan gelen sihir sayesinde gittiği ülkede padişah olur.

Anadolu Türk masallarında sıradan insanlar 7 masalda²⁸⁶ ilk eşiği aşarken kahramana yardım ederler. Sıradan insanlardan yardım şekli genellikle güvenli alan sunma, bakım ve yetişmesine destek olma şeklindedir. Sıradan insanlar kahramana uygun bir iş vererek geçinme konusunda da destek olurlar. *Dört Nasihat* ve *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masallarında kahraman karşılaştığı bilge kişiler tarafından işe alınır. Kahramanlar işverenlerinden erdemli olmalarını sağlayacak nasihatler alır. *Sâdika Hatun*, *Güzel İşlerin Sonu* ve *Beşer Kız* masallarında zor durumda kalan kadınlara kervancı, balıkçı gibi insanlar

²⁸⁶ Kahramanın sıradan insanlardan yardım alarak ilk eşiği geçtiği masallar: *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Sâdika Hatun* (DVIII/10), *Deveoğlu* (K11).

yardım eder. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında nehrin kenarında çocukları bulan balıkçı çocuklara ebeveynlik eder. Sıradan insanlar kahramana ilk eşiği aşması için gerekli bilgileri vererek de yardım edebilir. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda Keloğlan ve anası, kuşa dönüşüp eşinden kaçan Bahtiyar Bey'in olduğu yeri öğrenip sultana söylerler.

Doğaüstü varlıklar, sihirli nesneler ve hayvanlar masalın renkli dünyası içinde sıklıkla karşılaşılan ve bu atmosferde sorgulanmadan kahramana destek veren unsurlardır. Sıradan insanların kahramana yardım etmesi masalı dinleyenler ile masalın sihirli dünyası arasındaki gerçeklik mesafesini azaltır.

Eşik Muhafızını veya Zor Durumu atlattır. Masal kahramanları bilinen dünyadaki kızlar, çocuklar gibi zayıf insanlar olduğunda İlk Eşiği Aşma sırasında muhafızla karşılaşmaktan çekinir. Doğaüstü yardım almasına rağmen henüz yeterli fiziksel güce sahip olmayan kahraman eşik muhafızını zekasını kullanarak atlarmaya çalışır. Kahraman eşik muhafızı tarafından tehdit edilerek hayati tehlike yaşadığı 34 masalda²⁸⁷ muhafızla çatışacak gücü olmadığı için uzaklaşır veya kaçır. *Balböyrek* ve *Papağan* masallarının kahramanları öldürülmemek için bilinen dünyadan kaçarak canlarını kurtarır. *Sihirli Gül*, *Limon Kız* ve *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalları, eşik muhafızını atlatarak geçen kahramanın görüldüğü diğer örneklerdir. *Ejderha Bey* masalının kahramanı olan kız ejderhayı atlatıp kurtulduktan sonra ejderhayı insana çevirir.

Kahramanın atlatarak geçtiği doğaüstü varlıklar 5 masalda²⁸⁸ dev, Arap veya gizemli kişidir. Bunların dışında aptal, müezzın, askerler de kahramanın atlattığı diğer eşik muhafızlarıdır. *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında Ayşecik kendini öldürmek isteyen aptalı, *Helvacı Güzeli* masalında ise kız iffetine göz diken müezzını atlatmayı başarır. Kahraman erdemli kişiliğiyle topluma örnek olsa da istisnai olarak yalan söylemek zorunda kalabilir. *Uyku Şehzade* masalının kahramanı Fitilci Kız, zor durumdan kaldığında padişahın askerlerini yalan söyleyerek atlattır.

²⁸⁷ Kahramanın eşik muhafızını atlatarak eşiği geçtiği masallar: *Balböyrek* (DII/4), *Şamdan Kız* (T25), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Altın Direk* (DI/8), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Sihirli Gül* (K6), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Turunc Perileri* (K.7), (T24), (DX/2) *Papağan* (B9), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), (K25) *Arap Dev* (D I/11), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Ütelek* (B16), *Emanete İhanet* (DIII/15) *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Halık Bilir* (DII/6), *Şap ile Şeker* (K4), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *İki Kardeş* (K5), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Mehmet Eşkiya* (B17), *Tasa Kuşu* (A6), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Odun Yarıcı* (K15).

²⁸⁸ Kahramanın doğaüstü varlığı atlatarak eşiği aştığı masallar: *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Ejderha Bey* (D III/14), *İğci Baba* (DV/3), (A8).

Balık Bilmezse Hâlık Bilir ve *Şap ile Şeker* masallarındaysa kahraman eşiği eşik bekçisinin merhameti sayesinde geçer. Eşik bekçisi kahramanı yakalar fakat merhamet ederek eşiği geçmesine izin verir.

Kahraman görünmezlik özelliği veren sihirli nesnelere sahip olduğunda da muhafıza görünmeden de eşiği aşabilir. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, sihirli seccade ile Kral-Padişah'ın sarayına ulaşır ve sihirli külâh sayesinde görünmez olur ve saraya girmeyi başarır.

Seçilmiş kahramanın yolculuğu gizemli güçlerin yardımıyla kolaylaşır. İlk eşikte muhafızla karşılaşmadan bilinmeyen dünyaya doğru yoluna devam etmesini sağlar.

Eşik Muhafızı ile Karşılaşmaz. Masallarda kahraman seçilmiş kişi olduğu için cesareti sayesinde bazen hiçbir muhafızla karşılaşmadan ilk eşiği aşarak bilinmeyen dünyaya geçebilir. Kahramanın eşik bekçisiyle karşılaşmadığı masallarda bu kısmın geçildiği saraya ulaştığında ortaya çıkar. 7 masalda²⁸⁹ kahraman saraya ulaşır ve sarayda bir süre konaklayarak Balinanın Karnı aşamasını geçer.

Kahraman yolculuğunda saray dışındaki farklı yerlere ulaşarak da eşiği geçtiğini gösterebilir. Ulaştığı yer bilinmeyen dünyadaki güvenli alandır ve kahraman burada sadece hayatını idame ettirir. *Ayşe Kız* masalında Ayşe, yaşlı kadının evine ulaşır ve yaşlı kadınla yaşamaya başlar. *Çoban Ali* masalında Ali, mezarlıkta karşılaştığı adamın evinde misafir olur. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında, çocukları Ahmet Ağa'nın evine ulaşır ve yerleşerek o evde büyürler.

Kahramanın bir zorlukla karşılaşmadan eşiğini geçtiğinin bir başka işareti iş bulup çalışmasıdır. *Helvacı Güzeli*, *Yıldız Falı* ve *Gülperi ile Elmakız* masalarında kahraman bir iş bulup bilinmeyen dünyadaki hayatına başlayarak eşiği geçtiğini gösterir.

Kayıp bir yakını veya müstakbel eşini bulmak için yola çıkan kahramanın eşik muhafızı ile karşılaşmadan bu aşamayı geçtiği aradığı kişinin yanına ulaştığında anlaşılır. *Fadime Kız*, *Emir Yemen*, *Yarım Arap*, *Canpolat* ve *Cankulu* masallarında kahraman aradığı kişinin yanına ulaşarak eşiği aşmış olur. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* ve *Turunç Perileri* masallarında bu yer sihirli nesnelerin olduğu ülkedir. *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım*

²⁸⁹ Kahramanın eşiği atlayıp saraya ulaştığı masallar: *Cemile* (DII/17), *Garip Çoban* (DIV/6), *Külâh*, *Kamçı ve Seccade* (K14), *Şah Yusuf* (K32), *Bumbum* (DII/14), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Ali Gözü*, *Kız Gözü Yaktı Yandırdı Bizi* (DI/6), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Üç Kardeş I* (DIX/7), *Rüya* (DVIII/8), *Karga Peri* (K24).

masalında Celali Pehlivan, ölümsüzlüğün olduğunu düşündüğü köye ulaşarak eşiği aşmış olur. Bazı masallarda da kahraman bilinmeyen gizemli bir şekilde eşiği aşar. *Sultan Süleyman* ve *Cennet* masalında kardeşinin Cennet ve Cehenneme sahip olduğunu öğrenince kardeşinden Cenneti istese de kardeşi vermez, bu istekle sultan kendini bir anda Kaf Dağı'nda bulur. *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında Keloğlan, kervanla birlikte çölde kaldığında su bulmayı başararak eşiği aşar. *Kelikçi* masalında Kelikçi, yürüyerek hacca giderken hiçbir zorlukla karşılaşmaz. *Konuşan Kaval* masalında padişah Dal'a gümüş bir tas verir. Dal bir kaza sonucu göle düşerek güvenli dünyadan ayrılır.

Kahramanın eşik bekçisi ile karşılaşmaması veya bu aşamayı atlatmadan geçilmesi masalın diğer aşamalarındaki yoğun anlatım sebebiyle gerçekleşmesi muhtemeldir. Masalın genel akışı ve tiplerin temsil ettiği anlamlar nazara alındığında bu tip kısımlardaki eksiklikler ve bu eksikliklerin ne şekilde doldurulduğu daha kolay anlaşılmaktadır. Tüm eksiklikler aslında seçilmiş kişinin sıradan biri olmadığı ve sıradan kişiler gibi yolculuk yapmayacağını dinleyenlere göstererek masal atmosferini daha sihirli hale getirir.

Eşik Muhafızı Tarafından Kovulur. Kahraman ilk eşiği kovularak veya atılarak da geçebilir. Masal kahramanı çocuk olduğu örneklerde genellikle üvey anneleri tarafından kışkırtılmış babalar kahramanı bilinen dünyadaki güvenli alanlarından kovar veya atar. Çocuk kahraman, 6 masalda ²⁹⁰ üvey annenin isteğiyle kovulur. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* ve *Periler Padişahının Kızı* masallarında teyzeler kahramanı güvenli alandan uzaklaştıran kişilerdir. *Telli Top* masalında ablalar, *Han Arap* ve *Tuz* masalında da padişah kahramanı kovarak bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşiği aşmasına sebep olan kişilerdir. Bu durumun en ilginç örneği olan *Kesik Elli Kız* masalında kız kendini istemeyen yengesinin baskı yaptığı abisi tarafından ormana atılır. Geri dönmeyi başardığında ise abisi kızını tekrar ormana götürür ve ellerini keserek ormanda bırakır.

Kahraman bilinmeyen dünyanın eşiğini kaçırılarak da aşabilir. *Daha Başına Neler Gelecek* masalında kız, kafesini açtığı kuş tarafından kaçırılarak maceraya başlatılır. Kahraman eşiği kovularak da geçebilir. *Melul Bey ile Abugüneş* ve *Dev Baba* masallarında kahraman bilinen dünyadan kovulur.

²⁹⁰ Kahramanın üvey annesi tarafından kovulduğu masallar: *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* (DV/8) *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5) *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *İki Kardeş* (DV/1) *Alabalık* (T19) *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4) *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Cemile* (DI/17). Kahramanın güvenli alan dışına çıkmasını isteyen üvey anne atma görevini babaya yaptırır.

Aşık Olur veya Evlenir. Padişah ve ebeveynler eşik muhafızı olduğunda kahraman muhafızları evliliği bahane ederek geçer. Türk masallarının motifleri incelendiğinde yolculuğun bu aşamasında evlilik ile ilgili durumların eşiği aşmayı sağladığını gösterecek yeterli örneğin olduğu görülür.

Evlilik için güvenli alanı terk eden kahraman evliliğin onaylanmasıyla yer değiştirir ve bilinen dünyadan ayrılır. *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* masalında şehzade, Mahi Mehir ile evlenmek için babasını ikna eder. *Pamuğu Peri* masalında Ayşe, perinin evlilik teklifini kabul eder. Bunun gibi 17 masalda²⁹¹ kahraman evlilik için bilinen dünyanın sınırlarını aşar. *Herifi Herif Eden Karısıdır* masalında padişah, kızlarını istediği damatlarla evlendirir. Küçük kızı babasının istediği kişiyle evlenmemesine kızan padişah küçük kızını, fakir ve tembel Selo ile evlendirerek bilinmeyen dünyaya gönderir.

Kahramanın ideal tip olmasını sağlayacak olan aşık olma ve bu aşka ulaşmak için göstereceği cesaretle aşacağı sınavların başlangıcı da İlk Eşiğin Aşılması, karşılaşma ve aşık olma olarak değerlendirilebilir.

Anadolu Türk masallarında kahramanın aşması gereken ilk eşiğin altı başlıkta toplanabileceği, Campbell'in tanımına uyan zorluğun aşılmasının genellikle eşik bekçisi ile karşılaşp onu geçmek olduğu görülür. Kahraman ilk eşiği eşik bekçisini savaşıp yenerek veya sınavını geçerek aşabilir. Anadolu Türk masallarında bu aşamadan herhangi bir zorlukla karşılaşmadan veya aşık olarak geçildiği de görülür.

Birden Fazla Muhafızla Karşılaşır. Masalarda bazen işlevler bazen de işlevlerin işleyişleri iç içe girebilir. Bunun makul gerekçesi farklı masallardaki durumların sözlü anlatım sırasında anlatıcı tarafından karıştırılmasıdır. Anadolu Türk masallarında da kahramanın ilk eşiği aşarken birden çok yolu birlikte kullanması bu sebebe dayandırılabilir.

Anadolu Türk masallarında birlikte görülen eşik aşma yöntemleri; kahramanın aşık olması ve eşik bekçisi ile karşılaşmama, eşik muhafızının sınavını geçme ile yardım alma gibi çiftler oluşturacak kadar örnek mevcuttur.

²⁹¹ Kahramanın evlenerek eşiği geçtiği masallar: *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Kara Koyun* (DV/9), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12) *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Kamer Tay* (K29), *Keçi Kız* (T6), *Sihirli Yüzük* (T15), *Peri Kızı* (T2), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Peynir Tulumu* (T4), *Sefa ile Cefa* (A9), *Leylek Dadı* (DVI/21), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Şah Yusuf* (K32).

Bir Göze Bir Demet Gül masalında teyzeleri tarafından saraydan atılan çocuklar önce bir inek tarafından beslenirler daha sonra bir çoban tarafından büyütülürler. Bunun gibi atılma ve yardımın birlikte görüldüğü diğer masallardan *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın*'da atılan çocukları bir ihtiyar bulur ve büyütür. *Kırkıncı Oda* masalında annesinin nehre düşürdüğü çocuğu bir kaplan bulur ve büyütür. *Muradına Ermiyen Dilber* masalında kız evlilik için saraya giderken teyzesi tarafından gözleri çıkarılarak ormana atılsa da ormandan geçerken kıza rastlayan kervancıların yardımıyla hayatta kalmayı başarır.

Bazı masallarda kahraman eşik muhafızını yenmek veya sınavını geçmek için yardım alabilir. Kahramanın yardım aldığı figür eşik muhafızını da temsil edebilir. Bu ilk muhafız yardımcıya dönüşürken karşılaşacağı asıl muhafız yolculuğun ilerleyen aşamalarında kahramanın karşısına çıkar. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah önce dervişten, ardından ejderhalardan yardım alarak Sümbül Köşkteki Arap'ın sınavını geçmeyi başarır. Bu masal kahramanın İlk Eşiğin Aşılmasının ötelenerek sınavlarla birlikte eşiği geçmesinin görüldüğü bir örnektir.

Keloğlan, Ali Cengiz Oyunu masalında iki farklı eşik muhafızı aşma yolu birlikte görülür. Kahraman, Ali Cengiz'in sırlarını öğrendikten sonra bu sırları kullanarak ustasından kaçır. Ali Cengiz öfkeyle çocuğu takip eder ve birlikte padişahın yanına gelirler. Çocuk Ali Cengiz'i padişaha öldürterek eşik muhafızını hem atlatmış hem de yenmiş olur.

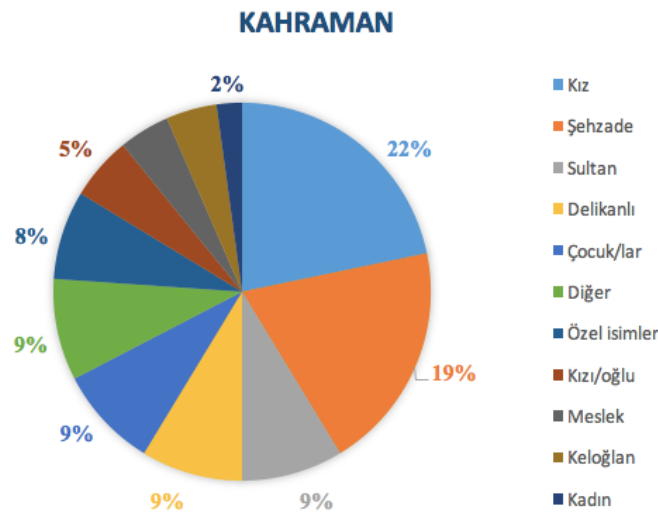
Ayrılma aşamasında dinleyicide oluşmaya başlayan kahramanın imajı, ilk eşikte karşılaştığı muhafızları aşmasıyla güçlenir. Anadolu Türk masallarında ise kahraman olağanüstü varlıklardan ziyade otorite, yakınları ve rakipleri tarafından engellenir ve örselenir. Kahraman bu kişilerin zorlaması veya kötülükleriyle mağdur olsa da masalın ilerleyen kısımlarında bu mağduriyeti olumlu hale getirerek güçlü kimliğini oluşturmaya yardım edecektir.

3.1.4 Kuyu

Kahramanın bilinen dünyadan çıkıp yolculuğun zorlu kısmını oluşturan sınavlara girmeden önce geçirdiği son aşamada kahramana dönüşmesi gerekir. Maceraya bilinen dünyanın sıradan ferдинin kahraman olarak yeniden doğumunun gerçekleştiği yer temsili bir anne karnıdır. Campbell'ın Balinanın Karnı diye isimlendirdiği bu aşama Anadolu Türk masallarında inanç, kültür ve coğrafi sebeplerle farklı yerlerde gerçekleşir. Yaygın olarak gerçekleştiği yer Türk-İslam inancını da temsili açısından aşamanın kuyu olarak adlandırılmasını mümkün hale getirir.

Harekete geçen kahraman bir kaza sonucu bilmeden ya da güvenli bir alan arayışı sırasında kuyuya girer, düşer veya sığırır. Kahraman bu aşamada dış dünya ile bağıni kesecek bir yere girer ve kendi içine kapanır. Zihnî bir aydınlanma yaşar. Kahramanın dönüşümünü geçirdiği ve erginlenmeye hazırlık yaptığı kapalı alanlar da bu aşamanın gerçekleşmesi mümkündür. Türk masallarına özgü ad olduğu için Kuyu olarak isimlendirmeyi uygun bulduk. Kuyu dışında bu aşama yapılar, ağaclar sandıklar Türk masal kahramanlarının erginlenmeye başladığı korunaklı mekanlar olarak Balinanın Karnının karşılıklarıdır.

Kuyu aşamasını yaşayan 91 kahramandan 28'i sarayda yaşayan şehzade, sultan, padişah vezir gibi soylu kişiler, 20'si kız, 8'i delikanlı ve 8'i de sultandır. Kuyuya giren kahramanların kimliklerine göre masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 20. Anadolu Türk masallarında kuyu aşamasını geçiren kahramanların kimlikleri. ²⁹²

²⁹² Diğer: Adam, Ayı Kulak, Vezir, Padişah, Yiğit, Cömert Adam, Kardeş (Küçük), Köse.

Kahraman kuyuya girdiğinde yolculuğunun içeriğine bağlı olarak kendini düşmanlardan koruyacak silahlar, bazen para, bazen bilgiler ve ilişkiler edinerek çıkar. Anadolu Türk masallarında kuyu aşamasını kahramanın kuyuya giriş amacına göre ya da girdiği yerlere göre tasnif etmek mümkündür.

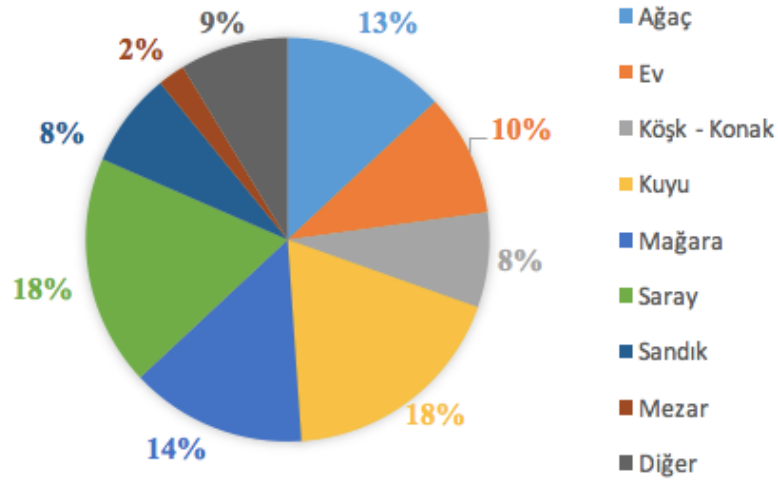
Kahramanın kahraman kimliğiyle yeniden doğumu ehemmiyetli olduğundan bu aşama çarpıcı motiflerle zenginleşir. Masalın kuyu ismini verdiğimiz bu aşamayı öncelikle yeniden doğumun gerçekleştiği yerler olan kuyu, saraylar, mağara, ağaç, sandık gibi mekanlar üzerinden değerlendirmek doğru olacaktır. Bu mekanlara kahramanın giriş amaçları da oldukça farklılıklar gösterdiği ve masalın ilerleyen aşamaları için önemli olduğundan ayrı bir başlık altında kahramanın kuyuya giriş amaçlarını da tasnif etmek gerekir. Kahramanın kuyudan çıkışı da farklı bir başlıkta değerlendirilebilir.

Bu çerçevede kuyu aşamasının gerçekleştiği yerler, kuyuya girme amacı, çıkış, kuyudaki dönüşümü ve dönüş yolunda kuyuya girme olarak ana başlıklar altında toplamak mümkündür. Aşamanın gerçekleştiği en özgün yer kuyunun dışında saraylar, mağara ağaç ve sandık da olabilir. Kahramanı kuyuya sokan sebepler ise; saklanma, hedefine ulaşma, kötülük veya görev, konaklama, evlilik gibi sebeplerdir.

3.1.4.1 Yeniden Doğumun Gerçekleştiği Yerler. Anadolu Türk masallarında karşılığı kapalı ve kahramanın yeniden doğumu gerçekleştirerek olgunlaştığı, güçlendiği ve kendini fark ettiği yerlerdir. Bu açıdan bakıldığında en sık tekrarlanan yerler; saray (17), köşk(7) ve evler (9) ile temsil edilen yapılar (33), kuyu(17), mağara(13), ağaç (12), sandık(7), mezar (2) sekiz temel alan olarak tekrarlanır. Bunun dışında 8 farklı yerin²⁹³ de benzer işlevlerle birer masalda geçtiği görülür. Masalın evrensel mekanları olan saray ve köşklerin çile ve yeniden doğumu temsil çağrışımı oldukça düşüktür. Kuyu ise toprağın altına girme, kahramanın sıradan insan kimliğini gömdüğü yeri çağrıştırır. Bu yüzden bu aşamaya en uygun isimdir.

293 Kuyu aşamasının gerçekleştiği diğer yerler: Direk, Duvar, Gemi, Sandal, Han, Hayvanın içi, Kale, Şamdan.

KUYU AŞAMASININ GERÇEKLEŞTİRDİĞİ YERLER



Şekil 21. Kuyu alt aşamasının gerçekleştiği yerler

Kuyu. Kahramanın Yolculuğunun önemli bir aşaması olan yeniden doğum farklı yerlerde gerçekleşebilir. Masalda sembolik doğum; yolculuğa sıradan insan başlayan kahramanın bilinmeyen dünyanın sınırında girdiği kapalı bir yerden kahraman olarak çıkmasıdır. Kahraman kuyuda içine kapanarak zihni bir gelişim geçirir ve bu değişimin etkisiyle kuyudan çıktıktan sonra düşmanlarına saldırmak yerine önce bir siyaset güderek duruma hakim olmak ister ve sonunda amacına ulaşmak için harekete geçer. Duruma hakim olmak için yapılan en sık eylem kılık değiştirip bir başkası imiş gibi davranmaktır. Böylece hem gizlenme hem de herhangi bir şekilde şüphe çekmeden izleme yapabilmektedir. Büyük bir sabırla kendini kuyuya atanların zor duruma düşmesini bekleyip daha sonra onları düştükleri zorluktan kurtararak kahramanlığı onlara gösterirken aynı zamanda onları iyiliğinin kölesi yaparak kendine bağlamış olmaktadır. Kahramanın bir sınava tabi tutulduğu masallarda görülen eşik bekçisi aşılması gereken bir engeldir. Kahramanın, seçilmiş kişi olduğuna dinleyenleri inandırmak için kahraman karşısına çıkan engelleri cesareti, bilgisi ve kuvvetiyle aşar ve gücünü gösterir. Kahramanın aşmak zorunda olduğu engel aynı zamanda kahramanın erdeminin de ortaya çıkmasına yardımcı olur. Kahraman güçlü ve cesur olduğu kadar ahlak ve erdem sahibi olmalıdır.

Kahramanın yeniden doğumu 24 Türk masalında²⁹⁴ kuyuda gerçekleşir. Kuyuya giren kahraman genellikle küçük şehzadedir. Kahraman cesaretinden ötürü kuyuya kendi isteğiyle girer fakat kuyudaki görevi yerine getirdiğinde rakipleri tarafından çıkmasına izin verilmez. Nadiren ceza olarak kuyuya atılıp burada Erginlenme aşamasının alt aşamalarının yaşadığı masallar da vardır.

Kör Padişahın Oğlu ve buna benzer 10 masalda²⁹⁵ şehzade kuyuya inen, işleri başaran, akıllı, cesur ve becerikli kahramandır. Kuyuya inen şehzade 7 masalda²⁹⁶ kardeşlerin en küçüğüdür. Şehzade dışında kuyuya inen diğer kahramanlar; kadınlar, adamlar gibi sıradan insanlardır.²⁹⁷

Kahramanın kuyuya çıkması genellikle kıskanç kardeşleri veya yakınları tarafından engellenir. Kahramanı kuyuda bırakan kişiler; 11 masalda²⁹⁸ kardeşleri, 3 masalda²⁹⁹ arkadaşlarıdır. Kardeş ve akrabaları dışında *Parmaksız Ahmet*, *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan* ve *Kız* masallarında padişah, *Keklik* masalında üvey anne, *Atın Oğlu* masalında devler kahramanı kuyuya atan veya çıkmasına mani olan diğer kişilerdir.

Kahraman 11 masalda³⁰⁰ kıskanıldığı için kuyuda bırakılır. Kahramanı kıskanan kişiler de kardeş, arkadaş, padişah, vezir ve üvey annedir. Yakınlarındaki kişiler kahramanın kuyudan çıkmasını engelleyerek kahramandan kurtulmaya çalışsalar da başarılı olamazlar.

²⁹⁴ Balinanın Karni aşamasının kuyuda gerçekleştiği masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Murat, Serhat, Ferhat* (D VII/3), *Korkusuz Oğlan* (D VI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Kırk Bir Kuşu* (DVI/8), *Han Arap* (DIV/10), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Ejderha Bey* (DIII/14)

²⁹⁵ Ayrıca şu masallarda da vardır: *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) *Padişahın Kızı II* (DVII/12) *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Zümrüdüakna Kuşu* (A7), (K13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5). Bunlara ek olarak *Padişahın Kızı II* (DVII/12) masalında kahraman sultandır.

²⁹⁶ Kardeşinler arasında en küçüğünün kahraman olduğu masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Murat, Serhat, Ferhat* (D VII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), (DI/10), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

²⁹⁷ Sıradan insanların kuyuya girdiği masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Lokman Hekim* (DVI/23), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Keklik* (D V/12), *Han Arap* (DIV/10), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Ejderha Kuyusu* (K17) ayrıca doğuştan olağandışı özellikleri olan kahraman: *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), masallarıdır.

²⁹⁸ Kahramanın kuyudan çıkmasını kardeşlerinin engellediği masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüakna Kuşu* (A7), (K13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7)

²⁹⁹ Kahramanın kuyudan çıkmasını arkadaşlarının engellediği masallar: *Lokman Hekim* (DVI/23), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15).

³⁰⁰ Kahramanın kıskanıldığı için kuyuda bırakıldığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Anka Kuşu* (DI/10).

Kahraman kuyuya kendi isteği dışında atılarak da girebilir. *Parmaksız Ahmet* masalında padişah, oğlunu cezalandırmak için kuyuya atar. *Atın Oğlu* masalında devler Atın Oğlu'ndan korkar ve kurtulmak için kuyuda bırakırlar. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında yan kahraman diyebileceğimiz anne kuyuya atılır. Masalın asıl kahramanı olan çocuklar masalda yolculuğa başlamadan önce yan kahraman olan anne kendi kısa yolculuğunu yapar ve aldığı ceza neticesinde kuyuya atılır.

Kahraman kuyudan gelen bir sesi merak edip kuyuya girebilir. *Kırk Bir Kuğu ve Meram Şah ile Sade Sultan* masalında kahraman kuyuda kurtarılması gereken bir kurban veya bir mazlum olduğunu düşündüğü için kuyuya girer. *Han Arap* masalında da çoban su bulmak için kuyuya iner.

Kahramanın bir çağrı veya birine yardım etmek düşüncesiyle girdiği kuyuda onu bekleyen canavar, ejderha veya öldürmesi gereken doğaüstü bir varlıkla karşılaşır. Kuyuya inen kahraman bu doğaüstü varlığı öldürür. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında Ahmet, kuyuda karşılaştığı ejderhayı öldürür. *Akıllı Şehzade II* masalında kahraman iki farklı kuyuda iki ejderha öldürür. Kahraman kuyudaki olağanüstü canlıyı ortadan kaldırdıktan sonra kurbanı kuyudan çıkarır.³⁰¹ Kuyuya inme cesaretini gösteren kahraman kuyuda evleneceği eşi ile karşılaşır.³⁰² *Akıllı Şehzade II* masalında şehzade kuyuda hem evleneceği kadınla karşılaşır hem de hazine bulur ve zengin olur.³⁰³

Kahraman, kuyudan kendi çabasıyla veya masal dünyasının sihirli kuşu Zümrüdüanka yardımıyla çıkar. Kuyu, bilinmeyen dünyayı temsil eden alandır ve kahraman yedi Türk masalında³⁰⁴ efsanevi Zümrüdüanka kuşunun sırtına binerek bilinen dünyaya dönmeyi başarır. İstisnai bir durumun görüldüğü *Parmaksız Ahmet* masalında kahramanın kuyudan

Murat, Serhat, Ferhat (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Zümrüdüakna Kuşu* (A7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7)

³⁰¹ Kahramanın kuyuda ejderhayı öldürdüğü masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7)), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7)

³⁰² Kahramanın kuyuda eşiyle karşılaştığı masallar: *Ejderha Bey* (DIII/14), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Akıllı Şehzade II* (DVI 8) *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12),

³⁰³ Kahramanın kuyuda eş ve hazine bulduğu masallar: *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34) masalında elmas dolu nar ile şehzadenin kayıp nişanlısını bulur. *Han Arap* (DIV/10) masalında çoban servete sahip olarak kuyudan çıkar.

³⁰⁴ Kahramanın kuyudan Zümrüdüanka yardımıyla çıktığı masallar: *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

çıkmasına yardım eden köpeğidir. Kahramanın kuyudan kendi çabasıyla çıktığı masalarda çoğu kez nasıl kurtulduğu anlatılmaz, haber vermekle yetinilir.

Kahraman, kuyudan çıkarken yardım aldığı diğer kişiler genellikle masalın içinde bir işlevi olmayan, kuyunun çevresinde tesadüfen dolaşan kervancı, çoban, oduncu gibi kimselerdir. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında iftiraya uğrayıp kuyuya atılan kadını, çocukları kurtarır.

Kahramanın kuyuda geçirdiği süre içinde birtakım hakikatleri idrak eder. Kendi gücünün farkına varır ve yolculuğun ilerleyen aşamalarında kuyuda edindiği bu gücü kullanarak amacına ulaşır. Kahraman gücünü kendi fark edebilir veya kuyuda karşılaştığı doğüstü varlık kahramanı uyarır. Kuyuda kalmasına sebep olan yakınlarının ihaneti, zor durumda kaldığında sebat etmesi ve umudunu kaybetmemesi kahramanın erdemli olması için edindiği kazanımlardır. Bazı masalarda ise bu bilgilendirme doğüstü bir varlık vesile edilerek gerçekleşir. *Padişahın Kızı ile Tembel Ahmet* masasında Tembel Ahmet, mecburen girmek zorunda kaldığı kuyuda karşılaştığı Arap'ın sınavıyla karşılaşarak bildiği kimi atasözlerinin hakikatini idrak eder. *Lokman Hekim* masasında ise sıradan bir insan olan kahraman Şahmeran'dan öğrendikleri ile hazık bir hekim olur.

Kuyu kahramanın sıradan kimliğini bırakarak erdemli insan haline dönüşümünün gerçekleştiği yerdir. İnsanların girmekten çekindikleri kapalı ve tehlikeli kuyu masalda Balinanın Karnı aşamasının gerçekleştiği nispeten açık bir alan olsa da bu aşama açık ve sıradan mekanlarda da gerçekleşebilir. Masal dünyasında seçkin kişilerin yaşadığı saray ve köşkler de kuyu aşaması işlevlerinin gerçekleştiği mekanlar olabilir.

Saray ve Köşkler. Masal kahramanı yolculuğun Ayrılma aşamasının sonunda bir mekana kapanarak yeniden doğması gerekir fakat masalın yapısı bu aşamanın mutlaka kuyu gibi bir mekanda gerçekleşmesine uymayabilir. Bu durumda masal dünyasında sıradan mekanlar da yeniden doğumun gerçekleşeceği Balinanın Karnına dönüşebilir. Kuyu aşaması 14 masalda³⁰⁵ soyluların yaşadığı saray ve köşklere gerçekleşir. Kahraman

³⁰⁵ Kuyu aşamasının saray ve köşklere gerçekleştiği masallar: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Şah Yusuf* (K32), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Kedi* (T5), Köşkler: *Dev Baba* (B2), *Benli Bahri* (B4), *Kamer Tay* (K29), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1). Kendi isteği dışında: *Muradına Eren Dilber* (A4), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

soyluların yaşadığı hanelerde dönüşüm sürecini yaşar. Kahramanın saray ve köşklere girme sebebi saklanma, kaçırılma, evlilik, isteme, ceza, kapalı kalma olabilir.³⁰⁶

Yeniden doğuş aşamasını saray ve köşklere geçiren kahramanlar ekseriyetle sultanlar, kadınlar ve fakir insanlardır. Kahraman öncelikle sarayın imkanlarıyla güvenliğini sağlar daha sonra güçlenip sarayın sahibinin yardımıyla macerasına devam eder veya saray sahibinden görev alarak yolculuğunun hedefini belirler. *Hayırdır İnşallah* masalında fakir delikanlı, Kahraman padişahın verdiği görevle saraydan çıkar. *Billur Köşk ile Elmas Gemi* masalındaysa sultan babasının kendisi için yarattığı güvenli alanda aşık olur ve sevdiğini aramak için köşkten ayrılır.

Kahramanın saklandığı ve dönüşüm geçirdiği yapılardan biri de devlerin evidir. *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında Keloğlan, önce devlerin evinde mahsur kalır ve kaçır sonra değirmende saklanır. *Kırk Arap* masalında kız, devin kalesinde yaşar ve devin gönlünü alır. Kahraman köşk veya saraydan imtihanlar aşamasında karşılaşacağı zorlukları aşacak güce ulaşarak çıkar. Saray ve köşkler dışında kuyu aşamasının işlevlerinin gerçekleştiği yerlerden biri de mağaralardır.

Mağara. Farklı çağrışımları olan mağaralar kentleşmeden önce insanların sığınma alanı olsa da zamanla korkulan yerlere dönüşmüştür. Masalarda mağaralar suçluların veya doğaüstü varlıkların gizlendiği alanlardır. Kahraman bilinen dünya ile bağını kesen bu alanları da yeniden doğum için kullanabilir.

Yeniden doğuş sürecini mağarada geçiren kahramanlar farklılıklar gösterir. Kahramanlardan bazıları isimleriyle (Mahmut, Fadime, Ayşecik gibi) bazıları statüsü ile (şehzade ve beyin kızı) bir kısmı lakabıyla (köse, Atın oğlu) veya sadece delikanlı, üç kardeş, kız ve ayının oğlu gibi genel adlara zikredilir. Bu farklı karakterlerin mağaraya girmesi kahramanın kimliği ile mağaraya girme arasında bir statü veya cinsiyet bağı olmadığını gösterir.

³⁰⁶ Kahramanın farklı sebepler saraya girdiği masallar: Güvenlik: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3) *Kamer Tay* (K29), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Deli Gücük* (B11). Kaçırılma: *Muradına Eren Dilber* (A4), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5). Evlilik: *Şah Yusuf* (K 32), *Kara Kedi* (T5), *Sefa ile Cefa* (A9) İsteme: *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Benli Bahri* (B4). Ceza: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3) *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K 23), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7).

Kahramanın mağaraya girme sebebi de genellikle kendi isteğidir. Yeniden doğumun mağarada gerçekleştiği 13 masaldan 11'inde³⁰⁷ kahraman kendi isteğiyle mağaraya girer. Kahramanın mağaraya girme sebeplerinden biri de *Göğsü Kilitli* masalında görülen cezalandırılmasıdır. *Ayının Oğlu* masalında ise farklı bir durum gerçekleşir. Masalın kahramanı mağarada doğar. Kahramanın mağaraya kendi isteğiyle girdiği masallarda kahraman genellikle erkektir. Sadece üç masalda³⁰⁸ kadın kahraman kendi isteği ile mağaraya girer.

Kahramanın mağaraya girmeyi isteme sebepleriye; 6 masalda³⁰⁹ konaklama, altı masalda³¹⁰ görev gereği veya saklanma *İyilik Yap*, *Saadet Bul* masalında merak, *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında intikam ve meraktır. Mağaraya giren kahraman kendi gizli gücünü keşfeder veya yolculukta kullanacağı silahını mağarada bulur. Kahraman 3 masalda³¹¹ mağarada bulduğu hazine ile muradına veya zenginliğe kavuşur. Kahraman mağarada her zaman somut bir ödül almaz. Yolculuğunun asıl hedefi olan erdem kazanması için gelişim gösterir. Bazı masallarda³¹² kahramanın mağarada sadece olgunlaştığı görülür. Olgunlaşma dışında kendini geliştirme de mağarada gerçekleşebilir. Kahraman Arap Dev ve Keloğlan Ali Cengiz Oyunu masallarında erginlenme aşamasında karşılaşacağı sınavları geçmesi için kabiliyetler kazanır. Kahraman mağaradan 9 masalda³¹³ kendi isteği ve çabasıyla çıkarken 3 masalda³¹⁴ mağaradan atılır. Kahramanın mağarada evleneceği kişi ile karşılaşması da mümkündür. *Göğsü Kilitli* masalında kız mağarada kısmeti bulur ve çocuk sahibi olur.

³⁰⁷ Kahramanın kendi isteğiyle mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Arap Dev* (DI/11), *Fadime Kız* (DIV/4), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Köşenin Atı* (DVI/14), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13)

³⁰⁸ Kadın kahramanın kendi isteği ile mağaraya girdiği masallar: *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Fadime Kız* (DIV/4), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13)

³⁰⁹ Kahramanın konaklamak için mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Atın Oğlu* (K21), *Fadime Kız* (DIV/4), *Köşenin Atı* (DVI/14)

³¹⁰ Kahramanın görev ve saklanmak için mağaraya girdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Köşenin Atı* (DVI/14)

³¹¹ Kahramanın mağarada bulduğu hazine ile zengin olduğu masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Atın Oğlu* (K21)

³¹² Kahramanın mağarada olgunlaştığı masallar: *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (DIV/4), *Göğsü Kilitli* (DIV/7)

³¹³ Kahramanın mağaradan kendi çabasıyla çıktığı masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Atın Oğlu* (K21), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (D II/13), *Köşenin Atı* (DVI/14)

³¹⁴ Kahramanın mağaradan atıldığı masallar: *Fadime Kız* (DIV/4), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11)

Kuyu ve mağarada sıradan insanlar için bilinmeyen dünya konusundaki telkinlerle korkutucu hale getirilmiş yerlerdir. Tekinsiz sayılabilecek mağaraya cesaret gösterip giren kahraman güçlü olduğunu gösterir. Mağaradan mutlaka gelişerek ve ödülleri alarak çıkar. Kahraman mağarada kendi kabiliyetlerinin farkına varır ve güçlenerek çıkar.

Ağaç. Balinanın Karnı veya bizim tasnifimizdeki adıyla Kuyu aşamasında kahraman kapalı bir yere girerek dünyayla bağı kesilir, girdiği yerde yeniden doğumu gerçekleşir. Monomitin bu aşamasında kapalı yer doğum metaforunda anne karnını temsil etse de Anadolu Türk masallarında yeniden doğumun gerçekleştiği yer 11 masalda³¹⁵ ağaçtır. Ağaç kapalı bir alan olmamasına rağmen Türk kültüründeki değerleri sebebiyle kahramanın sığınabileceği ve sığındığında yardım göreceği alanlar olarak masallara girmiştir.

Kahraman bir sorundan kaçmak veya saklanmak için çıktığı ağaçta dönüşümünü gerçekleştirir ve ağaçta hayatî tehlikeyi atlatır, bir sihirli nesne bulur, ağaçta dururken ağacın altına gelen kısmeti ile karşılaşır. *Cimri ile Cömert* masalında cömert adam, gözlerini kaybedince korkuyla çıktığı ağaçtaki periler sayesinde sağlığına kavuşur. Ağaçtaki periler kahramanın körlüğüne şifa bulur ve yolculuğa devam etmesini sağlar. Kahraman düşmanından kaçarken ya da yol arkadaşını beklerken de ağaca çıkabilir. *Alabalık* masalında hayatını kurtarmak için saraydan kaçan kız ağacın üstüne çıkarak gelebilecek tehlikelerden korunur ve büyü sebebiyle geyiğe dönüşen kardeşinin yardım bulmasını sağlar. *Helvacı Güzeli* masalında kız ağaçta saklansa da şehzade kızı görür. Kız ile evlenmek ister ve adamlarından ağacı kesmelerini istese de ağaç sihirlidir. Şehzadenin askerleri ağacı kesmeye çalışsa da başaramazlar. *Emanete İhanet* masalında kızın saklandığı ağacın türünün dut olduğu da belirtilir. Kız diğer masalarda olduğu gibi saklanmak için çıktığı ağaçta kısmeti ile karşılaşır. *Ütelek* masalında kız ağacın üstüne çıkmak yerine içine girerek ağacın kovuğunda gizlenir. *Üç Peri Kızı* masalındaysa şehzade perilerden korkar ve ağaçta saklanmak için ağaca çıkar.

Cemile masalında Bey oğlu ve Cemile, ağaç yerine çalının altında dönüşüm geçirir. Kahramanlar uyudukları çalının altında uyandıklarında kendilerini bir sarayda bulurlar ve hayatları değişir. *Keçi Kız* masalında dönüşüm gizemli bir şekilde gerçekleşir. Kahraman

³¹⁵ Balinanın Karnı aşamasının aşamasının ağaçta gerçekleştiği masallar: *Keklik* (DV/12), *Cemile* (DII/17), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24).

dere kenarına gider ve silkinerek insana dönüşür. Daha sonra derenin kenarındaki ağaca çıkar ve kısmeti olan şehzade ağacın altına gelir, kızı görüp aşık olur ve aşağıya indirmeye çalışır.

Kahramanın ağaçta kuyu aşamasını yaşadığı masallarda tekrarlanan bir kalıp vardır. Bu kalıba göre iki kardeş evlerinden kaçmak zorunda kaldıkları veya bilinçsizce dolaştıkları sırada ormana girer. Ormanda yaşlı kişi ile karşılaşır ve yoldaki suları içmeme konusunda tembihlenirler. Buna rağmen erkek kardeş susuzluğa dayanamayıp yoldaki çukurlarda biriken suyu içer. Suyun etkisiyle genellikle geyiğe dönüşür. Kız kardeş için yardım getirmek ister ve kız kardeşin ağaca çıkıp kendini beklemesini isteyerek gider. *İki Kardeş, Helvacı Güzeli, Limon Kız* ve *Alabalık* masallarında kızın saklandığı ağacın altına kıskanç bir kadın veya şehzade gelir. Kadın ağacın üstündeki güzel kızın yerdeki suya vuran yansımasını görür. Kıskanç kadın ağaçtaki kızı indirip yerine geçer, şehzade ise kızı aşağıya inmeye ikna etmeye çalışır. *Limon Kız* masalında şehzadeyi bekleyen Limon Kız'ı havuza su almaya gelen Arap kız görür ve aldatır. Kız, delikanlı tarafından görüldüyse ağaç kesilerek aşağıya indirilmeye çalışılır. *İki Kardeş* ve *Alabalık* masallarında, şehzadenin adamları ağacı keser fakat ağaç bir türlü kesilmez. Ağacın masal içindeki işlevi, kızın güzelliğinin fark edildiği yer olmasıdır. Maceranın ilerleyen kısımlarında kızın sınavları güzelliği çevresinde gerçekleşir. Bu aşamada kız genellikle eşi olacak kişi ile karşılaşır kavuşma süreci imtihan aşamasını oluşturarak yolculuğun asıl kısmını başlatır. Açık bir yer olan ağaç üzerinde gerçekleşen durumlar değerlendirildiğinde Türk masalları için kuyu aşamasının gerçekleştiği yerlerden biridir. Kuyu aşamasının gerçekleştiği kapalı yerlerden bir diğeri de sandıktır.

Sandık. Kahraman yolculuğu sırasında bilerek veya atılarak kuyu, mağara gibi yerlere sığınabilir, ağaç gibi korunaklı yerlere çıkabilir. Anadolu Türk masallarında kahramanın bilinen dünyadan uzaklaşmasını sağlayan ilginç yerlerden bir diğeri de sandıktır. Yine diğer yerlere girmek için görülen hayatını kurtarmak dışında kahraman genellikle saraydan atıldığında bir sandığa konur. Sandık bilinmeyen dünyanın kıyısında olan kahramanı bilinen dünyadan alır ve güvenle diğer dünyaya taşır.

Kahramanın sandıkla yolculuğunun bilinen ilk örneği Hz. Musa kıssasıdır. Türk-İslam kültürünün bu kıssadan etkilenmesi olağandır. Kahraman kıssada Hz. Musa'nın yaptığı yolculuğun benzerini yapar. Hayati tehlikesi olduğunda veya istenmediğinde bir sandığın içinde nehre atılır. Sandık içinde nehre atılan kahraman *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı*

Kız ve Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın masalında çocuktur. *Balık Anne ile Keloğlan* ve *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masallarındaysa çocuklar yerine Keloğlan ve karısı padişah tarafından sandıkla nehre atılarak cezalandırılır. Masallarda sandıkla nehre atılan çocuklar *Bir Göze Bir Demet Gül* ve diğer benzer örneklerde saraya geri dönüp annelerini kurtarmak, teyzelerinden intikam almak ve hakları olan saraydaki hayata sahip olmak ister ve yolculuğun amacı geri dönmektir. Kahraman sandığa saklanmak için de girebilir. *Saka Güzeli* masalında babasının evinden çıkarken girdiği sandıkta kalan kız Saka Güzeli'nden saklanır.

Sandıkta gerçekleşen Kuyu aşamasında farklılık gösteren diğer örneklerden biri *Periler Padişahının Kızı* masalıdır. Masalda çocukları kaçıran sandıkla nehre bırakan kötü karakter cadıdır. Kahraman sandık dışında benzer bir eşya olan tabuta girerek de aşamayı geçirebilir. *Üç Şehzade* masalında delikanlının önce ruhunu kaçıran periler daha sonra bedenini de bir sandığa koyarak periler ülkesine götürür. Çocuğu kaçıran kötü kişinin cadı olması durumunda sandığın yerine küpün geçmesi de mümkündür. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında cadı çocukları bir küpe koyar ve denize atar. Bu masalda kahraman bilinen dünyaya dönmeye çalışırken yaraladığı ejderhayı takip eder ve tekrar kuyuya girer.

Diğer Yerler. Monomitin Balinanın Karnı aşaması Anadolu Türk masallarında kuyu dışında istisna sayılabilecek farklı yerlerde gerçekleşebilir. *İki Kardeş* masalında saraydaki kötü halayık, kızı havuza atar ve havuzdaki balık kızı yutar. Masalda balık görülse de aynı masalın yeniden doğum kısmı ağaçta gerçekleşir. Dikkat çekici bir şekilde dünya masallarında kahramanın metafor olarak bir doğumu söz konusu olsa da Anadolu Türk masallarında doğum doğrudan da gerçekleşir. Bu masallarda gerçekten balığın karnında annesinden doğan çocuklar görülmesi orijinaldir.

Balinanın Karnına benzer bir durum başka hayvanlar tarafından yutulma hadisesi olarak da görülür. *Kurbağa Çocuk* masalında Kurbağa Çocuk'u önce kurt sonra da karga yutar. Çocuk hayvanları öldürüp dışarı çıkmayı başarır.

Kahramanın yolculuğu masalın motifleri takip edilerek değerlendirildiğinde motifin masaldaki görevini karşılayan benzer mekanlara rastlanır. Anadolu Türk masallarında görülen kahramanın yeniden doğumunun gerçekleştiği alternatif yerler³¹⁶ de işlev açısından bu aşamayı karşılar.

³¹⁶ Kahramanın saklandığı diğer yer veya nesneler: Direk: *Dev ile Kız* (DIII/7), şamdan: *Şamdan Kız* (T25).

Kahraman bazı masallarda bir direğin içine saklanır. *Altın Direk* ve benzeri masallarda kız, direğin içine saklanır. Direk, *Şamdan Kız* masalında şamdan şeklinde görülür.

Bazı masallarda kahraman şekil değiştirerek yeniden doğumu gerçekleştirir. *Sümbüllü Köşk* masalında padişah, devler eve geldiğinde testi şekline dönüşüp bekler *Külâh*, *Kamçı* ve *Seccade* masalında kahraman görünmez olur ve kızı takip eder. *Konuşan Kaval* masalında Dal, gümüş tasla birlikte göle düşer ve bir ağaç haline gelerek kuyu aşamasını yaşar.

Bazen kahraman saklanmak için çukurları kullanır ya da çukura düşer. *Yanı Benli Kır At* masalında çocuk, devin evine girmek için çukur kazar ve tuvalet çukuruna düşer. *Emanete İhanet* masalında değirmenci bir hendekte saklanır. Çukurun içinde dönüşüm geçirmenin görüldüğü bir diğer örnek olan *Sadika Hatun* masalında kadın, köy meydanında beline kadar gömülür ve taşlanır. Kadının haksızlığa uğrayarak gömüldüğü çukurda egosu kırılır küçümsenir ve çukurdan çıktığında erdemi artar.

Kahraman zor bir durumdan kurtulmak için saklanırken de geçirdiği gelişim fark edilmeden de bilinen dünyaya geçebilir. *Mehmet Eşkîya* masalında kız kendini kaçırıp yakmak isteyen Mehmet Eşkîya'dan kaçarken kervancıların çuvallarının içine saklanır. Çuvaldan çıktığında imtihanları başladığı için çuvalda kuyu aşamasını tamamlamış olur.

Kahramanın dönüşüm geçirerek zor durumdan kurtulduğu yerlerden biri de dolaptır. *Papağan* masalında kız, saraydan çıkmaz, sarayın içindeki sihirli dolaba girdiğinde istedikleri olur. *Bahtiyar ile Hoptiyar* masalında sultan, önce saraydaki dolapta sonra da sarayın farklı yerlerinde gizlenerek sevdiğiyle birlikte olur.

İstisnai bir örnek olan *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* masalında kız, duvarların arasında kalır ve kırk odayı açar. Odalardan birinden çıkan delikanlının uyanmasını bekler fakat bir hata sonucu delikanlı yanlış kadınla evlenir.

Kahramanın kör olması da bilinen dünya ile ilişkisini kestiği için bilinmeyen dünyaya geçişi için gerekli dönüşümü yaşamasına yardım edebilir. *Seksen Göz* masalında Uğur'un annesi ve diğer kadınlar zindanda kör olarak yaşar.

Kahramanın girdiği kuyu bazen farklı bir beden olabilir. *Eşek Kafası* masalında Eşek Kafası, aslında yakışıklı bir delikanlıdır. Eşek Kafasının içinde gizlenir. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalında da delikanlı, devin evinin bodrumunda bir inek derisine

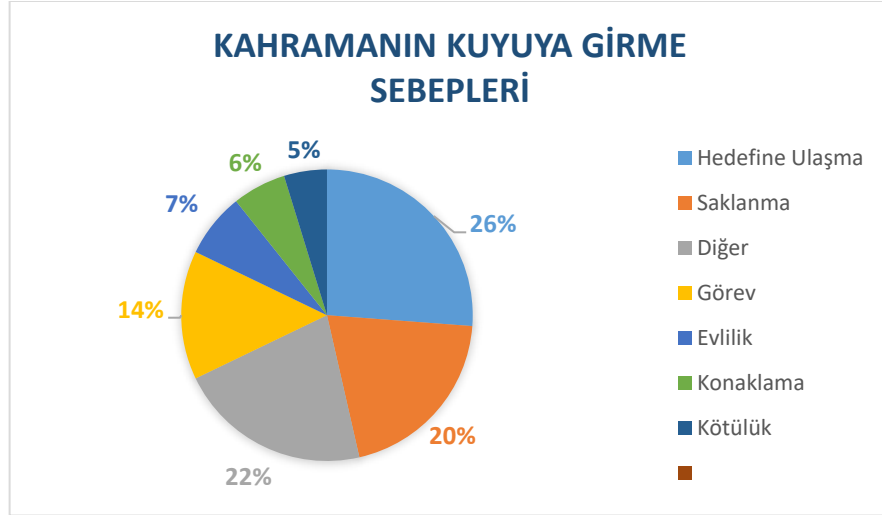
hapsolur. Başka bir beden kuyu gibi kahramanı içinde saklar ve kahraman olarak doğması için içinden çıkması gerekir.

Kahramanın eşiği geçip değişim geçirdiği kısıtlı yerlerden biri de gemidir. *Padişahın Kızı IV* masalında balıkçının oğlu, karısından uzaklaşmak için gemiye biner. *Beşer Kız* masalında Beşer, gemiyle yolculuğa çıkar. Bu gemi sal da olabilir. *Dev ile Kız II* masalında kız, kavak ağacından yapılma bir salla adaya ulaşır.

Mezar da kahramanın sınavlarla karşılaşmadan önce yardım alarak güçlendiği yerlerden biri olabilir. *Narbağ ile Nar Hatun* masalında kadın, mezara girer ve sihirli ot sayesinde ölüleri diriltir. Diriltiği ölülerden biri olan Narağ'ın yardımıyla Narbağ'ın ailesinin evine gider ve orada yaşar. *Pamuğu Peri* masalında Ayşe, mezarın içindeki kapıdan girer ve kısmetini öğrenir. Mezara benzeyen başka bir alan da yılan yuvasıdır. *Avcı Ahmet* masalının kahramanı Ahmet, beyaz yılanların padişahının yuvasına gider.

Türk masallarının zengin atmosferi içinde kahraman farklı kapalı alanlarda veya ağaç üstlerinde kuyu aşamasını yaşar ve yeniden doğumunu gerçekleştirir. Kahramanın kuyu aşamasını yaşayacağı bu mekanlara girmesinin de kendi içinde farklı sebepleri vardır.

3.1.4.2 Kahramanın Kuyuya Girme Sebepleri. Kahramanın kuyuya girme amacı yeniden doğum olsa da bu masalarda bu amaç örtüktür ve kuyuya girme farklı sebeplerle gerçekleşir. Kahraman genel olarak kuyuya kendi isteği veya isteği dışında girse de bu isteğin net ayrımını yapmak güçtür. Evlilik maksadıyla yolculuğa çıkan kahraman isteğinin peşinde olmasına rağmen yolda bir kaza geçirerek veya görev neticesinde kuyuya girmek zorunda kalabilir. Bu durumda kahramanın kuyuya girme sebeplerini; evlenmek isteği kişiyi ararken, konaklama amacıyla, kötülük sonucu veya yolculuğu sırasında farkına varmadan girme şeklinde tasnif etmek mümkündür. Kahramanın kuyuya girme sebeplerinin Anadolu Türk masallarında görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 22. Anadolu Türk masallarında kahramanın kuyuya girme sebepleri

Diğer sebepler: Kaçırılma (3), ceza (3), kaza sonucu (3), atılma (2), çağrı: (2), doğum, güvenlik, intikam ve merak, merak, misafirlik.

Kahraman bazen farkına varmadan bazen bir tehlikeden korunma amacıyla bazen de yolculuğun ilerleyen aşamalarında karşılaşacağı sınavları geçebilecek güce ulaşmak için bulunduğu temsili anne karınana girer. Kahraman 17 masalda saklanmak için, 22 masalda hedefine ulaşmak için, 12 masalda görev gereği, 6 masalda evleneceği kişiyi bulmak için, 5 masalda konaklama niyetiyle, 4 masalda bir kötülüğe uğradığı için 18 masalda ise diğer sebeplerle Kuyuya girer, atılır veya düşer.

Kahraman Balinanın Karnına girme sebeplerinin Anadolu Türk masallarındaki örnekleri şunlardır:

Saklanma. Bilinen dünyadan ayrılmaya karar veren kahraman çağrıya uyduğunda ilk eşiği aşarken tehlikeli bir duruma düşer veya eşik muhafızını atlatması gerekirse saklanmak amacıyla kuyuya girer. Kahramanın 17 Anadolu Türk masallarında ³¹⁷ saklanmak amacıyla girdiği yerlerden biri 9 masalda ³¹⁸ görülen ağaçtır. Genellikle kadın kahraman saklanmak için çıktığı ağacın altına gelen şehzade ile karşılaşır. *Cimri ile Cömert*

³¹⁷ Kahramanın saklanarak Kuyu aşamasını geçirdiği masallar: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kamer Tay* (K29), *Deli Gücük* (B11), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *İki Kardeş* (DV/1) *Cimri ile Cömert* (D III/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K 9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24) (K7), (DX/2).

³¹⁸ Kahramanın Kuyu aşamasını ağaçta geçirdiği masallar: *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24), (K7), (DX/2).

masalındaysa Cömert bir ağaca saklanır ve ağaçtaki cinlerden nasıl iyileşeceğini ve zengin olmasını sağlayacak hazinenin yerini öğrenir.

Saklanmanın kuyu aşaması olduğu en ilginç örnek *Mercan Kız* masalıdır. Masalda şehzadenin sevdiği kız dev anası tarafından mağaraya saklanmıştır. Burada kuyu aşamasının yan kahramana geçtiği düşünülse de şehzade kızı bulduğunda peşinden gelen dev anasından saklanmak için kendi de mağaraya girer ve saklanır. Mağaradan çıktığında sevdiği kadını almış ve eşik bekçisini atlatmış olduğu için bu masalda mağara saklanmak için kullanılan Kuyu işlevi görmüştür. Kahramanın kuyuya girmesinin diğer bir sebebi de hedefine ulaşmaktır.

Hedefine Ulaşma. Erginlenme aşamasına geçmeden önce kahramanın güçlenmesi, ilk karşılaştığı rakip olan eşik bekçisini yenmesi ve kendini ispatlaması gerekir. Kahramanın sıradan insan halinden kurtulup kahramana dönüşümü bir çeşit yeniden doğumdur ve bu doğum anne karnının temsili olan kapalı bir alanda gerçekleşir.

Hedefine ulaşmak için yolculuğa devam eden Kahramanın kuyuya kendi isteğiyle girdiği 22 masalda³¹⁹ dışarı çıkması gerektiğinde birlikte kuyuya geldiği kişiler tarafından ihanete uğrayarak içeride kalabilir³²⁰. Bu ihanetin sebebi kahramanın sebatı ve karşılaşacağı travmaları atlatarak ruhen de güçlenmesidir. Kahramanın yolculuğu içinde cesaret göstererek kuyuya girmesi mükafatlar kazanmasını sağlar. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında şehzade daha önce abilerinin gidip hayatlarını kaybettiği ormana girer ve abilerini öldüren Arap'la karşılaşır ve Arap'ı yenerek Çiğdem Çiçeği'ni alarak saraya döner. Abilerinin aşamadığı engeli aşmayı başarır ve tahtın sahibi olur. *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* masalında kız, sevdiği çobanı bulmak için çıktığı yolda konaklamak için bir mağaraya girer. Mağaradan çıktığında güçlenir ve kervanları korkutarak mallarını alan güçlü bir eşkıyaya dönüşür. *Arap Dev* ve *Ali Cengiz Oyunu* masalarında kahraman, girdiği mağarada eğitim alır. Kahraman isteğiyle girdiği kuyuda kısmeti ile de karşılaşabilir. *İğci*

³¹⁹ Kahramanın isteğiyle kuyuda girdiği masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (D VI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (D IV/4), *Benli Bahri* (B4), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Sâdika Hatun* (DII/9), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Lokman Hekim* (DVI/23).

³²⁰ Kahramanın kuyuda bırakıldığı masallar: *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Murat, Serhat, Ferhat* (D VII/3), *Korkusuz Oğlan* (D VI/12), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7).

Baba masalında kız mağarada kalır ve odalarda neler olduğunu öğrenir ve kısmeti olan delikanlı ile karşılaşır. *Kırk Bir Kuğu* ve *İyilik Yap, Saadet Bul* masallarında da kahramanlar kuyuda farklı bilgiler öğrenirler. *Delikanlı ile Ejderha* masalında çocuk, bilinmeyen dünyaya kuyunun içindeki yolculuğuyla geçerek erginlenme aşamasını da kuyuda yaşar.

Kahraman macera çağrısına uyarak çıktığı yolculukta ilk eşiği aşarken zorluklar yaşayabilir. Gelişimini tamamlamak ve bir sonraki aşamada karşılaşacağı imtihanlara hazırlık yapmak için bir süre kendine sığınacak bir yer arar. Kahramanın kuyuya girişi her zaman kendi isteğiyle gerçekleşirse de Kuyuya giren kahraman Kuyudan çıktığında görevini yerine getirmeye ve kahraman olmaya hazır hale gelir. Kahraman kendi isteğiyle olduğu gibi nispeten kendi isteği sayılabilecek olan bir görev veya tamamen isteği dışında bir ceza veya kötülük neticesinde de Kuyuya girebilir.

Görev, Ceza ve Kötülük. Kahraman kuyuya yolculuğuna devam edebilmek için verilen bir görevi yerine getirmek için girebilir. Sıradan insanların tehlikeli olduğu için girmekten çekindiği kapalı mekanlara girmekte tereddüt etmeyen kahraman cesaretini ortaya koyar. Üstlendiği görevi yerine getirerek bu aşamayı tamamlar. Kahraman 6 masalda³²¹ kuyuya otoritenin verdiği görevi yerine getirmek için girer. Padişahın hasta oğlunu iyileştirmek için Danacının Kızını görevlendirdiği *Ejderha Bey* masalında kız kuyuya iner ve görevi yerine getirir. *Keloğlan Hindistan Yolunda, Keloğlan ile Üç Peri Kızı* ve *Han Arap* masallarında kahramanın görevi çöldeki kuru kuyudan su çıkarmaktır. *Parmaksız Ahmet* masalında Ahmet kuyudan elmasları almakla görevlendirilir. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında ise padişah Keloğlan'ı Ali Cengiz'in sihirli numaralarını öğrenmek için Ali Cengiz'in yaşadığı kuyuya gönderir. Keloğlan sihirleri öğrenmeyi başarır. Görev alan kahraman cesaretiyle kuyuya girdiğinde mutlaka bir mükafatla döner ve diğer aşamalarda olduğu gibi asla başarısız olmaz.

Yolculuğa çocuk yaşta başlaması gereken kahramanlar kendi irade ve güçleri olmadığı için dışarıdan bir güç tarafından bilinen dünyadan atılarak veya kovularak kuyuya sokulabilirler. Çocuk kahramanlar kötü kişiler tarafından genellikle sandalla istisnai olarak küple nehre atılır ve içine kondukları bu sandal kahraman için bir anne karnı vazifesi görür.

³²¹ Kahramanın görevi yerine getirmek için Balinanın Karnına girdiği masallar: *Ejderha Bey* (DIII/14), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Parmaksız Ahmet* (K10) *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Han Arap* (DIV/10) *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2).

Çocuk kahramanın sandalın içine konulup nehre atıldığı 5 masalda³²² kahramanı nehre atanlar; teyzeleri, babaları veya yakınları arasındaki kıskanç kişilerdir. İlgi çekici bir örnek olan *İki Kardeş* masalında monomitinin Balinanın Karnı aşaması metafor olmaktan çıkar ve doğrudan gerçekleşir. Masalda kıskanç halayık, evin hanımını kıskandığı için havuza atar ve havuzdaki balık kadını yutar. Kadın balığın karnında çocuğunu doğurur ve eşi tarafından kurtarılır. *Üç Şehzade* masalında şehzade kötü niyetli periler tarafından tabuta koyulup kaçırılır. Burada tabut sandığın yerine geçer. Kahraman ceza aldığı için de bilinen dünyanın dışına çıkmak zorunda kalabilir. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında suçsuz çocuklar kıskanç teyzeleri tarafından cezalandırılarak bir sepetin içine konup nehre atılır. Yerlerine köpek yavruları koyan teyzeleri şehzadeyi eşinin köpek yavruları doğurduğuna ikna ederek kovulmasını sağlar. *Seksen Göz* masalında erkek çocuk sahibi olamayan padişah eşlerini zindana atar fakat son eşi zindanda bir erkek çocuğu doğurur. Kahraman zindanda doğar iki aşamayı birlikte yaşamış olur. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında padişah Keloğlanla ile evlenen kızını sandığa koyup nehre atarak cezalandırır. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalında delikanlı eniştesi olan dev tarafından inek derisine içine koyulup bodruma atılır ve daha sona yeğeni tarafından kurtarılır.

Kahraman, aldığı görevleri yerine getirirken farklı zorluklar yaşasa da seçilmiş kişi olduğu için mutlaka bu zorlukları aşar, düştüğü zor durumlardan kurtulur ve güçlenmiş şekilde yolculuğa devam eder. Bilinen dünyadan balina kanına atılan kahramanın imtihanı güçlenerek bilinen dünyaya dönmesidir.

Konaklama ve Evlilik. Kahraman Ayrılma aşamasının sonunda bilinmeyen dünyanın sınırına gelir. Bu sınırdaki kapalı bir yere girmeden de değişimler geçirerek kuyu aşamasını tamamlayabilir. Bilinmeyen dünyanın sınırlarına girdiğinde veya bilinen dünyanın sınırında yaşamaya başladığı konak, saray veya evde bu kuyu aşamasında yaşaması gereken doğum gerçekleşebilir. Kahraman kapalı bir yerde kalmaz ancak yolculuğu duraklar.

Eşik muhafızını atlatmak veya atıldığında hayatta kalmak için kendine sığınacak bir yer arayan kahraman 5 masalda³²³ sığındığı yerlerde bu aşamayı geçirir. Sığındığı yerler ise

³²² Teyzenin kötülüğünün görüldüğü masallar: *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9). Cadının kötülüğünün görüldüğü masallar: *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6).

³²³ Kahramanın kuyu aşamasını mağarada geçirdiği masallar: *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Arap Dev* (DI/11), *Keloğlan ve*

genellikle kahramanın kendi gücünü keşfettiği mağaralardır. *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* masalında kız geceyi geçirmek için girdiği mağaradan çıktığında dışarıdaki insanları korkutan bir savaşçıya dönüşür, *Atın Oğlu* ve *Kösenin Atı* masallarında kahraman mağaradaki devi öldürür. *Evden Kovulan Köse* masalındaysa Köse, aklı sayesinde mağarada karşılaştığı devlerin lideri olur. Devler Köse'den kurtulmak isteyecek kadar çaresiz kalır. *Cemile* masalında kahraman ve Beyoğlu, ile birlikte bir ağacın altında uyur ve uyandıklarında kendilerini bir sarayda bulurlar. Burada saraya geçiş ve rüya kuyu aşamasının gerçekleştiği yere dönüşür.

Evlilik niyetiyle yola çıkan kahraman yolculuğu sırasında bilinmeyen dünyaya geçer ve burada girdiği mekanda kuyu aşamasını yaşar. *Kırk Arap* ve *Şah Yusuf* masallarında kadın kahraman bilinmeyen dünyada karşısına çıkan saraya girer ve evleneceği kişiyle karşılaşır. *Pamuğu Peri* masalındaysa kısmetini bulmak için ok atan Ayşe, okun düştüğü yerdeki mezara girer ve bir peri olan eşiyle karşılaşır. *Sefa ile Cefa* masalında kahraman kendine uygun bir eş aramak için çıktığı yolculukta eşi ile karşılaşmadan önce sarayda çalışan bir kadının evinde misafir olur. Sultan hakkında bilgi alır ve saraya girmek için hazırlıklarını yapar. *Kara Kedi* masalında sultan cesaret göstererek konaklamayı başardığı sarayda kara kedi ile karşılaşır ve kedi yakışıklı bir şehzadeye dönüşür.

Kahramanın yeniden doğup olgunlaşmak için kapalı bir alanda kalıp dünya ile bağını keserek olgunlaşması dışında evlilik veya eşiyle karşılaşması da kapalı yerlerde yolculuğa ara vermesi de kuyu aşamasının işlevleri ile örtüştüğü için kuyuya girme sebebi olarak değerlendirilmelidir.

Evlilik, görev, konaklama gibi sebepler kahramanın Kuyuya girmesi için tekrarlanan yaygın sebeplerdir Bunların dışında nadir örnekleri olsa da monomitin akışına uygun yerlerde görülen istisnai sebepler de vardır.

Diğer Sebepler. Kahraman 16 masalda istisnai sebeplerle kuyuya girer. Davet almayan ve harekete geçmeyen kahraman 3 masalda³²⁴ kaza sonucu, 3 masalda³²⁵

Ali Cengiz Oyunu (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Mercan Kız* (A13), *Fadime Kız* (DIV/4).

³²⁴ Kahramanın kaza sonucu kuyuya girdiği masallar: *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Altın Direk* (DI/8), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

³²⁵ Kahramanın kaçırılarak kuyuya girdiği masallar: *Muradına Eren Dilber* (A4), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5).

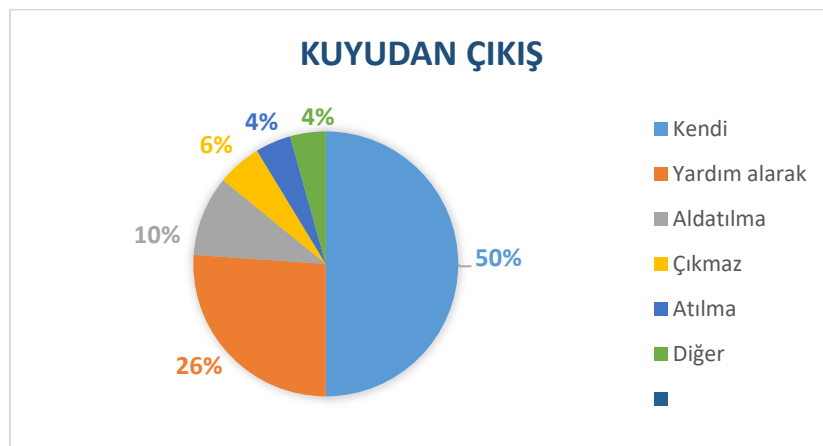
kaçırılarak kuyu aşamasını yaşayacağı kapalı yere girer. *Göğsü Kilitli* ve *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masallarında da kahraman kuyuya atılarak girer.

Kahraman aldığı bir çağrıya uyarak kuyuya girebilir. *Kırk Bir Kuğu* , *Meram Şah ile Sade Sultan* masallarında ise kahraman bir çağrı aldığı için kuyuya girer. *Kunduracı ile Padişah Kızı*, masalında kunduracı periler ülkesindeki sarayda istediği kunduranın yapılmasını beklerken kuyu aşamasını yaşar. *İyilik Yap*, *Saadet Bul* masalında merak, *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* masalında ise merak ve intikam kahramanı kuyuya sokan sebeplerdir. *Keklik* masalında kahraman güvenliğini sağlamak için mağaraya sığınırken *Ayının Oğlu* masalında kahraman mağarada doğduğu için kuyu aşamasını da mağarada yaşar.

Beşer Kız ve *Dev ile Kız II* masalında kahramanın kuyuya girme sebebi belirsizdir. Kahraman sadece bulunduğu yerden uzaklaşmak için yolculuğa çıkar ve yolculuğu sırasında kuyuya girer.

Kahramanın isteğiyle veya zorunlu olarak girdiği/atıldığı Kuyudan çıkışı da farklı sebeplerle gerçekleşir.

3.1.4.3 Çıkış. Kuyu aşamasının çıkışı da süreç açısından önemlidir ve masallara göre farklılıklar gösterir. Kahramanın kuyudan çıkışı da geçirdiği dönüşümle ilişkilidir. Kahramanın geçirdiği değişim veya yolculuğun seyri ile ilgili olarak çıkış şekli de değişir. Kahramanın kuyudan çıkış şekillerinin Anadolu Türk masallarında görünme oranları şu şekildedir:



Şekil 23. Anadolu Türk masallarında kahramanın Kuyudan çıkış yolları.³²⁶

³²⁶ Kahramanın kuyudan diğer çıkış yolları: Görev (2), sihir (2)

Kuyuda güçlenen ve olgunlaşan kahraman, 97 masalın 46'ında kendi çabasıyla çıkmayı başarır. Genellikle toplumda saygın bir yere sahip olan yönetici çocukları, bazen sıradan insanlar olarak kuyu aşamasına gelen kahramanın Kuyudan çıkmasını sağlayan güçleri cesareti ve zekasıdır. Çile çekerek de manevi olgunluğu artan kahraman zekası ve ahlakıyla cesaretini birleştirir. Anadolu Türk masallarında bu terkinin somut örneği olan Keloğlan dört masalda kuyudan zekasıyla çıkan kahramandır.

Monomit evrensel ortak motifler üzerine kurulmuş olsa da sözlü kadim eserlerde aktarım sırasındaki bozulmalar ve her kültürün kendine has diyalektiği bazı farklılıklar yaratır. Bu sebeplerle Anadolu Türk masallarında monomitin aşamalarının farklı yerlerde gerçekleşmesi mümkündür. Türk masal kahramanı Ayrılma aşamasında girmesi gereken kuyuya yolculuğun farklı aşamalarında da girebilir.

3.1.4.4 Kahramanın Dönüş Aşamasında Kuyuya Girmesi. Kahraman yolculuğun Ayrılma aşamasında kuyuya girip yeniden doğum yaşaması gerekirken 5 masalda³²⁷ dönüş aşamasında bilinen dünyaya geçmeden önce kuyuya girer. Ayrılma aşamasında bir sonraki aşamada karşılaşacağı imtihanları geçecek gücü kazanmak için kuyuya giren kahraman, dönüş aşamasında bilinen dünyaya uyum sağlaması için kuyuya girer.

Kahramanın dönüş aşamasında kuyuya girdiği beş masalın dördünde³²⁸ kahraman şehzade iken sadece *Altın Direk* masalının kahramanı kızdır. Kahramanın dönüş aşamasında kuyuya girme sebebiyle genellikle kardeşlerinin kıskançlığıdır.

3.1.4.5 Kahramanın Kuyudaki Dönüşümü. Kahraman için kuyu bir anne karnıdır ve burada anne karnındaki bebeğin doğumu sürecini yaşar. Kuyuya giren kahraman önce sıradan insan kimliğini öldürür daha sonra yolculuğun ilerleyen aşamalarında üstleneceği görevler, elde edeceği ödüllere ulaşması için karşılaşacağı engelleri aşabilecek güçteki olağanüstü kahraman haliyle doğar. Kahramanın ulaştığı güç için kuyuda karşılaştığı tehlikeli eşik bekçisini aşarken dinleyene ispatlanır. Kahraman kuyuda karşılaştığı eşik bekçisiyle mücadeleden çekinmeyerek cesaret göstererek yener veya zekasıyla atlatmayı

³²⁷ Kahramanın Dönüş aşamasında kuyuya girdiği masallar: *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Sihirli Tavşan* (T22), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), *Sihirli Ayna* (K35) *Altın Direk* (DI/8).

³²⁸ Kahramanın şehzade olduğu masallar: *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Sihirli Tavşan* (T22), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20) *Altın Direk* (DI/8), *Sihirli Ayna* (K35).

başarır. Kahraman 22 masalda³²⁹ eşik bekçisini öldürerek 12 masalda³³⁰ eşik bekçisinin sınavını geçerek kuyu aşamasını tamamlar. Bu başarısı dinleyicinin kahramana olan güvenini artırır. Kahramanın değişim ve gelişiminin ilk ödülü olan ideal eş ile karşılaşması da kuyuda gerçekleşebilir. 46 masalda³³¹ kahraman kuyuda eşiyle karşılaşır. Yolculuk için davet sebebi de sayılan evlilik kahramanın tamamlanması için ehemmiyetlidir. Kahraman sıradan dünyada yaşadığı güvenli ve sakin hayati terk etmesi de bir dönüşümdür. Kahraman 26 masalda³³² cesaretini toplar ve hayatını tehlikeyi atar. Kuyu aşamasında kahramanın geçirdiği diğer bir değişim de 10 masalda³³³ kuyuda karşılaştığı insanlardan aldığı öğütlerle bilgelik kazanmasıdır. 9 masalda³³⁴ kuyuda değerli bir insanı kurtaran kahraman bu kişiler sayesinde yolculuğun ilerleyen kısımlarında imtiyazlar kazanır ve daha önemli sorunları

³²⁹ Kahramanın kuyuda eşik bekçisini öldürdüğü masallar: *Altın Bülbul* (T 10) (D I/7), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Anka Kuşu* (DI/10), *Murat, Serhat, Ferhat* (D VII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (D VI/20), *Akıllı Şehzade II* (DVI 8), *Zümrüdüakna Kuşu* (A7), (K13), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K 34), *Atın Oğlu* (K21), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (A3), (T13), *İki Kardeş* (DV/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Sâdika Hatun* (D II/9), *Erlar Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Parmaksız Ahmet* (K10)

³³⁰ Kahramanın kuyuda eşik bekçisinin sınavını geçtiği masallar: *Kırk Arap* (T12), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Seksen Göz* (T17), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Üç Şehzade* (DX/1), *Deli Gücük* (B11), *Kara Kedi* (T5), *Dev Baba* (B2), *Şah Yusuf* (K32), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Han Arap* (D 4/10)

³³¹ Kahramanın kuyuda kısmetiyle karşılaştığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbul* (T10) (DI/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Anka Kuşu* (DI/10) *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Keklik* (DV/12), *Akıllı Şehzade II* (DVI 8), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Mercan Kız* (A13), *Şah Yusuf* (K32), *Dev Baba* (B2), *Kara Kedi* (T5), *Sefa ile Cefa* (A9), *Benli Bahri* (B4), *Kamer Tay* (K29), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Cemile* (DII/17), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A2), *Emanete İhanet* (DIII/5), *Ütelek* (B16), *Üç Peri Kızı* (K9), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K.5), *İki Kardeş* (DV/1), *Limon Kız* (T24) (K7), (DX/2) *Üç Şehzade* (DX/1), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Altın Direk* (D I/8), *Şamdan Kız* (T25), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Papağan* (B9), *Bahtiyar ile Hoptiyar* (T11), (K26), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Kırk Arap* (T12), *Pamuğu Peri* (DVIII/3).

³³² Kahramanın kuyuya girerek hayati tehlikeyi atlattığı masallar: *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Keklik* (DV/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), *Kamer Tay* (K29), *Cemile* (DII/17), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık* (T19), *Helvacı Güzeli* (A 2), *Emanete İhanet* (DIII/15), *Ütelek* (B 16), *Keçi Kız* (T6), *İki Kardeş* (K5), *Limon Kız* (T24) (K7), (D XI/2) *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Balık Anne ile Keloğlan* (D II/5), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Bir Göze Bir Demet Gül* (D II/12) (K 3), (T9), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Saka Güzeli* (A11), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Altın Direk* (DI/8), *Şamdan Kız* (T25), *Sâdika Hatun* (DII/9).

³³³ Kahramanın bilgelik kazandığı masallar: *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), *Şah Yusuf* (K32), *Dev Baba* (B2), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (A 3), (T13), *Kara Kedi* (T5), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Sâdika Hatun* (DII/9), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

³³⁴ Kahramanın kuyuda insanları kurtardığı masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), masalında Karakuş'u kurtarır. *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11) masalında kayıp şehzadeyi kurtarır. *Keloğlan Hindistan Yolunda*, (T34) Keloğlan, girdiği kuyuda şehzadenin kayıp nişanlısını kurtarır. *Atın Oğlu* (K21) masalında yaralı şehzadeleri kurtarır. *Külah, Kamçı ve Seccade*. (K14) masalında sultanı kurtarır. *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K 33), masalında uyuyan delikanlıyı kurtarır. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11) yeğenini kurtarır. *Dev ile Kız II* (DIII/8).

çözer. Kahramanın Kuyuda kazandığı diğer ödüller; 9 masalda³³⁵ hazine, 8 masalda³³⁶ sihirli nesnelerdir. Zenginlik sayesinde geçim sorununu çözen kahraman sihir nesneler sayesinde zorlu sınavları aşar ve nihai hedefine yaklaşır. Kahraman 6 masalda³³⁷ kuyudan sihir bilgisi edinerek çıkarken 5 masalda³³⁸ zekasını 5 masalda³³⁹ gücünü fark eder. Kahramanın en önemli dönüşümü erdem kazanmasıdır.³⁴⁰ Erdem dışında yine yolculuğun ilerleyen aşamalarında yanında olacak bir yardımcı ile karşılaşması da Kuyu aşamasında gerçekleşebilir.³⁴¹ Bunların dışında kahraman yardımcı kazanır veya hekimlik bilgisi öğrenerek gelişir.

Masal dünyasının gizli güçleri tarafından iyiliği yaymak için seçilen ve bu görevi yerine getirmesi için davet alan kahraman, doğaüstü yardımı alır ve ilk eşiği aşar. Daha sonra girdiği kuyu aşamasında güçlenir ve yeni kimliği ile tekrar doğar. Yolculuğun ve masalın asıl kısmını oluşturan erginlenme aşamasına hazır hale gelir ve bilinmeyen dünyaya geçerek erginlenme aşamasını yaşar.

3.2 Erginlenme- İnisiyasyon

Monomitin orijinal halinde “initiation” kelimesinin çevirilerde erginleme anlamı dışında; kabul töreni, üyeliğe kabul töreni, öncülük yapma, bilgili olma durumu, (görev, cemaat, oluşum) kurma, etkin hale getirme, harekete geçirme, hareketlendirme, intisap, yetişkinliğe geçiş ritüeli anlamları vardır.³⁴² Monomitin bu aşamasında aldığı davete uyan ve bilinen dünyayı terk eden kahramanın eşik bekçisini aştıktan sonra girdiği kuyuda yeni kimliğiyle

³³⁵ Kahramanın hazine elde ettiği masallar: *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2) *Seksen Göz* (T17), *Benli Bahri* (B4), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17) *Fadime Kız* (DIV/4), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34) *Zümrüdüanka Kuşu* (K13) (A7), (DI/10), (D III/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7) *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Anka Kuşu* (DI/10).

³³⁶ Kahramanın sihirli nesne elde ettiği masallar: *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Altın Bülbül* (T10) (D I/7), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Avcı Ahmet* (DI/14).

³³⁷ Kahramanın sihir bilgisi edindiği masallar: *Kırk Bir Kuğu* (D VI/8), *Arap Dev* (D I/11), *Ayının Oğlu* (D II/1) *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5) (DI/11) *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Üç Peri Kızı* (K9)

³³⁸ Kahramanın zekasını fark ettiği masallar: *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (D VII/11) *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B 1)

³³⁹ Kahramanın gücünü fark ettiği masallar: *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayının Oğlu* (D II/1), *Mehmet Eşkaya* (B17), (DVII/8).

³⁴⁰ Kahramanın Kuyuda erdem kazandığı masallar: *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4)

³⁴¹ Kahramanın Kuyuda yardımcı kazandığı masallar: *Lokman Hekim* (DVI/23), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Deli Gücük* (B11).

³⁴² Initiation kelimesi güncel ve mukayeseli tureng sözlükte sosyal bilimlerle ilgili anlamlarıyla alınmıştır. (<https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/initiation>, “initiation” maddesi Er: 18.03.2022)

çıkarak bilinmeyen dünyaya geçmesiyle başlar ve kahramanın sınavları geçmesi, tanrıça ile karşılaşması, baştan çıkarıcı kadının tuzağını atlatarak nihai ödüle ulaşmasıyla tamamlanır. Türkçe çeviride Erginlenme olarak adlandırılan bu aşama Anadolu Türk masallarında kahramanın sadece erginlenmesi olarak gerçekleşmez. İnisiyasyon aynı zamanda manevi bir tekamül anlamına da gelir ve Anadolu Türk masallarında kahraman fiziksel bir mücadele gösterse de aslında manen gelişir ve inisiye olur. Bu sebeple bu aşamanın başlığına Türk masalları için inisiyasyonu eklemek daha doğru bir tercih olur.

Yola Çıkış aşamasındaki basamakların işlevler üzerinden sırası genellikle sabit olduğu için takip etmesi nispeten kolaydır. Erginlenme aşamasında gerçekleşen olayların sembolik yönleri işlevlerin sembol hallerinin tespiti ve aşamaları belirlemeyi güçleştirir. Masalın sözlü aktarımı da masalın bu kısmındaki soyut imgelerin düzenlenmesi ve aşamaların sıralamasının takibinde sorun yaratabileceği göz ardı edilmemelidir. Yine toplumun bilinçaltı olarak nitelenen masalların Batı toplumunda ilerleyişi ile Doğu toplumunda ilerleyişi arasında farklar olması kaçınılmazdır.

Anadolu Türk masallarında monomitini araştırırken bazı aşamaların karmaşık bir halde gerçekleştiği görülmüştür. Bunu aşamalar üzerinden izah etmek gerekirse birinci alt aşama olan imtihanlar, Ayrılma aşamasındaki muhafızı aşma ile iç içe geçmiştir. Temelde kahraman iki aşamada da bir sınava tabi tutulduğu ve bu sınavlar masal dünyasındaki kısıtlı şartlara göre belirlendiği düşünüldüğünde karışması kaçınılmazdır. Erginlenmenin ikinci basamağı olan tanrıça ile karşılaşma Anadolu Türk masallarında daha ziyade kahramanın müstakbel eşini ile karşılaşması olarak görülür. Bazı masallarda tanrıça eş olarak değil anne veya yardımcı doğaüstü canlı olarak yer alır. Periler de kahramanın hizmetine girer. Kahramanın ilk sınavının sebebi veya bir parçası olan müstakbel eşinin Campbell'in monomitindeki sıralaması değişmiştir. Baştan çıkarıcı olarak kadın figürü de Türk masallarının ruhuna aykırıdır. Kadının Batı toplumundan farklı olarak Anadolu Türk masallarında yardımcı bir figür olması yaygındır. Bunu en açık örneği kahramanın sınavı sırasında sık sık karşılaştığı dev anasının bile kahramana yardımcı olması ona rehberlik etmesi gösterilebilir. Bu aşama Anadolu Türk masallarında hilekar ile karşılaşma olarak görülür.

İnisiyasyonunu basamaklarını aşan kahraman bir ödüle ulaşır. Bu ödül eş, kahramanın bilinmeyen dünyaya geçme sebebi olan sihirli nesne, kayıp kişiyi bulmaktır. Masalları kendi belleğinde şekillendiren Anadolu insanı bu kısma tasavvufî bir mana yükleyerek

insan-ı kâmil olma şekline dönüştürerek bazı masallara eklemiştir. Aşamanın son alt aşaması olan nihaî ödül maceranın başında vaat edilen kıymetli varlıktır. Anadolu Türk masallarında ise kahramanın bu aşamanın sonunda ulaştığı ödül hayatını paylaşacağı ideal eşe ulaşmasıdır.

3.2.1 İmtihanlar

Bilinen dünyada daveti alan seçilmiş kişi doğaüstü yardımla güçlenir. İlk eşiği aşmayı başarır ve Kuyuya girerek yeniden doğar. Kahraman yolculuğunun ilk aşaması olan ayrılıma aşamalarından biri olan doğaüstü Yardımda yolculuğunun kalan kısmında yapması gerekenlerle ilgili bilgi alır. Kuyu aşamasında kazandığı sihirli nesneler ve kabiliyetlerle sınavlara hazır hale gelir. Kahramanın sınavları aslında Batı toplumundaki ruhsal kişilerin zorluklar yaşayarak geçirdiği inisiasyonun masal evrenindeki kurgusal karşılıklarıdır. Campbell, bu manevi liderlerin yaşadığı süreçteki zorluklar ve sınavları toplumdaki yetişkinlerin fantezilerinin görünür hallerinin yansıması olarak olarak değerlendirir. Şamanlar yetişkinlerin çocukluktan getirdikleri kaygılardan sakınmaları için bir çeşit koruyucudur. Yetişkinler yönetemedikleri kaygıların çözümü şamana yükler kendileri günlük işleriyle ilgilenebilir (Campbell, 2021:96). Manevi bir yol gösterici tarafından çözülebilecek bu karmaşık durumu kendi çözmeye çalışan sıradan insanların zarar göreceğini mitolojik anlatıların kökeninde bu durumu engellemek oluğu iddia eder. Fert bilinçaltında taşıdığı bu kaygıları ancak rüyalar yoluyla çözebilir diğer kısım için bir şamana ihtiyaç duyar. Mitolojik anlatılardaki yol gösterici/yardımcı figürü yolculuğun bu kısmında gerçek hayattaki şamanları temsil eder. Anadolu Türk masallarında bu yardımcı derviş, aksakallı şeklinde görülür ve vazifesi yolunu kaybeden veya aşamayacağı güçlüklerle karşı karşıya kalan kahramanı kurtarmaktır. Tıpkı yukarıda bahsedilen şamanın toplumu kurtarması gibi.

Campbell'in bu kısımda daha önce İlk Eşiğin Aşılması aşamasında görülen egonun kendi kendini öldürmesinin imkanını tekrar sorgular. Kahramanın masallarda karşılaştığı tüm doğaüstü canavarların egonun temsillerini olduğunu ve kahramanın asıl imtihanının erginlenmesinin önünki engel olan ego yaşadığı mücadele olduğunu ifade eder (Campbell, 2021:101).

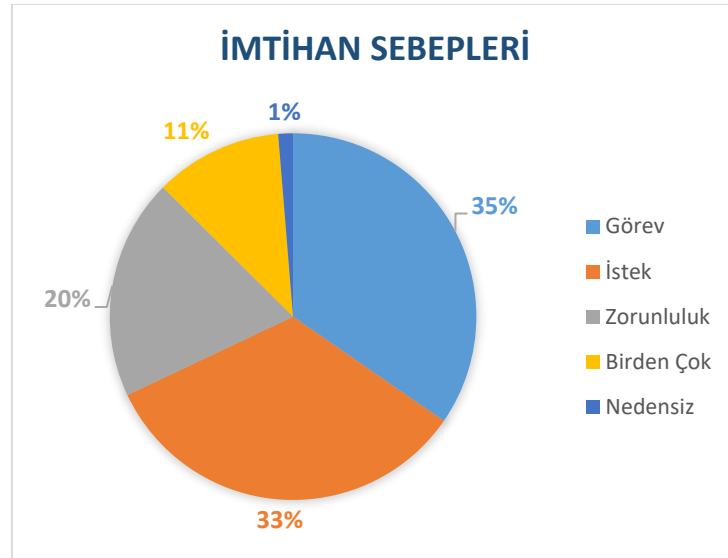
Üstlendiği görevi yerine getirirken doğaüstü canlıları ve kötü insanları aşan kahraman, masalı dinleyenlere seçilmiş kişi olduğuna ispatlar. Kahraman otoritenin vereceği görevleri yerine getirirken sınavlardan geçer, güç gerektiren mücadeleleri kazanır, topluma karşı

olan sorumlulukları veya kendi neslinin devamı için uygun eşi bulur. Farklı zorluklarla karşılaşan kahraman, sihirli bir nesneye sahipse veya doğaüstü güçleri varsa bunları kullanarak hayatını değiştirebilir. Kahramanın fiziksel zorlukları aşacak güce, yardımcılara, sihirli nesnelere sahip olmasının yanında ahlakî olgunluğa ve dürüstlüğe de eriştiğini ispatlaması gerekir. İlk eğişin aşılmasına nispeten daha zor ve açıklanması güç bir süreç ortaya çıkar. İmtihanlar kısmında kahramanın tâbi olduğu sınavlar Ayrılma aşamasındaki eşikten daha zordur. İmtihanlar aşamasının alt aşamaları da oldukça karmaşıktır. Ayrılma aşamasında erginlenme-inisiasyon aşamasında karşılaşması gereken tanrıça ile doğaüstü yardımı alırken karşılaşmış olabilir. Ayrıca müstakbel eşini de bu aşamadan görmüş olabilir. Oysa monomitin akışına göre ise tanrıça ile karşılaşma Erginleme aşamasında olmalıdır. Monomitin bu aşamasında görülen diğer bir durum da Tanrıçayla Karşılaşma ve Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın aşamaları arasında görülür. Bu iki aşama genellikle birlikte gerçekleşir. Biz bu karmaşık yapıyı Türk masalları üzerindeki örnekleri kullanarak mümkün olduğu kadar tasnif etmeye çalıştık. Bazı masallarda aşamaların birden çok hususiyet görüldüğünde için hepsini belirterek masalın işlevsel parçalarının zenginliğini ortaya çıkarmaya çalıştık. Anadolu Türk masallarında erginlenme-inisiasyon aşamasının karmaşıklığı izah etmek için grafikler kullanılmasını gerekli kıldığı için mümkün olduğunca sarîh halde anlatmaya çalıştık.

Erginlenme aşamasında görülen örneklerdeki işlevlerini tasnif etmek için öncelikle kahramanın imtihanının sebebini İmtihan kahramanın kendi isteğiyle katılabileceği bir görev gibi veya isteğine ulaşması için bir şart olabildiğini gördük. Bazı masallarda da kahraman zorla veya sebepsizce sınava tabi olmak durumunda kaldığını tespit ettik.

Kahramanın erginlenme aşamasının görüldüğü masallarda benzer noktalar incelendiğin bunların kahramanın imtihan tabi olma sebepleri ve imtihan türleri olarak iki başlıkta toplandığı görüldü. İmtihan sebepleri; görev, kahramanın kendi isteği veya zorunlu durumlar olabilir. İmtihan türleri; düşmanı yenme, nesne veya kişiyi getirme, eş bulmaktır. Kahramanın imtihanda başardıkları da ayrı başlıklar altında değerlendirilmelidir.

3.2.1.1 İmtihan Sebepleri. Bilinen dünyayı terk eden ve bilinmeyen dünyaya geçen kahraman gücünü göstereceği kendini ispatlayacağı ve bir imtihana tabi olur. Bu imtihan, bir görevi yerine getirme, muradına ulaşmak isteği, kendi iradesi dışında veya bu sebeplerin birden çoğunun bir araya gelmesiyle gerçekleşir. Türk masal kahramanının imtihan sebeplerinin masallar görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 24. Anadolu Türk masallarında kahramanın sınavlara girme sebepleri

Yolculuğu ikinci aşamasının hemen başında imtihanlarla karşılaşan kahraman bu aşamadaki sınavlara bir veya birden çok sebeple tâbi olabilir. Türk masal kahramanı 80 masalda görev verilmesi, 77 masalda kahramanın kendi isteği, 45 masalda kendi isteği dışında zorunlu olarak, 26 masalda hem istek hem görevdir. Kahraman 4 masalda ise bir sebep olmadan sınava girer. Bu sebepler arasında en yaygın olanı görevdir. Periler Padişahının Kızı masalında ise kahraman bir istisna olarak hem zorla hem bir sebep olmaksızın sınava girer.

Görev. Bilinen dünyada karşılaştığı eşik muhafızının vereceği bir görev, toplumun bir sorunu veya ailesinin durumlarını çözmek seçilmiş kahraman için bir görevdir. Kahraman üzerindeki sorumluluğu yerine getirmek için görevler; nesneyi getirir veya düşmanları yener. Bu görevler ancak seçilmiş kişinin yerine getirebileceği zorluklar içerir. Kahramanın diğer görevleriyse kendine uygun eşi bulma veya ebeveynlerinin vasiyetlerini yerine getirmektir.

Türk masal kahramanına en çok verilen görev hayalî veya ulaşılması güç nesneyi getirmektir. Genellikle bir otorite tarafından ulaşılmaz nesneyi getirme görevi 27 masalda³⁴³ kahramanın imtihanıdır. Anadolu Türk masallarında görülen bu değerli nesneler: sihirli nar ve elma, sihirli kılıç gibi sahibine doğaüstü güçler veren nesnelerdir.

³⁴³ Kahramana nesne getirme görevi verilen masallar: : *Güneşin Kızı* (T20), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Peri Kızı I* (DVIII 4), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6),

Bilinen dünyadan çıkan kahraman masal dünyasının karanlık tarafı olan bilinmeyen dünyaya geçer ve doğaüstü varlıklarla mücadele eder. Sıradan insanlar için korkutucu olan bu varlıklar kahramanın mücadele etmekten çekinmediği ve nihayetinde yendiği dev, ejderha ve cinlerdir. Bu varlıklardan en sık görüleni devlerdir. Kahraman bazen devleri yenerek geçer bazı masallardaysa dev anası ile anlaşarak zarar görmeden sınavı geçer. Kahraman dev anası ile karşılaştığı masallarda doğaüstü varlıktan yardım alır. Kahraman, 8 masalda³⁴⁴ imtihanlar aşamasında karşılaştığı dev anasından yardım alır. *Cennet Bağından İki Elma* masalındaysa kahraman elmayı alıp kaçarken peşine takılan dev kahramanı yakalayamayan dev “Kadınsan erkek erkeksen kadın ol !” diye beddua eder ve kadın kahraman erkeğe dönüşür. Dev farkına varmadan kahramanın en büyük sorununu bedduası ile çözmüş olur. Bu karanlık dünyada sıradan insanların korktuğu tehlikeli canlılar kahramanın için bir yardımcıya dönüşebilir. Dev anası *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında Anadolu Türk masallarından farklı olarak Keloğlan’a yardım etmesine rağmen öldürülür. Bu durumu açıklamak oldukça güçtür.

Kahramanın bilinmeyen dünyada karşılaştığı varlıklardan en korkulanı ejderhadır. Jung’a göre egoyu temsil eden ejderha genellikle kahraman ile işbirliği yapmaz ve kahraman tarafından öldürülür. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalın da kahraman ejderha ile dev anasıyla kurduğu ilişki gibi bir ilişki kurar. Ejderhadan bilgi alır ve yardım görür. Türk-İslam inancında farklı bir ümmet olarak bilinen Cinlerin adlarının anılması hoş karşılanmaz. Bu yüzden masallarda Arap ismiyle görülürler. Bilinen dünyada korkulan bu varlıklar da kahramanın karşılaştığı engellerden biri olabilir. Kahraman farklı boyutlardaki varlıklar olan cinlerle mücadele etmek yerine anlaşmayı tercih eder. Kahramanın *Alabalık* masalı gibi örneklerde Arap ile arkadaş olmayı başarsa da *Arap Dev* masalı gibi örneklerde ise Arap’ı yenere geçmesi gerekir.

Yolculuğunun bir kısmını veya tamamını uygun ideal eşini bulmaya adanmış kahramanın büyük gayretler göstererek bulduğu eşi düşman bir güç tarafından kaçırılmak suretiyle veya kahramanın işlediği bir kusur sebebiyle bir süreliğine kaybedebilir ve geri alması gerekir.

(DII/2)Aslan Sütü (DI/12), Saadet Pehlivan (DVIII/9), Yanı Benli Kır At (DX/3), Şap ile Şeker (K4), Canpolat (DII/16), Balıkçı Mehmet (K8), Parmaksız Ahmet (K10), Macun (K12), Seksen Göz (T17), Ağlayan Elma ile Gülen Elma, (K20), (T13), (A3), Karga Peri (K24), Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu (K34), Sihirli Ayna (K35), Sihirli Tavşan (T22).

³⁴⁴ *Sümbüllü Köşk* (K2), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7) Kahramana devlerin yardım ettiği masallar: *Kırk Arap* (T12), *Arap Dev* (D I/11), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21).

21 masalda³⁴⁵ kahraman kaybettiği eşini geri almak için mücadele eder. İstisnai bir durumun görüldüğü *Yılan Peri* masalında kahramanın sihirli nesneyi getirmesi ve eşini geri alması birlikte görülen sınav sebepleridir. 6 masalda³⁴⁶ ise kahraman kaybettiği bir yakınına ulaşması veya kavuşması gerekir. Kahraman tüm bu durumlarda başarıya ulaşarak yapması gerekeni yapar ve eşini geri alır.

Kahraman kendi gücünü ve muradına yönelik isteğini göstermek için genellikle otorite tarafından olmayacak güç işleri yapmakla sınanır. Bu işler zeka, sabır ve sıradan insanların üstünce beceriler gerektiren işlerdir. Türk masal kahramanını 21 masalda³⁴⁷ zor işleri başararak Erginlenme-İnisiasyon aşamasının başındaki imtihanı geçer. Otoritenin verdiği görev ne kadar zor olursa olsun seçilmiş kahraman tüm evrenin kendine yardım etmesiyle desteklenerek imtihanı mutlaka geçer. İmtihanların türleri sadece zeka ve güce dayalı değildir. Seçilmiş kahramanın yolculuk sırasında yaptığı iyilikler sonucu kazandığı yardımcılar da imtihanı geçmesini sağlayabilir. Kahraman otorite tarafından tuhaf görevlerle sınanır. Bunlardan biri ambardaki karışmış tahılları saymaktır. *Cankulu*, *Kırk Kardeş* ve *Oduncu ile Abugüneş* masallarında kahraman bir gecede ambardaki buğday ve mısırı birbirinden tahılları ayırmakla sırandığında yola karşılaşıp iyilik yaptığı karınca gibi zayıf hayvanlardan destek alır ve imtihanı geçer.

Otoritenin sınavını geçen kahraman görevi yerine getirir ve yoluna devam eder. Bazen otorite engellemek istediği kahramana birden çok sınav yaparak tutmak istese de kahraman bütün imtihanlarda başarılı olur.

İstek. Eş bulma gibi isteklerle harekete geçen kahraman bu isteğine doğru yol alırken bilinmeyen dünyada bazı zorluklarla sınanabilir. Anadolu Türk toplumunun kolektif bilinçaltının ürünleri olan masallarda evlilik ve eş konusunun önemsenmesi

³⁴⁵ Kahramanın eşini geri almak için mücadele ettiği masallar: *Berlihava* (DII/8), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Çember Tiyar* (B10), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *İhtiyar Kuş* (T14), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Üç Şehzade* (DX/1), *Emir Yemen* (DIII/16), *İnci Salkım* (DV/4), *Şamdan Kız* (T25), *Peynir Tulumu* (T4).

³⁴⁶ Kahramanın yakınına ulaşmak için mücadele ettiği masallar: *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2).

³⁴⁷ Kahramanın zor işlerle sırandığı masallar: *Deveoğlu* (K11), *Kara Yılan* (A12), (DV/10), (DIII/14), *Avcının Oğlu* (T7), *Han Arap* (DIV/10), (), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Kırk Arap* (T12), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Yazgı* (DX/5), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Kara Koyun* (DV/9), *Karga III* (DV/11), *Kelikçi* (D V/13), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Kara Kedi* (T5), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14).

toplumunda aileye verdiği önemi gösterir. Toplumsal hayatın idamesi için önemli olan evlilik kahraman için de zorlu bir vazifedir. Evleneceği ideal kadını bulmak yetişkin erkek ve kadın fertlerin bir nevi sınavıdır. Bu kadar ehemmiyet verilen ailenin teşkili için ideal eşi bulmak 20 masalda³⁴⁸ kahramanın yolculukta karşılaşacağı sınavın sebebidir.

Sıradan insan ile kahramanın ayrılan yönlerinden biri de ekonomik durumdur. Kahraman farkını ekonomik olarak da pekiştirecek bir hazineye ulaşmak için de sınanabilir. Sıradan dünyadaki hayatında geçim sıkıntısı çekmek kahramanın kendi ve ailesini rahat ettirecek bir servet için yola çıkmasına ve bunun için sınanmasına sebep olabilir. 14 masalda³⁴⁹ kahraman zengin olmak için 7 masalda³⁵⁰ ise yalnızca geçimini sağlamak amacıyla sınava girmek zorunda kalır.

Erginlenme-İnisiyasyon aşamasındaki imtihanların görüldüğü Türk masalları içinde 26 masalda kahramanın birden çok sınanma sebebi vardır. Bu çift sebepli masallar dikkatle incelendiğinde işlevlerden birinin başka bir masaldan eklendiği ortaya çıkar. Masalın akışına daha uygun olan bir sebep varken anlatıcı başka bir sebebi masala eklemiş olması muhtemeldir. 13 masalda³⁵¹ görev ve istek, 8 masalda³⁵² zorunlu olarak ve istek, 4 masalda³⁵³ zorunlu olarak ve görev, bir masalda ise zorunlu olarak ve sebepsiz sınava girme

³⁴⁸ Kahramanın sadece eş bulmakla sırandığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli yüzük* (T15) *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Deli Gücük* (B11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Sefa ile Cefa* (A9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Limon Kız* (T24), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Keçi Kız* (T6), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Dev Baba* (B2), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

³⁴⁹ Kahramanın zengin olmaya çalıştığı masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Doğruluk* (T30), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Herîfi Herîf Eden Karısıdır* (DIV/13), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Benli Bahri* (B 4), *İyilik Yap Saadet Bul* (D V/6), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Tık Sopam* (B20), *Kara Tavuk* (B6), *İdare*, *Mudara*, *Dubara* (DV/2).

³⁵⁰ Kahramanın sadece geçimini sağlamakla sırandığı masallar: *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tasa Kuşu* (A6), *Bumbum* (DII/14), *Tembel Ahmet* (DVII/11).

³⁵¹ Kahramanın hem görev hem istekle sınava tabi olduğu masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Arap Dev* (DI/11), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), (B19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31).

³⁵² Kahramanın hem zorunlu olarak hem istekle sınava tabi olduğu masallar: *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Tahta At* (DIX/3), *Papağan* (B9), *Balböyrek* (DII/4), *Mercan Kız* (A13), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11).

³⁵³ Kahramanın hem zorunlu olarak hem görev aldığı hem sınava tabi olduğu masallar: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Kırk Kardeş* (T1), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3).

görülür. Bunun sebebi erginlenme- İnisiasyon aşamasında açıklanan sözlü ürünlerin aktarımı ile ilgili sorunlardır.

İsteği Dışında. Genellikle zayıf kahramanların yolculuğa başlamaları kendi iradeleri dışında cebren gerçekleşebilir. Bilinen dünyadan atılma, kaçırılma sonucu çıkan kahraman bezen de bilinen dünyayı sebepsizce terk eder. Zayıf kahramanın isteği dışında bilinmeyen dünyaya geçtiği masalarda ilk imtihanı bilinen dünyada peşinden gelen bir düşman varsa onu atlatmak ve bilinmeyen dünyada hayatta kalabilmektir. 24 masalda³⁵⁴ cebren bilinmeyen dünyaya geçen kahramanın öncelikli imtihanı hayatta kalmayı başarmasıdır.

Genellikle zayıf kahramanlar bilinen dünyadaki düşmanları tarafından bilinmeyen dünyaya atıldıklarında hayatta kalmaları bir çeşit imtihandır. Bilinmeyen dünyada hayatta kalabilme 12 masalda³⁵⁵ kahramanın sınavıdır. Atılarak bilinmeyen dünyaya geçmenin Türk-İslam kültüründeki temelleri Hz. Musa kıssasına dayanır. Masalarda kahraman bir sepete konup tıpkı Hz Musa gibi nehre atılır, genellikle çocuk olan bu kahraman doğaüstü yardım olarak bir yardımcı tarafından bulunur ve büyütülür.

Güvenli dünyada sıradan hayatını sürdüren kahraman doğaüstü bir güç tarafından kaçırılarak ve güvenli olmayan dünyaya çıkarılarak sınanabilir. Kahraman bilinen dünyadan atılıp geri dönmekle de sınanması mümkündür. 4 masalda³⁵⁶ görülen bu durumda kahramanın sınavı önce hayatta kalmak daha sonra güvenli dünyaya dönmek için mücadele etmektir.

Kahraman isteği dışında bilinmeyen dünyaya geçtiğinde yolculuğunun amacı sadece bilinen dünyadaki hayatına dönerek sevdiklerini veya tahtına kavuşmaktır. Bu süreçte karşılaştığı imtihanların da farklı türleri vardır.

³⁵⁴ Kahramanın atılarak sınava tabi olduğu masallar: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Keklik* (DV/12), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Fadime Kız* (DIV/4), *Çoban Ali* (T27), *Melül Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Peri Kızı* (T2), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Gül Güzeli* (K 3), (T9), (DII/12), *İki Kardeş* (DV/1), (K5), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Cimri ile Cömert* (D III/2), *Alabalık* (T19), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Telli Top* (B15), *Altın Direk* (D I/8), *Üşengeç* (B 13), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

³⁵⁵ Kahramanın sınavı kaçmayı başararak geçtiği masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Alabalık I* (DI/3), *Kamer Tay* (K29), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Kırk Haramiler* (T28), *Ütelek* (B16), *Mehmet Eşkaya* (B17), *Kamer Tay* (K29).

³⁵⁶ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Yıldız Falı* (K22), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Cankulu* (DII/15).

3.2.1.1 İmtihan Türleri. Bilinmeyen dünyada yolculuğuna devam etmek isteyen kahraman yolculuğunun henüz başında güçlüklerle karşılaşır ve bu güçlükler onun sınavıdır. Anadolu Türk masallarında kahramanın yol boyunca karşılaştığı en büyük sınav kendisini yolculuktan alıkoymaya çalışan doğaüstü varlıklardır. Kahramanın sıradan insanların korktuğu bu varlıklarla mücadele eder ve yener. Sıradan insanlar için doğada hayatta kalma konusu bile bir imtihandır. Seçilmiş kahraman ise kendisini maceraya çağıran güç tarafından yolculuğu boyunca korunduğu için tüm zorlukları aşar. Doğaüstü varlıklar dışında otorite de kahramanı yolculuğu boyunca sınavlara sokar. Masal dünyasının otorite figürü olan padişah kahramandan isteklerde bulunur ve kahraman bu istekleri yerine getirmekle sınanır. Otorite kahramana görev verme maksadı kahramanın yolculuğa devam etmesini engellemek, bilinmeyen dünyadan uzaklaştırmak, talebinden caydırmaktır. Kahramanın karşılaştığı diğer güçlükler; muradına ermesini engelleyen muhafızlarla karşılaşma, yolculuğun fiziksel güçlükleri, yasaklar ve edindiği sihirli nesneyi kaybetmektir. Otoritenin kahramana verdiği görevler ise; nesne getirme, düşmanı yenme, eşini bulma veya geri alma, bilinmeyen dünyada hayatta kalma, geçimini sağlama veya zengin olma, kaçma veya kaçırılma halinden kurtulmasıdır.

Masal dünyasında kahramanı bilinmeyen dünyaya sürükleyen sebeplerin başında gizemli, sihirli veya kıymetli nesneleri bulma isteği gelir. Kahraman 29 masalda³⁵⁷ padişahın istediği veya ihtiyaç duyulan bir nesneyi getirmekle görevlendirilir. Kahramandan getirmesi istenen nesne sihirli ve ulaşılmaz olduğu için ulaşması oldukça güçtür ve bu zorlu uğraş yolculuğun odağına geçer.

Kahraman, kendini ispat etmek, görevi yerine getirmek, sevdiğini geri almak gibi amaçlarına ulaşmak için bir düşmanı yenmek zorunda kalabilir. 24 masalda³⁵⁸ kahramanın imtihanı düşmanını yenerek geçtiği görülür. Bu masalarda düşman genellikle otoritedir.

³⁵⁷ Kahramanın nesne getirmekle sınandığı masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Güneşin Kızı* (T20), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9) *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Aslan Sütü* (DI/12), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Canpolat* (DII/16), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Macun* (K12), *Seksen Göz* (T17), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma*, (K20), (T13), (A3), *Karga Peri* (K 24), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Sihirli Ayna* (K35), *Sihirli Tavşan* (T22).

³⁵⁸ Kahramanın düşmanı yenmekle sınandığı masallar: *Ejderha Kuyusu* (K17), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Delikanlı ile Ejderha* (DIII/6), *Devkulak* (DIII/9), *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* (DVII/3), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (D X/7), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *İki Kardeş* (DV/1), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Zümrüdüakna Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3) (DX/7), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Yarım Arap*

Seçilmiş kahramanın bilinen dünyadaki en iyi eşle bir araya gelerek aile kurması gerekir. İdeal bir eşten beklenenler; değerli, özel, sihirli güçlere sahip, asil ve ulaşılmazlık gibi özelliklere sahip olmasıdır. Anadolu Türk masallarında evliliğe verilen önemin bir başka göstergesi kahramanın 21 masalda³⁵⁹ eksikliğini gidermek için ihtiyaç duyduğu müstakbel eşini aramakla sınanmasıdır.

Kovularak maceraya başlayan zayıf kahraman 24 masalda³⁶⁰ önce hayatta kalır daha sonra gücünü arttırır ve zorlu engelleri aşarak bilinen dünyaya döner.

Bir yakınıni kaybeden kahraman mutlaka yakınıni geri almak zorundadır. Kahramanın sıradan insanların korktuğu bilinmeyen dünyaya bir yakınıni bulmak için gittiği 15 masalda³⁶¹ bu sorumluluğu yerine getirerek döndüğü görülür. Anadolu Türk masallarında yakınıni kaybetme motifinin en yaygın şekli *Eşek Kafası*, *Şah Yusuf* gibi örnekleri olan kadının sırrını saklayamadığı eşini küstürerek uzaklaştırması ve yaptığı hatayı fark edip düzeltmek için peşinden gitmesidir. Kahramanın kaybettiği yakınınin eşi olduğu 6 masalda³⁶² bu durum yolculuğun amacına dönüşür ve kahramanın sınavı eşini bulmaktır.

Kahramanın bilinen dünyanın soylu olmayan kişileri olduğunda ekonomik zorluklar yaşaması kaçınılmazdır. Bu durumda kahraman ailesine karşı sorumluluğu sebebiyle geçimini sağlamak veya zengin olmak ister. Sıradan hayatında istediği ekonomik seviyeye

(DX/4), *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21) *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Akıllı Şehzade II* (D I/2), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Efe Osman* (DIII/13), *Kırkıncı Oda* (T8).

³⁵⁹ Kahramanın müstakbel eşini bulmakla sınanıldığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Üç Peri Kızı* (K.9), *Sihirli Yüzük* (T15), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T 11), (D II/14), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Deli Gücük* (B 11), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Sefa ile Cefa* (A9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Limon Kız* (T24), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Keçi Kız* (T6), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Dev Baba* (B2), *Tilki ile Çimenci Padişahın Oğlu* (B21), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28).

³⁶⁰ Kahramanın atıldığı ve hayatta kalmakla sınanıldığı masallar: *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Keklik* (DV/12), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Fadime Kız* (DIV/4), *Çoban Ali* (T27), *Melül Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Peri Kızı* (T2), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Gül Güzeli* (K 3), (T9), (DII/12), *İki Kardeş* (DV/1), (K5), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Cimri ile Cömert* (D III/2), *Alabalık* (T19), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), *Telli Top* (B15), *Altın Direk* (D I/8), *Üşengeç* (B 13), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

³⁶¹ Kahramanın eşini geri almakla sınanıldığı masallar: *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Çember Tiyar* (B10), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Berlihava* (DII/8), *İhtiyar Kuş* (T14), *Çiftçinin Oğlu ile Beyin Kızı* (K18), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Şah Yusuf* (K32), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Üç Şehzade* (DX/1), *Emir Yemen* (DIII/16), *İnci Salkım* (DV/4), *Şamdan Kız* (T25), *Peynir Tulumu* (T4).

³⁶² Kahramanın yakınınını bulmakla sınanıldığı masallar: *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30).

ulaşamayıp ekonomik sebeplerle yolculuğa çıkan kahraman 15 masalda³⁶³ görülür. Kahramanın geçimini sağlamayı başarmasıyla sınındığı 7 masal³⁶⁴ örneği vardır.

Kahraman kendi dışındaki sebeplerle imtihan edilmesi de mümkündür. Türk masal kahramanı 13 masalda³⁶⁵ düştüğü zor durumdan kurtulmak için kaçmakla, 5 masalda³⁶⁶ kaçırılmakla sınanır. Kahraman alıkondduğu veya kaçtığı durumlarda hayati tehlikeden kurtulmak veya hayatını idame ettirebilmesiyle sınanır.

Kahramanın bir ebeveyninin vasiyeti yerine getirmek veya hayatta kalmakla sınanması da mümkündür. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu ve Üç Kardeş I* masallarında kahramanlar babalarının vasiyetini yerine getirmekle sınanır. *Lokman Hekim* ve *Söz Dinlememenin Cezası* masalında çocuklar kaybolur ve hayatta kalıp evlerine dönmeye çalışır. *Konuşan Kaval* masalındaysa göle düşen Dal, kaza veya kaçırılma sonucu bilinmeyen dünyaya geçen diğer kahramanlar gibi bilinen dünyaya geçmekle sınanır ve dönmeyi başarır.

Seçilmiş kahraman karşılaştığı tüm sınavlarda öncelikle erdemli davranır ve cesareti gösterir. Bu tavrı sınavları rahatlıkla geçmesini sağlar ve masaldaki tüm unsurlar yardımına gelir. Kahraman bu yardımlarla toplumun sorununu çözecek nihai ödüle veya toplumu rahatsız eden güçten kurtulmasına yardım eder. Kahraman bu imtihanları güçlenerek geçer ve bu imtihanı geçmenin ödülü olarak müstakbel eşi veya yardım alacağı tanrıça ile karşılaşır.

3.2.2 Tanrıça veya Eşle Karşılaşma

Başarılı kahraman bilinmeyen dünyadaki ilk sınavı geçtiğinde geçtiğinde “Tanrıça” ile karşılaşır. Tanrıçalar ile ilgili müstakil bir kitap da yazan Campbell, kahramanın karşılaşacağı tanrıçayı hayatın kaynağı olan doğurgan kadınla özdeşleştirir.(Campbell, 2021: 103-107) Tanrıça kahramanın bileceği tüm güzellikleri barındırır. Yine burada bahsedilen güzellikler karşı cinste aranacak güzellik olduğu gibi anneye karşı beslenen

³⁶³ Kahramanın zengin olmakla sınındığı masallar: *Keloğlan* (K16), (DV/14), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Doğruluk* (T30), *Oduncu Keloğlan* (T33), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Benli Bahri* (B 4), *İyilik Yap Saadet Bul* (D V/6), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Tık Sopam* (B20), *Kara Tavuk* (B6), *İdare, Mudara, Dubara* (DV/2)

³⁶⁴ Kahramanın geçimini sağlamakla sınındığı masallar: *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* (B22), *Keloğlan ve İhtiyar* (T31), *Tasa Kuşu* (A6), *Bumbum* (DII/14), *Tembel Ahmet* (DVII/11).

³⁶⁵ Kahramanın kaçtığı masallar: *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev ile Kız II* (DIII/8), *Kılı Derviş* (DVI/7), *Alabalık I* (DI/3), *Kamer Tay* (K29), *Sihirbaz ile Öğrencisi* (K25), *Kırk Haramiler* (T28), *Ütelek* (B16), *Mehmet Eşkaya* (B17), *Kamer Tay* (K29).

³⁶⁶ Kahramanın kaçırıldığı masallar: *Yıldız Falı* (K22), *Sultan Süleyman ve Cennet* (DVIII/13), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Cankulu* (DII/15).

duyguların güzelliği ve anneye duyulan hayranlık şeklinde tezahür eder. Campbell'ın, peri masallarındaki Uyku Evinin Hanımı figürüyle açıkladığı tanrıça; en yüce güzellik, bütün arzuların yanıtı, bütün kahramanların maceralarının hedefidir. Anne, kız kardeş, sevgili ve gelindir... (Campbell, 2021: 104) Tanrıça kahraman için bilinen hayal edilebilecek tüm güzelliklerin habercisidir. Kusurlu kahramanın hayranlık duyacağı kusursuzluğu taşıyan tanrıça kahramana bilinçaltında varlığının ilk zamanlarında annesinin sunduğu tüm güzel şeylere tekrar kavuşacağı hissini hatırlatır.

Masallarda görülen Tanrıçanın çağrışımı doğal olarak bir kadındır. Bu kadın her ne kadar doğurgan veya etkileyici güzellikte olarak hayal edilse de Jung'un *Dört Arketip* (2004) adlı eserindeki kadın arketipinin sahip olduğu olumsuz özellikleri de taşıyabilir. Jung'un bahsettiği kadın arketipleri arasında iyi niyetli olmayan, zarar veren kadının da kahramanın karşısına çıkması mümkündür. Yine de Campbell'in bahsettiği anne figürü hayatın temeli olan, tüm canlıları doğuran ve öldüğünde tekrar içine alarak yeniden doğumu simgeleyen bir annedir.

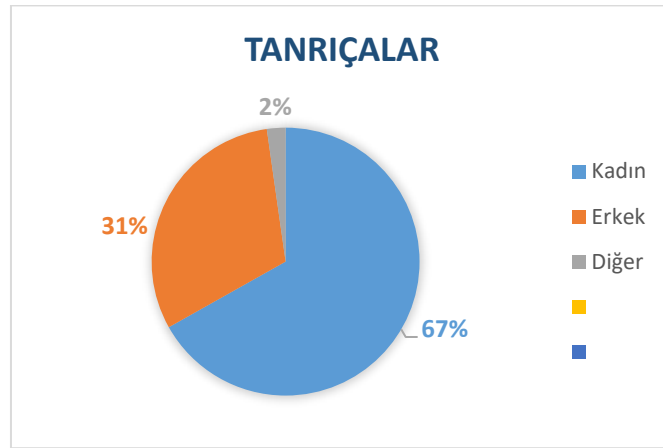
Bilinen dünyadan bilinmeyen dünyaya geçen kahraman içine girdiği bu yeni alemi tanımak ister. Kahramanın bilinmeyen dünyada bulunduğu süre bir keşif sürecidir. Kahraman için –Erginlenme-İnisiyasyon aşamasında karşılaşacağı kadın kadın figürü bilinmezdir ve bu yönüyle mitolojide bilinmeyen evreni temsil eder. Bu bilinmezlik kahramanın ilgisini çeker. Tanrıça şeklindeki kadınla karşılaşan kahraman kadının değerini fark eder ve yolculuğun ilerleyen aşamalarında kendisine destek olacak figürüdür de bulmuş olur. Tanrıça ile karşılaşma sonrası uzlaşan ve uyum sağlayan kahraman Tanrıçanın gönlünü kazanarak girdiği evrenin kralı olabilir. Anne figürünün iyi ve kötü yanlarını bir arada barındıran Tanrıça, evrenin yasalarındaki karşıtlık dengesinin timsalidir.

Kahramanın yolculuğu veya sınavlarında yardımcısı olan Tanrıça, kahramana göre daha güçsüzdür ve asıl güce yani kahramana yolculuğu boyunca yardım edebilir (Campbell, 2021:109)

Masallarda görülen kadınlar, işlev olarak kahramanı ileri taşıyan, kahramanı içinde olduğu dünyanın hükümdar olmasını sağlayacak kişiler olabileceği gibi monomit bir sonraki aşamasında görülen baştan çıkarıcı kadınlardan biri de olabilir. Kahramanın karşılaşacağı kişinin kahramanın eksikliğini gidermesi, yolculuğun imtihanlar aşamasında karşısına çıkması gibi koşullar göz önüne alındığında Anadolu Türk masallarında daha çok

evleneceği kişi olsa da tanrıçanın anne veya yardımcı olarak yer aldığı örneklere de rastlamak mümkündür.

Kahramanın karşılaşacağı tanrıça beklendiği kahraman için de ideal eş olacağından kendi dengi bir karşı cins olması yaygındır. Anadolu Türk masallarında monomitin bu aşamasındaki kadın, erkek ve diğer yardımcıların tanrıça olma oranları şu şekildedir:



Şekil 25. Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı tanrıçanın cinsiyeti

Monomitte Tanrıça ile Karşılaşma adı verilen bu aşama 178 Türk masalında görülür ve bu masallardan 174’inde tanrıça kahramanın müstakbel eşidir. Bu kadar sık bir tekrar olduğu için tanrıça kelimesi yerine eş kelimesinin kullanılmasının daha yerinde olacaktır. Tanrıçalar eş olması dışında yardımcı figür olarak da görülebilir. Yardımcı görevi üstlenen tanrıçalar genellikle anneyi temsil eden yaşlı kadınlardır. *Sümbüllü Köşk* ve *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masallarında dev anası, *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* masalında yaşlı kadın, *İyilik Yap*, *Saadet Bul* masalında da bilinmeyen dünyadaki sınavında hamala yardım eden merhametli sultandır.

Kahramanın eş ile karşılaşması tesadüfen, namını duyup bulma yoluyla veya otoritenin isteği ile gerçekleşebilir. Eğer kahramanın karşılaşacağı tanrıça eşi değilse bu karşılaşma genellikle tesadüfidir. Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı tanrıçalar; 119

masalda³⁶⁷ kadın, 55 masalda³⁶⁸ erkek, 3³⁶⁹ masalda anne bir masalda yardımcı bir masalda otorite olarak görülür. Nadir görülen yardımcı anne ve tek bir örneği olan yardımcı yaşlı erkek istisna sayılabilecek örneklerdir. Anadolu Türk masallarında eş ile karşılaşan

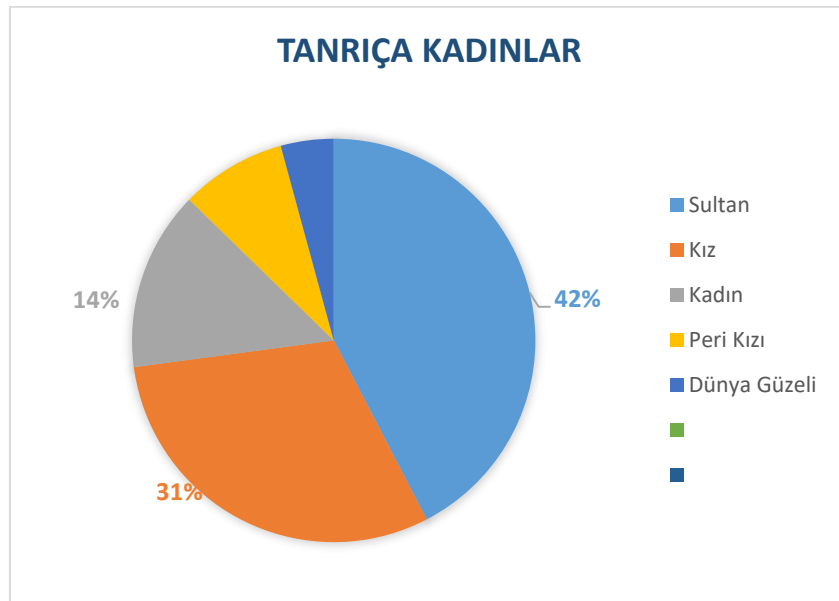
³⁶⁷ Erkek kahramanın kadın tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Sefa ile Cefa* (A9), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Şap ile Şeker* (K4), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K 27), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Dev Baba* (B 2), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Deli Güçük* (B11), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20) (T13) (A 3), *Ahmet ile Mahmut* (D I/1) *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4) (DI/9), *Altın Bülbul* (DI/7), (T10), *Arap Dev* (DI/11), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Han Arap* (DIV/10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11) (DVIII/8) *Herişi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keloğlan* (K16), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (D VII/12), *Rüya* (DIV/11), (DVIII/8), *Yanı Benli Kır At I* (DX/3), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4) *Üç Şehzade* (DX/1), *Yazgı* (DX/5), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *İhtiyar Kuş* (T14), *Üşengeç* (B13), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6), Diğer kadınlar: *Melul Bey ile Abugüneş* (D VII/2), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kara Koyun* (DV/9), *Balböyreğ* (DII/9), *Sihirli Tavşan* (T22), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (B19), (DVII/13), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Canpolat* (DII/16), (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Dünya Güzeli* (B3), *Gülperi ile Elmakız* (D IV/8), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Çoban Ali* (T7), *Güneşin Kızı* (T20), *İlik Sultan* (B18), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Kara Yılan II* (DV/11), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Karga Peri* (K24), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Sihirli Gül* (K6), *Balıkçı Mehmet* (K 8), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Altın Direk* (DI/8), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), *Efe Osman* (DIII/13), *Emanete İhanet* (DIII/5), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *İnci Salkım* (DV/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Yarım Arap* (DX/4), *Yıldız Falı* (K22), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Limon Kız* (T24), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şamdan Kız* (T25), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *İki Kardeş* (K5).

³⁶⁸ Kadın kahramanın erkek tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Şehzade: Şah Yusuf* (K32), *İki Kardeş* (DV/1), *Kamer Tay* (K29), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Keçi Kız* (T6), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Alabalık* (T19), *Papağan* (B9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Helvacı Güzeli* (DIV/12), (A2) *Muradına Eren Dilber* (A4), *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Keklik* (DV/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8) Diğer erkekler: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berlihava* (DII/8), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyar* (B20), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Devkulak* (DIII/9), *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Kara Kedi* (T5), *Benli Bahri* (B4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uzun Yunus* (DIX/6).

³⁶⁹ Kahramanın diğer doğaüstü tanrıçalarla karşılaştığı masallar: *Kırk Arap* (T12), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Peri Kızı: Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli Ayna* (K35), *Altın Bülbul* (DI/7), (T10), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Periler Padişahının Kızı* (D VIII/6), *Kırk Kardeş* (T1), *Peri Şehzade: Pamuşu Peri* (D VIII/3), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2) *Şekil değiştiren doğaüstü canlılar: Peynir Tulumu* (T4).

kahramanın kadın veya erkek olması, eş ile karşılaşma şekilleri de masala etkileri yönleriyle benzerlikler gösterir.

3.2.2.1 Eş Olarak Tanrıça. İnsanî zafiyetlerini Kuyu aşamasında bırakarak kahraman kimliği ile imtihanlar aşamasına gelen kahramanın bu aşamada erginlenmesinin tamamlanması için tüm eksikliklerini gidermesi gerekir. Kahraman seçilmiş kişi de olsa topluma örnek olacak insan bedenindeki kişidir ve kendine uygun bir eş bularak toplumun devamı için aile kurması gerekir. Anadolu Türk masallarında kahraman genellikle erkektir ve yolculuğu sırasında karşılaşacağı veya zaten yolculuğunun amacı olan ideal eşi genellikle seçkin bir kadındır. Masallarda ideal kadın için aranan asıl özellik soylu olmasından ziyade iffetli ve iyi ahlaklı olmasıdır. Masallardaki kadınların mutlaka güzeldir. İdeal eş ahlaklı ve güzel olarak tasvir edilir ve kahramanın eşi olacak kadınların masaldaki unvanlarına göre görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 26. Anadolu Türk masallarında tanrıça kadının kimliği

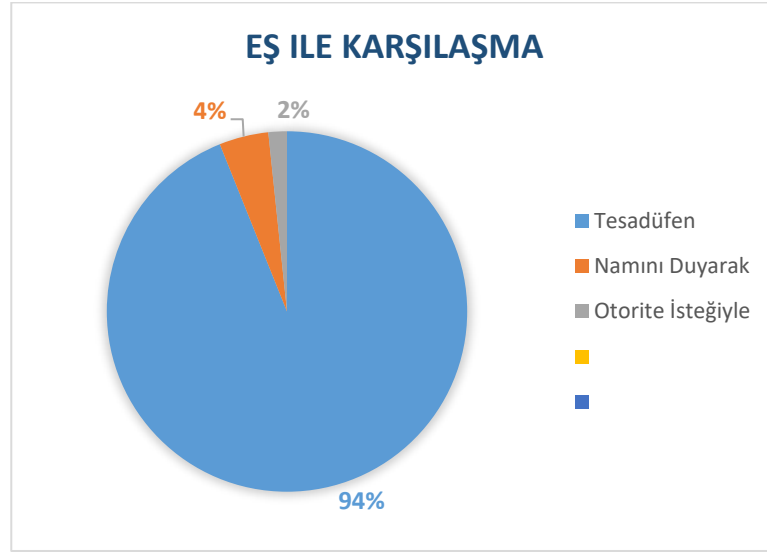
Anadolu Türk masallarında erkek kahramanın eşi 50 masalda³⁷⁰ sultan, 36 masalda³⁷¹ sıradan bir kadın, 11 masalda³⁷² doğaüstü güçlere sahip peri kızıdır. Kadın kahramanın karşılaşacağı eşi de ideal bir erkektir ve erdem sahibi olmanın yanında mutlaka yakışıklı biridir. Eğer kadın Peynir Tulumu, Eşek Kafası gibi masallardaki gibi farklı bir formdaki bir varlığı eş olarak kabul ederse, eşi yakışıklı bir şehzadeye dönüşür. Kadın kahramanın

³⁷⁰ Tanrıçanın sultan olduğu masallar: *Sefa ile Cefa* (A9), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Şap ile Şeker* (K4), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Yılan Peri* (K37), *Doğruluk* (T30), *Dev Baba* (B2), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20) (T13) (A3), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1) *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4) (DI/9), *Altın Bülbül* (DI/7), (T 10), *Arap Dev* (DI/11), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Garip Çoban* (DIV/6), *Han Arap* (DIV/10), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11) (DVIII/8) *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Keloğlan* (K16), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Köşenin Atı* (DVI/14), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Yanı Benli Kır At I* (DX/3), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4) *Üç Şehzade* (DX/1), *Yazgı* (DX/5), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *İhtiyar Kuş* (T14), *Üşengeç* (B13), *İyilik Yap, Saadet Bul* (DV/6).

³⁷¹ Tanrıçanın sıradan bir kadın olduğu masallar: *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kara Koyun* (DV/9), *Balböyrek* (DII/9), *Sihirli Tavşan* (T 22), *Balıkçı Ahmet* (DII/7), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (B19), (DVII/13), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Canpolat* (DII/16), (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Dünya Güzeli* (B3), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Çoban Ali* (T7), *Güneşin Kızı* (T20), *İlik Sultan* (B18), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20) (DVII/3) (DX/7), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Kara Yılan II* (DV/11), *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* (DVI/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Şehşirah Taşları* (DIX/2), *Karga Peri* (K24), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Sihirli Gül* (K6), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Rüzgar Dev* (K19), *Atın Oğlu* (K21), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11) *Altın Direk* (D I/8), *Bey Oğlunun Atları* (D II/10), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Dünya Güzeli* (DIII/11), *Efe Osman* (D III/13), *Emanete İhanet* (D III/5), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *İnci Salkım* (DV/4), *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* (DVI/11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Yarım Arap* (D X/4), *Yıldız Falı* (K22), *Parmaksız Ahmet* (K 10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (D I/15), *Limon Kız* (T24), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Mercan Kız* (A13), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şamdan Kız* (T25), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5), *İki Kardeş* (K5).
³⁷² Tanrıçanın peri kızı olarak görüldüğü masallar: *Üç Peri Kızı* (K9), *Sihirli Ayna* (K35), *Altın Bülbül* (DI/7), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kırk Kardeş* (T1) *Pamuğu Peri* (DVIII/3), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

karşılaştığı erkek tanrıça 32 masalda³⁷³ asil bir şehzade, 23 masalda³⁷⁴ ahlaklı ve yakışıklı bir delikanlıdır.

Müstakbel eş ile karşılaşmanı eşini namını duyup arama ve nihayetinde bulma, yolculuk sırasında tesadüfen veya geçtiği bir sınavın ödülü olarak padişahın inayetiyle bir araya gelmektir. Bu karşılaşma şekillerinin masallarda görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 27. Anadolu Türk masallarında tanrıça ile karşılaşma şekli

Kahramanın 170 masalda eşi ile tesadüfen karşılaşması diğer durumları istisna haline getirir. Seçilmiş kahramanın bu tesadüfi karşılaşma sonucu ideal eşi bulması masalın tüm unsurlarının yolculuğu boyunca kahramana verdiği desteğin farklı bir şeklidir. Kahramanın

³⁷³ Erkek tanrıçanın şehzade olarak görüldüğü masallar: *Şah Yusuf* (K32), *İki Kardeş* (DV/1), *Kamer Tay* (K29), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33), *Keçi Kız* (T6), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Alabalık* (T19), *Papağan* (B9), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Tasa Kuşu* (A6), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Keklik* (DV/12), *Kesik Elli Kız* (DVI/5), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), Diğer erkekler: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berlihava* (D II/8), *Altı Kız Babası* (B.14), (DI/6), (DII/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyar* (B20), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10) *İğci Baba* (DV/3) (A8), *Devkulak* (D III/9), *Emir Yemen* (DIII/16), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19) *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kara Kedi* (T5), *Benli Bahri* (B4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uzun Yunus* (DIX/6).

³⁷⁴ Erkek tanrıçanın soylu olmadığı masallar: *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DII/14), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13), *Berlihava* (DII/8), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (D II/2), *Ütelek* (B16), *Cankulu* (DII/15), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Deveoğlu* (K11), *Çember Tiyar* (B 20), *Kara Yılan I* (A12), (D V/10), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Devkulak* (DIII/9), *Emir Yemen* (D III/16), *Eşek Kafası* (B.12), (DIV/1), (DVI/19), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Kara Kedi* (T5), *Benli Bahri* (B 4), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uzun Yunus* (DIX/6).

eşiyile karşılaşmasının istisnai durumlarından biri 8 masalda³⁷⁵ gerçekleşen namını duyup bulma, 3 masalda³⁷⁶ görülen padişahın isteği ile bir araya gelmektir. Kahraman hangi şekilde olursa olsun eşi ile bir araya gelerek kendini tamamlar ve bu durum Anadolu Türk masallarında evliliğin ve ailenin önemine farklı bir vurgudur.

Kahraman eşiyile genellikle tesadüfen karşılaşsa da adını duyduğu ve merak ederek arama sonucunda veya bir başarısının ödülü olarak ulaşabilir.

Tesadüfen karşılaşma; yolculuğuna devam eden kahramanın doğaüstü yardımcılar ve beklenmedik eşik bekçileriyle karşılaşması gibi müstakbel eşi ile de karşı karşıya gelmesiyle gerçekleşir. Kahramanın soylu olması veya sıradan biri olması karşılaşacağı kişinin unvanını belirlemez. Zira kahraman kuyu aşamasında soylu kimliğini bırakıp daha üstün bir kimliğe; kahramanlığa geçmiştir. Erkek veya kadın kahramanın karşılaşacağı eşi halk içinden gelen bir kadınsa ahlak ve güzelliği, genç erkek ise dürüstlüğü ve cesur davranışlarının karşılığında kahramanın müstakbel eşi olur. *Balıkçı Mehmet* masalında Mehmet, müstakbel eşine balık tutarken rastlar. *Parmaksız Ahmet* masalında farklı bir durum gerçekleşir. Masalın kahramanı Ahmet, gittiği üç farklı sarayda karşılaştığı üç kadınla da evlenir. Anadolu Türk masallarında 9 örneği³⁷⁷ olan eş ile tesadüfen karşılaşmanın gerçekleştiği yerler kuyu, saray, mağara veya bir bahçedir. Müstakbel eşle karşılaşma *Altın Direk* masalında gerçekleşir. Şehzade aldığı gireğin içinde biri olduğundan şüphelenir ve gece beklediğinde direktan çıkan kızı görür ve aşık olur.

Kadın kahramanın müstakbel eşi eğer kahraman soyluysa erdemli ve yakışıklı, eğer kahraman halk arasından bir kadınsa genellikle soylu bir şehzadedir. *İki Kardeş ve Alabalık* masallarında saklanmak için ağaca çıkan yoksul kızlar ağaçta beklerken aşağıdaki pınardan su almaya gelen şehzade ile karşılaşır. *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* ve *Muradına Eren Dilber* masallarında duvarın ardında kalan kadın uyuyan şehzade ile karşılaşır. *Saka Güzeli* masalında kız, sultan ile gezerken Saka Güzeli'ni görür ve aşık olur.

³⁷⁵ Kahramanın namını duyduğu tanrıça ile karşılaştığı masallar: *Dağıstan'ın Aşkı* (DIII/3), *Limon Kız* (T24), *Mercan Kız* (A13), *Macun* (K12), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Deli Gücük* (B11), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11).

³⁷⁶ Kahramanın otoritenin yönlendirmesiyle tanrıça ile karşılaştığı masallar *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), *Herif Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5).

³⁷⁷ Kahramanın tanrıça ile tesadüfen karşılaştığı diğer masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Rüzgar Dev* (K19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Sefa ile Cefa* (A9), *Sihirli Gül* (K6), *Dev Baba* (B2), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Balık Bilmezse Halık Bilir* (DII/6), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Reyhancı Kızı* (DVIII/7), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Üç Şehzade* (DX/1), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9).

Kahraman daha önce bahsedilen farklı sebeplerle girdiği kuyuda da gizemli tanrıçası ile karşılaşması oldukça sık rast. *Devkulak* ve *Dört Nasihat* gibi masallarda³⁷⁸ kahraman müstakbel eşiyle kuyuda karşılaşır. Kız ile birlikte kuyudan çıkmak istese de dışarıda bekleyen kişilerin ihaneti sebebiyle çıkamaz ve bir süre kuyuda kalır. *Atın Oğlu* masalında ise kahraman tanrıçayla mağarada karşılaşır. Masallarda tanrıçayla karşılaşılan diğer ilginç yerler; *Kara Yılan II* ve *Kamer Tay* masallarında denizin ortası, *İğci Baba* masalında evdeki gizli bir oda, *Han Arap* masalında ıssız bir vadidir.

Türk toplumundaki ataerkil yapı masallarda hissedilmez. Kadınların da erkekler kadar cesur olduğu ve gerektiğinde aynı kahramanlıkları gösteren çok sayıda masal vardır. Bununla birlikte masal kahramanları toplumsal baskı sebebiyle cinsiyetlerini gizlemek zorunda kalabilir. Genellikle kadın kahraman çıktığı yolculukta erkek kıyafeti giyer. Kadın kahraman cinsiyeti yüzünden düzeltilemeyecek bir sorun yaşamışsa masalın bir kısmında beddua alır ve cinsiyeti değişir. *Cennet Bağından İki Elma* masalında saraydan kaçan sultan, erkek kıyafetleriyle sultanla karşılaşır. Macera içinde aldığı beddua ile erkeğe dönüşür sultan ile evlenir. Benzeri bir durumun görüldüğü *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız erkeğe dönüşür ninenin kızına aşık olur. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında ise Mahmut'u evinden alan delikanlının güzel bir kadın olduğu ortaya çıkar. *Küçük Oğlan ve Cengaver* masalında delikanlı namını duyduğu yenilmez cengaverle dövüşür cengaveri yener. Daha sonra cengaverin kız olduğunu görür ve aşık olur. *Şehşirah Taşları* masalında Mahmut'un şehir için güreştiği kişi kadın çıkar ve Mahmut kadına aşık olur.

Şehzadenin eşi doğaüstü bir canlı veya dönüşüm geçiren bir varlık da olabilir. 12 masalda³⁷⁹ tanrıçanın ilk hali; çiğdem çiçeği, peynir tulumu, kedi, keçi, dev, selvi, at, balık, kuru kafa, masalında kız, kuru kafadır. Kahraman tanrıçanın bu haline değer verdiği için ödüllendirilir ve dönüşüm geçirince yakışıklı bir şehzade, güzel bir kadın olan bu kişiyle evlenir.

Anadolu Türk masallarında ulaşılmaz tanrıçanın isimlerinden biri de 4 masalda³⁸⁰ görülen Dünya Güzeli'dir. Dünya güzeli bilinmeyen dünyada ulaşılması güç bir yerde yaşar.

³⁷⁸ Kahramanın tanrıça ile kuyuda karşılaştığı masallardan bazıları: *Kuyudaki Kamçı* (DIII/9), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Ayı Kulak, Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15).

³⁷⁹ Kahramanın müstakbel eşinin dönüşüm geçirdiği masallar: *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K 34), *Peynir Tulumu* (T4), *Kara Kedi* (T5), *Keçi Kız* (T6), *Kırk Arap* (T12), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T 16), *Şamdan Kız* (T25), *Benli Bahri* (B4), *Çember Tişar* (B10), (A12), (DV/10), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Deveoğlu* (K11).

³⁸⁰ Tanrıçanın Dünya Güzeli olduğu masallar: *Canpolat* (DII/16), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (DIII/12), (B3), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14).

Kahraman genellikle Dünya Güzeli kendine eş yapmak isteyen fakat ulaşamayan bilinmeyen dünyanın otoritesi tarafından kadını bulmakla görevlendirilir. Kadını bulduğunda ise aşık olur. Birlikte padişah'tan kurtulup evlenirler.

Kahramanın soylu şehzade olduğu masalarda karşılaşılan tanrıça doğaüstü güçlere sahip olabilir. Kahramanın peri kızı gibi doğaüstü karakterlerle karşılaşarak etkilenmesine örnek olacak 4 masalda³⁸¹ peri kızlarıdır. Peri kızı dışında kahramanın karşılaştığı doğaüstü tanrıçalar; *Güneşin Kızı* masalında Güneş Kızı, *Sihirli Tavşan* masalında Altın Kız, *Limon Kız* masalında Limon Kız'dır. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalındaysa tanrıça delikanlının karşılaştığı sihirli güçlere sahip Zehrebel Kadın'dır. *Bahtiyar Bey'in Masalı*'nda erkek tanrıça peri Bahtiyar Beydir. Kız, perilerin evinde Bahtiyar Bey'e kaybettiği eşi Bahtiyar Bey'e rastlar. Tanrıça soylu bir karakter ise kahramanla karşılaşması saray ve köşklere gerçekleşir. Tanrıça ile sarayda karşılaşma 18 masalda³⁸² görülür.

Kahramanın hayatını değiştirecek olan eşi, kahramanın yolculuğundaki erginlenmesinin önemli bir unsuru olarak kendini gerçekleştirmesinin bir aşamasını teşkil eder. Ayrıca kahramanın kendi statüsünün üstünde veya bilinmeyen dünya sakinlerinden biriyle evlenmesi statü atlamasını, doğaüstü kimliğinin güçlenmesini sağlar.

Namını duyarak karşılaşma: Kahraman, kaderini değiştirecek tanrıçanın namını duyar, zamanla içinde bir sevgi doğar ve bir fırsat bulup müstakbel eşini aramaya çıkar. Bu da Maceraya Çağrının yöntemlerinden biridir. Genellikle erkek kahramanın uzak ülkede yaşadığı söylenen kadının namını duyarak başlayan arayışı sonunda sınavları geçerek meşhur tanrıça ile karşılaşır. Meşhur kişilere uzaktan aşık olan kahramanlar sınırlı sayıdadır ve bunların en belirgin örneği *Kandahar Padişahının Kızı* masalında görülür. Şehzade, resmini gördüğü kadını aramaya gider ve türbede gördüğü Kandahar Padişahı'nın kızı ile karşılaşır. *Macun*, *Yedi Başlı Ejderha* ve diğer masalarda³⁸³ sultanlar meşhurken, *Turunç Perileri* masalında sihirli turunç perileri şehzadenin duyduğunda ilgisini çeker.

³⁸¹ Tanrıçanın peri olduğu masallar: *Sihirli Ayna* (K35), *Kırk Kardeş* (T1), *Peri Kızı* (K9), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14), (DIII/14).

³⁸² Kahramanın tanrıça ile sarayda karşılaştığı masallar: *Doğruluk* (T30), *Deli Gücük* (B11), *İlik Sultan* (B18), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Arap Dev* (DI/11), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Garip Çoban* (DIV/6), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Tahta At* (DIX/3), *Tılsımlı Kamçı* (D IX/4), *Yazgı* (DX/5), *İhtiyar Kuş* (T14), *Kösenin Atı* (DVI/14).

³⁸³ Kahramanın sultan/tanrıçanın namını duyup ulaştığı diğer masalar: *Yılan Peri* (K37), *Mercan Kız* (A13).

Masal dinleyicisi gözünde idealize edilen kahraman kimsenin ulaşamadığı efsanevi tanrıçayı aramaya karar verdiğinde tanrıçaya mutlaka ulaşır ve tanrıça kahramanın eşi olur.

Otorite isteğiyle karşılaşma: Tanrıçayla Karşılaşma aşamasında nadir görülen sebeplerinden biri de otoritenin isteğidir. Kahraman sadece üç masalda otorite tarafından tanrıça ile karşılaşması için yönlendirilir. Otoritenin amacı kahramanı gösterdiği bir başarı sebebiyle ödüllendirmektir. Bazen otorite tarafından cezalandırılan tanrıça da kahramanın karşısına çıkabilir. *Herifi Herif Eden Karısıdır* masalında Selo, babası tarafından cezalandırılan padişahın kızı evlenir. Otorite dışında manevi şahıslar da kahramanı tanrıçaya götürebilir. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında Hızır, iyi ahlaklı küçük oğlanı helal süt emmiş kızla evlendirir. *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* masalında da üçüncü yolcu temiz ahlakı sayesinde evleneceği kızla buluşturulur. Kahraman ideal kadını bulmaya muktedir olduğu için bu konuda otoriteden yardım alması oldukça sınırlı sayıda örnekte görülen bir durumdur.

3.2.2.2 Diğer Tanrıçalar. Kahramanın karşılaştığı tanrıça ona yol gösteren ve eksikliklerini tamamlayan bir anne olarak da karşısına çıkabilir. Sadece dört masalda görülen anne figürü kahramana yardım eder. Tanrıçanın tanımına daha uygun olan yaşlı ve yardımsever kadınlar Türk masalında nadir görülür.

Sümbüllü Köşk masalında Sümbül Hanım'ı arayan padişah devler uykudayken dev anası yardımıyla Salkım Sümbül'e ulaşmayı başarır. *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* masalında da kızın kuyuda karşılaştığı nine kıza yardım eder. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında da hamal, aslanları geçince tahta oturmuş kadınla karşılaşır ve elindeki sihirli yüzüğü alır.

Kahramana yardım eden başka bir tanrıçanın görüldüğü *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında karışık bir durum gerçekleşir. Keloğlan padişah tarafından cezalandırılan sultan ile evlendiğinde eşini bulur ve bu tanrıça ile karşılaşma sayılabilir. Fakat bu durum yolculuğun Yola Çıkış aşamasında ve kahraman sultan olduğunda geçerlidir. Masalın ikinci kısmında erginlenmek için yola çıkan Keloğlan, kuyuda şehzadenin nişanlısı ile karşılaşır. Perilerin yaşadığı yer olan kuyuda farklı mücevher ve elmaslar olduğu için Keloğlan varlığa kavuşur. Bu da kuyudaki kadının Keloğlan'ın yolculuğunun gerçek tanrıçası olduğunu gösterir. *Bir Kız ve Yedi Aptal* masalında ise Ayşecik, kendine yardım edecek olan aslan ve kaplan alan adamla karşılaşır. *Söz Dinlememenin Cezası* masalında iki çocuk ormandaki eski bir evde bir kız görür ama ev eski olduğu için eve girmezler.

Daha sonra bir kurt sürüsü ile karşılaşır. Burada kapalı alandaki kız çocukların yanına gelmesi durumunda kurtlardan koruyacağı için tanrıça rolündedir denebilir.

Anadolu Türk masallarında karşılaşılan tanrıçanın genelde kahramanın nasibi olan kadın olduğu nadir örneklerde ise yardımcı anne ve doğaüstü dev anası gibi figürlerin kahramana yardım eden tanrıça olduğu görülür.

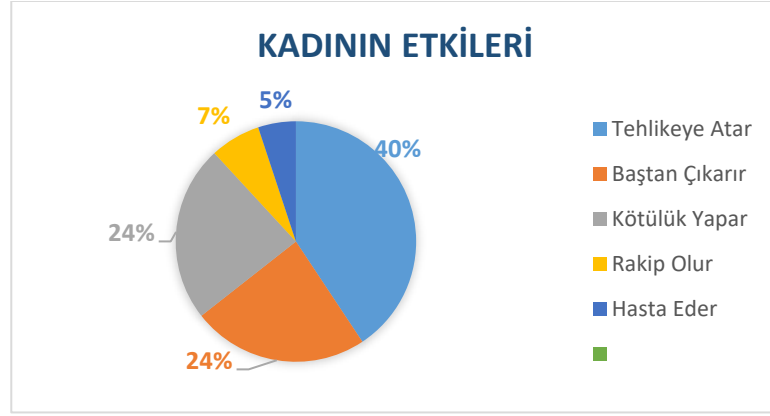
Tanrıçanın farklı sembolik formları görülmesine rağmen ağırlıklı olarak güzel ve bereket getiren kadın olarak görüldüğü Anadolu Türk masallarında bazı örneklerde ise bu rolü statü ve güç sahibi erkekler kadın kahramanlar için üstlenebilir.

3.2.3 Baştan Çıkaran Kadın

Kahramanın ideal bir eşle karşılaşması tanrıça ile karşılaşması olarak kolaylıkla gerçekleşiyor gibi görülsede seçilmiş kişi başka bir sınava da kadınlar üzerinden tutulur. Erkeklerin zafiyetlerinden biri olabilecek bu durumdan kahramanın azade olduğunu ispatlaması veya kadın konusunda temkinli olunmasını gösteren işlevler baştan çıkaran kadın aşamasını oluşturur.

Monomitin tüm kadın ve erkekler için geçerli olduğunu belirten Campbell, kahramanın yaşadıklarıyla sembolize edilen olayların gerçek hayatta insanların yaşadıklarının birer temsili olduğunu hatırlatır (Campbell, 2021:113). Kahramanın karışına çıkan kadın veya erkeğin her zaman onu doğru yola götüren tanrıça olmayabilir. Edebi eserlerde karşılaşılan kadınların erkekleri yolculuklarından alıkoymaları, tanrıça arketipinde bahsedilen kadının tüm insanlarda olduğu gibi kötü yanının ağır basabileceği unutulmamalıdır. Kadını elde etme her zaman başarı değil aksine yenilgiyi temsil edebilir.

Kahraman özellikle tensel arzularla kadınlardan etkilenecek macerasına devam etmeme durumunda kaldığında sıradan insanlarla farkını ortaya çıkaracak davranışı sergiler ve nihai hedefi için sıradan bir cazibeye kapılmadan devam eder. Bu tavır nihai ödülün değerini bilinen değerlerin de üstüne çıkarır ve kahramanın erdemli tavrını pekiştirir.



Şekil 28. Baştan çıkarıcı kadının kahramana etkileri

Anadolu Türk masallarında Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın aşaması beş farklı şekilde gerçekleşir. 24 masalda³⁸⁴ kadın kahramanı tehlikeye atar, tehlikeli bir istekte bulunur veya kendine ulaşması için bir sınava girmek, görevi yerine getirmek gibi durumlarında bırakır. 14 masalda³⁸⁵ ise kadın kahramanı veya otoriteyi etkileyerek baştan çıkarır ve kahramanın zor duruma düşmesine sebep olabilir. Tanrıça olarak düşünülen kadının kötü tarafı ortaya çıktığında kahramana doğrudan veya dolaylı olarak kötülük yapabilir. Bu kötülük yapan kadına da 12 masalda³⁸⁶ rastlanır. Kahraman müstakbel eşiyle karşılaştıktan sonra karşısına çıkan kadın 4 masalda kahramanı baştan çıkararak etkilemeye çalışır.

Anadolu Türk masallarında kadının baştan çıkarma şekilleri; tehlikeye atma, baştan çıkarma ve etkileme, engelleme veya kötülük yapma, rakip olma ve hasta etme şeklinde gerçekleşir.

³⁸⁴ Kadının kahramanı tehlikeye attığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Sihirli Gül* (K6), *Üç Peri Kızı* (K9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Macun* (K12), *Kismetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *İki Kardeş* (DV/1), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Tahta At* (DIX/3), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12).

³⁸⁵ Kadının otoriteyi etkileyerek kahramanı zor bir duruma girmesine sebep olduğu masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), (DII/7), *Karga Peri* (K24), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Atın Oğlu* (K21), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Peri Kızı I* (D VIII/4), *Yedi Başlı Ejderha* (K 27), *Kara Tavuk* (B6), *Muradına Eren Dilber* (A4), *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* (DI/9), *Cankulu* (DII/15), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15).

³⁸⁶ Kadının kötülük yaptığı masallar: *Mercan Kız* (A13), *Cemile* (DII/17), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Keloğlan* (DV/14), *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* (DVI/3), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Aslan Sütü* (DI/12), *Avacı Ahmet* (DI/14), *Berlihava* (DII/8), *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Peynir Tulumu* (T4), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9).

3.2.3.1 Tehlikeye Atar. Seçilmiş kişi olan ve yolculuğu boyunca insani zafiyetlerinden kurtulan kahramanın karşı cins tarafından zorlu durumlara sokulabilir. Masallarda da kahraman ideal eşine ulaşmaya çabalarken karşısına çıkan kadın veya erkekler tarafından baştan çıkarılmaya çalışılabilir. Kötü niyetli bu karşı cins kahramanı zor duruma düşürerek tehlikeli bir durumun içine sokabilir. Kahraman zor durumda kalsa da bu sınavı geçmeyi başarır.

Anadolu Türk masallarında genellikle erkek kahraman eşi veya eşi olacak kadın için tehlikeye atılmaktan çekinmez. Kahraman eşine ulaşmak için doğaüstü canlıları aşmak zorunda kalabilir.

Baştan çıkarıcı kadın tarafından tehlikeye atılan kahramana rastlanan 21 masalda³⁸⁷ kahraman farklı şekillerde tehlikelerle karşılaşır. *Sümbüllü Köşk* ve *Meram Şah ile Sade Sultan* masallarında kahraman, etkisi altında kaldığı kadınla görüşebilmek için görmek için doğaüstü varlıkları aşmak zorunda kalır. *Üç Peri Kızı* masalında şehzade Peri Kızına ulaşmak için tehlikeli periler diyarına gider. Peri padişahının sarayına girer. *Kral Padişahın Kızı* masalında Şehzade Kral-Padişah'ın kızını kaçıır ve öfkelenen Kral-padişah şehzadeyi öldürülmeye çalışılır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* ve *Ölümsüzlük Çiçeği* masallarında aşık oldukları kıza ulaşmak isteyen kahramanlar bilinmeyen dünyada doğaüstü varlıkların koruduğu sihirli nesneleri (ağlayan elma gülen nar, ölümsüzlük çiçeği) gibi nesneleri doğaüstü varlıkları aşarak alma ve padişah getirmekle görevlendirilirler. Kahraman uzak kaldığı eşini geri almak için de tehlikeye atılabilir. *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* masalında kahraman kaybettiği eşini geri almak için tehlikeli bir yolculuğa çıkar.

Türk masal kahramanı sadece sevdiği için tehlikeye atılmaz. Sevdiğine ulaşmak isteyen kahraman bazen toplum için de kendini tehlikeye atabilir. *İki Kardeş* masalında Ali, sevdiği kişinin etkisiyle hem sevdiğini hem de köy halkı için hayati tehlikeyi göze alır. Baştan çıkarıcı kadın otoriteyi baştan çıkararak kahramanı zor durumda bırakabilir. *Oduncu ile Abugüneş* masalında Abugüneş padişahı baştan çıkararak oduncuya zorlu görevler verir.

³⁸⁷ Kahramanın baştan çıkarıcı kadın tarafından tehlikeye atıldığı masallar: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Sihirli Gül* (K6), *Üç Peri Kızı* (K9), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kandahar Padişahının Kızı* (K 38), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Macun* (K 12) *Kısmetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *İki Kardeş* (DV/1), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Tahta At* (DIX/3), *Keloğlan ile Devler* (DV/16) *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

Padişah ile Keloğlan masalında Keloğlan sultan ile evlenir ve padişah için savaşa katılarak hayatını tehlikeye atar. *Turunç Perileri* masalında namını duyduğu sihirli Turunç perilerinden etkilenen şehzade hayatını tehlikeye atarak Turunçlara ulaşmayı başarır.

Kahramanın kadın kahramanın erkek tarafından baştan çıkarılması da mümkündür nadir görülen bu durumun örneği olan *Helvacı Güzeli* masalında vezirin kızı, görüp aşık olduğu Helvacı Güzeline ulaşmak için kazdığı tünelden geçerek hayati risk alır ve Helvacı Güzeli'ne ulaşmaya çalışır. İstisnai bu durum Anadolu Türk masallarında iffetiyle öne çıkan kadın kahramanın erkek için tehlikeye atılmasının Türk-İslam kültürüne uygun olmadığını da gösterir.

Anadolu Türk masallarında kadın için tehlikeye atılan kahramanlar genellikle genç soylu erkekler olan şehzadelerdir. Halk arasından da genç erkekler soylu bir eşle olmak istediklerinde tehlikeli sınavlara girmek zorunda kalır ve tehlikeye atılmış olurlar.

3.2.3.2 Baştan Çıkarır, Etkiler. Anadolu Türk masallarında ideal kadınlar iffeti ve güzellikleriyle masaldaki tüm erkekleri etkiler. Kadınların etkilediği erkekler sadece kahraman olmaz bazen kadın otoriteyi de baştan çıkarabilir. İstmeden de olsa otoriteyi baştan çıkaran kadın kahramanı zor durumda bırakabilir. *Balıkçı Mehmet* ve benzeri başka masalarda³⁸⁸ padişah, kadının güzelliğinden etkilenir ve kahramandan eşini almaya çalışabilir. Kahramandan kurtulup kadına ulaşmak isteyen padişah gücünü kullanarak kahramana tehlikeli görevler verebilir. Kahraman erdemli olduğu için doğaüstü yardımlar da alarak bu görevleri yerine getirir de padişah vaz geçmeyince nihayetinde padişahı ortadan kaldırmak zorunda kalır. Hatta *Oduncu ile Abugüneş* masalında kahraman padişahı öldürmek zorunda kalır.

Kuyu metaforunun görüldüğü masalarda kardeşler kadın tarafından baştan çıkarılan diğer erkekler olarak görülür. Bu masalarda kuyuya inen kahramanın müstakbel eşi kuyunun dışına çıktığında dışarıda bekleyen erkekleri etkiler ve kardeşler kadını elde etmek için ipi keserek kahramanı kuyuda bırakır. *Zümrüdüanka Kuşu* ve *Atın Oğlu* masalında kardeşler kuyudaki kahramanı bırakıp kızı elde etmek ister. *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalında saraydaki kadın tüm şehzadeleri baştan çıkararak kardeşlerin arasını açar. Şehzadelerden ikisi kadın yüzünden küçük kardeşi kuyuya atar. *Peri Kızı I* masalında üç şehzadeden ikisi

³⁸⁸ Otoritenin baştan çıkarıcı kadından etkilendiği masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), (D II/7) *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Karga Peri* (K24).

kadın tarafından baştan çıkarılsa da küçük şehzade abilerini baştan çıkaran kadından etkilenmemeyi başarır.

İdeal kişi olan kahramanın en ufak bir ahlaki zafiyet göstermemesi gerektiği halde bazen bir kadın için sözünden dönmesi gerekebilir. *Yedi Başlı Ejderha* masalında şehzade, sultan için ejderhaya verdiği sözden döner. Kahramanın erginlenme yolculuğu erdeminin artmasını sağlamasına rağmen sözünden dönmek gibi bir tavır bile kusur olarak değerlendirilebilir. Anadolu Türk masallarında kadının iffeti ehemmiyetlidir ve iffet her zaman vurgulanır. Kadın kahramanlar erkekler tarafından baştan çıkarılmaz. İstisnaî bir durumun görüldüğü *Kara Tavuk* masalında Keşişin Oğlu, hamalın karısını baştan çıkarır. Kadından tavuğu alır ve çocuklarını öldürmesi için plan yaparlar. Burada baştan çıkarılan kadın masalın kahramanı olmamasına rağmen baştan çıkarılıp iffetsizlik yapması Türk masallarına uygun olmayan bir durumdur.

Baştan çıkaran kadının kadın kahramana da zarar vermesi mümkündür. *Muradına Eren Dilber* masalında kahraman şehzadenin başında kırk gün bekler fakat kötü niyetli halayık bir fırsat bulup kadının yerine geçerek şehzadeyi aldatarak evlenmeyi başarır. Halayık şehzadeyi baştan çıkarmasa da dolaylı olarak aldatarak kahramana kötülük yapar. Kadınlar güzelliklerini kullanamadıklarında erkekleri baştan çıkarmak için büyüye başvurabilir. *Altın Perçemli Oğlan Sırma Saçlı Kız* masalının kahramanı olan çocuk hilekar Çengi'nin yaptığı büyüden etkilenerek Çengi'ye aşık olur. Yine istisnai bir ahlak dışı durum *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* masalında görülür. Vezir, evli olduğu halde kendini baştan çıkaran kadın ile evlenir.

Seçilmiş kahraman baştan çıkaran kadın tarafından zor durumda bırakılsa da erdemi sayesinde kadının tuzaklarını geçmeyi başarır.

3.2.3.3 Engeller veya Kötülük Yapar. Anadolu Türk masallarında baştan çıkaran kadınlar kötü taraflarını kahramanı engelleyerek veya kötülük yaparak gösterir. Bu kadınlar, kadın kahramanın rakibi olarak veya kadın kahramanın yerine geçerek zarar verebilir. *Mercan Kız* masalında cariye, Mercan Kız'ın rakibi olan cariye yerine geçmek için kızın saçındaki sihirli iğnelerini çıkararak kuşa dönüşmesine sebep olur ve yerine geçer. *Cemile* masalında üvey anne Cemile'nin evden kovulması için eşine baskı yapar. *Kör Padişahın Oğlu* masalındaki Kara Kuş delikanlının aşık olduğu kızı kaçıracak baştan çıkarıcı kadın rolünü üstlenir. Kadınlar kahramanın elindeki değerli şeyleri çalarak da kötülük yapabilir. Sihirli bir nesne veya değerli eşyalarını kaybetmek kahramanı zor durumda bırakır. *Keloğlan* ve

Keloğlan ve Altın Yapan Tası masallarında Keloğlan'ın sahip olduğu sihirli nesneleri alan eşi kaybolur. Değerli nesnelerini kaybeden Keloğlan eşini bulup sihirli eşyalarını geri almayı başarır. *Süpürgecinin Çocukları* masalında Dünya Güzeli çocuğun içindeki sihirli yüreği alır ve çocuğu ıssız bir adaya atar. *Ejderha Kuyusu* masalında, kuyuya inen vezir kızlarla karşılaşır fakat kızlar veziri aldatıp kaçar. Kızları takip eden vezir hayatını tehlikeye atar.

Kahraman kadın tarafından verilen bir görevi yerine getirmek için hayatını tehlikeye atacak bir yolculuğa çıkmak zorunda kalabilir. *Aslan Sütü* masalında kahraman eşinin tedavisi için aslan sütünü bulmak zorunda kalır. Kahramanın veya eşinin şekil değiştirdiği masallarda şekil değiştirme bir sırdır ve kahraman bu sırrı söylediğinde eşini kaybeder. *Avcı Ahmet* ve diğer 7 masalda³⁸⁹ kahraman eşinin sırrını diğer insanlarla paylaşmak zorunda kalır ve eşini kaybeder. *Saadet Pehlivan* masalında Saadet Pehlivan kılıcının sihrini söylediği eşinden bu sırrı saklamasını istese de eşi bu sırrı saklayamaz. Saadet Pehlivan'ın sırrını öğrenen cadı sihirli kılıcı çalar.

Baştan çıkaran kadının engellemesi ve kötülük yapması her zaman isteyerek olmasa da kahramana zarar verebilir. Kadının kahramana yaptığı kötülüklerden biri de sevdiği kadına rakip olması ve baştan çıkarmaya çalışmasıdır.

3.2.3.4 Rakip Olur. İdeal insan olan kahraman karşılaştığı insanları etkiler. Eşine ulaşmak için yaptığı yolculuk sırasında karşılaştığı insanlardan bazıları kahramanın cazibesinden etkilenerek kahramana aşık olurlar ve onu yolculuğundan vazgeçirip kendilerine aşık etmeye çalışır. Kahraman bu durumdaki kişileri nazik bir dille reddeder. Kahramanın erkek olduğu masallarda karşılaşılan ve kahramanın eşine rakip olan kadınlar reddedilmelerine rağmen ısrarcı olabilir. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında yolda karşılaştığı Akkız, Abügüneş'i bulmak için yolculuk eden Melül'e aşık olur. Melül Ak Kız'ı reddeder ve Abügüneş'e ihanet etmez. *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* masalında da şehzade, Mahi Mehir'i bulmak için Hicaz'a giderken karşılaştığı kız şehzadeye yardım eder fakat sonra aşık olur. Şehzadeden istediği karşılığı alamayan kadın beddua eder ve Mahi Mehir'le şehzadenin kavuşmasını zorlaştırır.

³⁸⁹ Kahramanın şekil değiştirdiği masallarda kahramanın şekil değiştirmesi bir sırdır ve bu sır insanlar tarafından öğrenildiğinde kahraman bilinen dünyayı terk eder. Bu masallardan bazıları: *Peynir Tulumu* (T4), *Kara Kedi* (T5) *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Benli Bahri* (B4), *Çember Tiyar* (B10), (A12), (DV/10), *Kuru Kafa I* (DVI/19) *Deveoğlu* (K11).

Kahramanın baştan çıkarılmasının orijinal bir çözümü *Parmaksız Ahmet* masalında gerçekleşir. Padişahın isteğiyle görevlendirilen Ahmet, karşılaştığı üç kadın arasında bir tercih yapamaz ve üçüyle de evlenir. Bu durum Türk geleneklerine aykırı olduğu için şüpheyandırır.

Kahramanın eşine ilgi duyan güçlü bir rakip de kahramanla eşi arasına girebilir. *Rüzgar Dev* masalında şehzade, Rüzgar Dev'in eşine aşık olduğunu bildiği halde evlenir. Düğünden sonra Rüzgar Dev kadını kaçıır. Şehzade eşini geri almak için doğaüstü bir varlıkla mücadele etmek zorunda kalır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın eşine rakip olan kadın veya erkekler kahramana zarar verseler de vazgeçmelerini sağlayamaz. Yolculuğu boyunca erdem kazanan kahraman rakip karşısındaki tavrıyla da erdemini gösterir.

Kahramanın karşılaştığı kadın/erkek kahramanın baştan çıkarma veya zor durumda kalma şekillerinden biri de hasta etmektir.

3.2.3.5 Hasta Eder. Türk-İslam kültüründe aşıklar sevdiklerine kavuşamadıklarında ince hastalık olan vereme tutulur. Sevdğine kavuşamayan kahraman emeline ulaşamadığında sağlığını kaybederek zarar görür. Kahramanın aldığı bir bedduayla bilmediği birine aşık olduğu masallarda sık görülen bu durumda kahramanlar hastalanır. Hasta olan kahramanlar genellikle genç oldukları için ebeveynler evlatlarının iyileşmesi için yolculuğa çıkmasına müsaade eder. *Dev Baba* masalında padişah oğluna evlenmesi için gelin adaylarını gösterse de şehzade bu kadınlarla evlenmeyi kabul etmez. Şehzadenin evlenmek istediği dev kızı padişah istemeyince de hasta olur. Benzer bir durum *İlik Sultan* masalında görülür. Yemen Şehzadesi aşık olduğu İlik Sultan'a ulaşamayınca hastalanır. *Bahtiyar Bey'in Masalı* masalındaysa sultan, sarayın bahçesine gelen kuştan etkilenir. Kuşun aslında bir şehzade olduğunu bilmediği halde aşık olur ve aşkıdan hastalanır.

Monomitte geçen kadınlardan bazıları doğurgan, hayat kaynağı olsalar da bazı kadınlar kötü niyetlidir. Baştan çıkaran kadının bu kötü niyetli veya arketip olarak hilekar diyebileceğimiz kadın olduğu görülür. Bu kısımda hilekarın kadın şeklinde ortaya çıkması kadının değişken bir figür olarak görülmesi gerektiğini gösterir. Türk-İslam geleneğinde anne, eş, kız kardeş olan kadın figürü manen önemlidir. Anadolu Türk masallarında da kadın kötü olduğu durumlar iyi olduğu durumlara nispeten daha az görülür.

Kahraman baştan çıkaran kadın/erkek ile ilgili bu sınavı da geçmesinin ardından erginlenmesindeki sınavları tamamlar. Monomite göre bu aşamadan sonra kahramanın babanın gönlünü alması ve tanrılaştırılması gerekse de Anadolu Türk masallarında Babanın Gönlünü Alma aşamasında kahramanın öncelikle bilinen dünyaya dönmesi gerekir. Anadolu Türk masallarında sınavlarını tamamlayan kahraman başarısının ödülüne ulaşır.

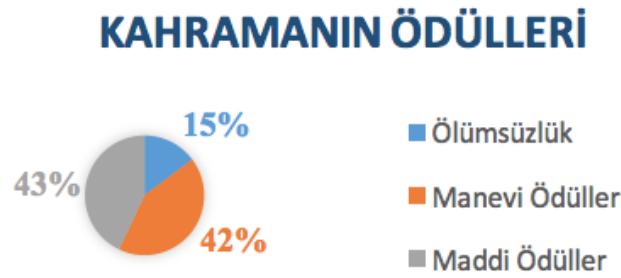
3.2.4 Ödül

Yolculuğu boyunca eşik bekçisi, sınavlar, baştan çıkaran kadını aşan kahraman bir ödüle ulaşır. Masalarda yolculuğun amacı bilinmeyen dünyanın son noktasında gizlenen bir kişi, eş, değerli nesneye ulaşmaktır. Kahramanın görünen amacı bu kişi veya nesneye ulaşmak olsa da yolculukta aldığı asıl ödül farklı imgeler şeklinde somutlaştırılmış kozmogonik evrenindeki hakikate erme yani ölümsüzlüğe ulaşmaktır. Masalı oluşturan ve dinleyen insanların bilinçaltılarında yatan en büyük arzu olan ölümsüzlük, dünyevi aşamaları ve sınavları aşan kahramanın da kendini dinleyenlere sunacağı en büyük ödüdür. Bilinen dünyanın temsillerinden kurulu masal evreninde ölümsüzlük bedenın sonsuz hayata ermesinden ziyade ruhun tekamülü neticesinde ulaştığı sonsuzluk halidir. Masalarda yolculuğu tamamlayan kahramanın akıbeti açıkça anlatılmaz fakat öldüğü de söylenmez. Masalın sonunda kahraman manen gelişir bilgeliğe ulaşır. Kahramanın kurtulduğu dünyevi kaygılardan en önemlisi ölümdür ve bu kaygısından da kurtulduğu dinleyicilere hissettirilerek masal sona erer. İnsanlığın en büyük arzusu olan ölümsüzlük, evrenin sırlarını kavrayan kahramanın fani bedeninin ötesinde bir hale yükselmesi ruhunun evrenin sonsuzluğuna ulaşmasıdır. Bu soyut imgeler bazı masalarda sihirli nesnelerle somut bir hale büründürülebilir. Ölümsüzlük veren nesne kahramanın hedefi ve ulaşacağı ödülün olduğu masallar istisna olmaktan ileri gitmez. Sıradan insanların ulaşmak isteyeceği büyük ödüllere ulaşma amacıyla yola çıkan kahraman yolculuğu sırasında daha değerli bir ödülün varlığını kavrar ve manen gelişimi sırasında asıl mücadele etmesi gerekenin egosu olduğunu idrak ederek egosunu yenmeye çalışır. Tüm iyilikleri üzerinde toplayan ve ideal insan olduğunu gösteren kahraman ölümsüz olmayı hak eder.

Masalarda da diğer Doğu mitolojik anlatılarında olduğu gibi ölümsüzlük iksiri *Ab-ı Hayat* olarak temsil edilir. *Garip Çoban* masalında çobanın görevi *Ab-ı Hayat*'ı getirmektir. Çoban zorlu bir yolculuktan sonra bulduğu *Ab-ı Hayat*'ı padişaha vermez. Farklı bir su vererek padişahı aldatır. Masallar dünyasında bile ulaşılamayan ulaşılsa da fayda etmeyen

böyle bir nesneyi aramak yerine insanların kendi nefislerini terbiye ederek ruhen ölümsüzlüğe ulaşabilecekleri mesajı verilir.

Kahraman nefsinin isteklerinden uzaklaşır ve hakikati kavramayı başarır ise manen gelişir ve kemale erer. Masalda kahramanın ulaşacağı en önemli ödül nefsin terbiye etmesi olsa da yolculuğun imtihanlar aşamasının sonunda kahraman maddi ve manevi ödüllere ulaşır. İmtihanları başarıyla geçen kahramanın aldığı manevi ödüller; erdem kazanma ve eşine veya kaybettiği kişiye kavuşmasıdır. Kahraman masal dünyasındaki yolculuğuna uygun; sihirli nesnelere, sihirli güçler, saltanata, zenginlik gibi maddi ödüllere ulaşabilir. Kahramanın en büyük ödülü ölümsüzlük dışında kalan ödülleri maddi ve manevi olarak incelemek mümkündür. Bu üç ödülün masallarda görülme oranı şu şekildedir:



Şekil 29. Anadolu Türk masallarında kahramanın kazandığı ödüller

Kahraman nihai ödül aşamasının görüldüğü 149 masaldan 22 masalda ölümsüzlükle, 63 masalda manevi ödüllerle 64 masalda ise maddi ödüllere ulaşır. Monomitin nihai ödülü tanrılaşma, Anadolu Türk masallarında nihai ödülse bedenden kurtulma ve kemale ermedir.

3.2.4.1 Büyük Ödül. Yolculuğu sırasında karşılaştığı engelleri insanüstü güçleri, sihirli nesneler veya yardımlarla aşan kahraman hiçbir insanın yenemediği ölümle sınandığında bu en büyük zorluğu da aşarak seçilmiş kişi olduğunu gösterir. Anadolu Türk masallarında kahramanın ölümsüzlüğü belirsiz bir şekilde geçilebilir veya bazı masallarda kahramanın ölüp dirilmesi şeklinde gösterilebilir. Macera sırasında bir kaza geçiren kahraman ölürse mutlaka dirilerek yolculuğa devam eder. Anadolu Türk masallarında yolculuğu sırasında ölen kahraman mutlaka dirilir. Masallarda ölen kahramanın dirilmesi farklı şekillerde gerçekleşir. *Konuşan Kaval* masalının kahramanı Dal, göle düşer ve gölün kenarındaki bir ağaca dönüşür. Ağacın dallarından birini kesip kaval yapan çoban sayesinde başına geleni anlattığında babası tarafından ağaç halinden insan haline geçirilir. *Gül Güzeli* masalında

şehzade öldükten sonra rüyasına bir kadın girer ve şehzadeye dirilmesi için yapması gerekenleri anlatır. Kadının söylediklerini yapan şehzade dirilir. *Üç Şehzade* masalında şehzadenin ruhu periler tarafından kaçırılır. Eşi durumu öğrenir ve eşinin ruhunu perilerden alarak dirilmesini sağlar. *İhtiyar Kuş* masalında kahraman öldükten sonra ihtiyar kuşun yardımıyla hayata döner. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalında şehzadenin atlı tarafından kaçırılan eşini almayı denediğinde başaramaz ve öldürülür. Kartal eniştesi şehzadeyi diriltir ve atlıyı yenerek eşini geri alması için yardım eder. Ölen kahraman sihirli nesneler sayesinde de dirilebilir. *Muradına Ermiyen Dilber* masalında İnci Saçan Kız, ölümünden sonra bir çocuk doğurur ve bu çocuk annesini diriltecek sihirli bileziği bulup getirir. Bileziği takan kadın dirilir. *Rüzgar Dev* masalında ölen şehzadeyi dirilten sihirli nesne kuşların cennet bahçesinden getirdiği sihirli sudur. Bu su daha önce bahsettiğimiz *Ab-ı Hayat* olabilir. *Turunç Perileri* masalında Turunç Perisi, şehzadenin eşinden kaçmak için kuşa dönüşür, kaçamaz ve öldürülür. Tüylerinden biri sayesinde tekrar dirilir. Kahramanın dirilmesi büyü masal dünyası için tuhaf karşılanmaz.

Kahramanın başına gelen bir kaza veya uğradığı bir saldırı neticesinde ölmesini gerekirken hayatta kalmayı başarması da ve ölümsüz olduğunu gösterir. Masallarda bu durumun genellikle bir hayvan tarafından yutulan kahramanın ölmemesi ve hayvanın karnından dışarı çıkmayı başarması şeklindedir. *Kırk Kardeş* masalında mercimek şeklindeki çocuklar kurbağa tarafından yutulmalarına rağmen hayatta kalır. *İki Kardeş* masalında kadın halayık tarafından atıldığı havuzdaki balık tarafından yutturulur. Balığın karnında hayatta kalmayı başarır hatta çocuğunu doğurur ve durumu öğrenen eşi havuza gelir ve karısıyla çocuğunu kurtarır.

Masallarda kötü büyüün en korkutucu hali taş kesilmedir. Taş kesilme büyüüne maruz kalan kahraman canını yitirir hareketsiz kalır ve bu durumdan kurtulmak için bir şey yapması da mümkün değildir. Büyü ve dua sebebiyle taşla dönüşen kahramanın büyüün bozulması için yardım alması gerekir. Çözülme için büyü veya dua gereklidir. Mahmut'un büyü ile taş kesilmesi ve büyüden kurtulmasının anlatıldığı *Ahmet ile Mahmut* masalında gökyüzünde gördüğü Kelimetullah'ı okuyamayan Mahmut taş kesilir. Mahmut'u bulan kardeşi Ahmet Kelimetullah'ı okur ve kardeşini kurtarır. *Güneşin Kızı* masalında delikanlı büyü ile taş kesilir başka bir büyü ile çözülmeyi başarır. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masalında Arap, delikanlıya büyü yapar ve delikanlı taş kesilir. Delikanlının kardeşi *Arap*'ı yasemin dalıyla döver ve delikanlıyla daha önce taşla dönüşen insanları kurtarır. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Mehmet taş kesilir ve çözülerek insan haline döner. Taş kesilme

Anadolu Türk masallarında sık rastlanan bir büyüdür ve kahraman bu büyüden yardımcıları sayesinde kurtulur.

Türk masal kahramanı yolculuğu boyunca başına ne gelirse gelsin hayatta kalır ve yolculuğuna devam eder. Yolculuğunu tamamladığında da yaşlanması veya ölmesi anlatılmaz. Yolculuk içinde ölüp dirilen kahramanlar bilinen dünyaya dönen kahramanın sonsuz hayata kavuştuğu mesajını örtük olarak verir. Kahramanın doğaüstü güçlerinden en kıymetlisi olan ölümsüzlük bu sebeple büyük ödüldür. Kahramanın ölümsüz olması bir ödül değil erdeminin göstergesidir. Manevi olgunluğa erişen kahraman kemale erdiğinde gerçek ödüle ulaşmıştır. Masallarda sihirli doğaüstü ödüller yolculuğun amacı olsa da daha değerli ödüller sevdiği kişiye kavuşma veya yakınına kurtarma gibi manevi olanlardır.

3.2.4.2 Manevi Ödüller. Kahraman yolculuğun her aşamasında farklı bir güç elde eder, sihirli nesneler ve doğaüstü yardımcılar edinir fakat bu güçlerin anlamlı bir hale gelmesi için kahramanın manevi olgunluğa ermesi ve güçlerini kendi için değil toplum faydasına kullanacak ahlaka sahip olmasıyla mümkündür. Kahramanın kayıp bir yakınına ulaşması, kendine uygun bir eş bulması da erginlenmesinin tamamlanmasını için ehemmiyetlidir. Hatta Anadolu Türk masallarında bu iki durum kahramanın imtihanları neticesinde varmaya çalıştığı nihai hedeflerdir. Kahramanın yolculuğunda edineceği en büyük ödül ve yolculuğunu anlamlı kılacak şey erdem kazanmasıdır.

Kahraman fiziksel gücü ve cesaretiyle zorlu sınavları geçerken erdemiyle aşması gereken sınavlarla da karşılaşır. Baştan çıkarıcı kadını aşmak bunlardan biridir. Kahraman yolculuğun ilerleyen aşamalarında fedakarlık, sadakat gibi erdemler sebebiyle kendisine teklif edilen soylu bir eşle evlilik hakkından vazgeçerek erdemini gösterebilir. Kahraman bu hakkı kardeşlerine veya yolculuğunda kendine yardım eden arkadaşlarına devrederek yapılan iyiliklere de mukabele etmiş olur. Kahramanın padişahın kızı ile evlenme hakkını elde ettiği *Külâh*, *Kamçı* ve *Seccade* masalında şehzade kendini bekleyen sevdiğine sadık kalır ve hakkını abisine devreder. *Atın Oğlu* masalında yeraltı dünyasının padişahı ejderhayı öldüren kahramanı kızıyla evlendirmek istese de Atın Oğlu bu teklifi reddeder ve yeryüzüne çıkmak ister. *Zümrüdüanka Kuşu* masalında da şehzade yeraltı diyarında aynı durumu yaşar ve padişahın teklifini reddeder.

Manevi olgunluk kahramana bilgeliği de getiri. *Yıldız Falı* masalının kahramanı Mahmut, rüyasında bir seyahate çıkar ve bilinmeyen dünyaya gider. Burada kendini bilge seviyesine

çıkarmak tecrübeler yaşar. *Kırkınıc Oda* masalında da Kaplan adam, yolculuğu sırasında geçtiği sınavlar neticesinde bilgeliğe ermiştir ve saraya dönerek bilge bir yaşam sürer.

Masallardaki kadın kahramanlar erkek kahramanlar kadar fiziksel zorluklarla karşılaşp aşmaz. Kadından beklenen ahlakını koruması ve eşine bağlılığıdır. Erkekler tarafından zor durumda bırakılan kadınlar bu durumları atlatıp eşlerine ulaşarak kahramana dönüşebilir. Erdemini muhafaza eden kadınlar masalın sonunda mükafatlarını alır, yolculuk sırasında kadına kötülük edenler cezalandırılarak iyilik yüceltilir. Kadın kahraman için nihai ödöl eşine ve ailesine kavuşmaktır. Başkahramanı kadın olan masallardan *Beşer Kız'da* Beşer kız, yalnız kaldığında güzelliğinden etkilenen erkekler tarafından taciz edilse de iffetini korur. Kendine güvenli bir yer ararken girdiği sarayda saklanırken saraya gelen eşine kavuşur. *Emanete İhanet* masalında da kadın kahraman benzer sorunlar yaşadktan sonra eşine kavuşur. *Saka Güzeli* masalında, Vezirin kızı ayrı kaldığı sevgilisine bağlı kalmasının ödölöl olarak Saka Güzeline kavuşmayı başarır.

Kahramanın erdemi yolculuğu sırasında karşılaştığı yardımcıları ve arkadaşları tarafından da yapılan telkin ve yardımlarla da artırılır. Kahraman özellikle manevi yönü olan yardımcıların verdiği öğütleri dikkate alıp uyguladığında mükafatını alır. *Dört Nasihat* masalında kahraman çalışması karşılığı ustasından öğütler alır. Bu öğütler çıktığı yolculukta karşılaştığı sorunları çözmesine yardım eder. Zengin ve erdemli bir adam olarak evine döner.

Kahraman yolculuğun başından itibaren yaşadığı zorluklara rağmen isyan etmeyen kahraman insanlara karşı iyi davranmayı sürdürerek erdemli olduğunu ispatlar. *Ayşe Kız* üvey annesinin isteğiyle kendini evden atan babasının yanına hazine dolu bir sandıkla geri döner. Üvey annesi hazineyi gördüğünde kendi kızıyla aynı yolculuğu yapmak istese de kötü niyetli olduğu için aynı yolda cezasını çeker. Annesini kaybeden kadın kahramanların üvey annenin zulmüne maruz kalması Anadolu Türk masallarında sık görülen bir durumdur. *Fadime Kız* masalında da üvey annesinin zulmüne maruz kalan Fadime, sebat eder ve sebatının karşılığı olarak şehzade ile evlenir. Ailesini ve kardeşleri bir araya getirmeyi başarır. *Cemile* masalında annesi tarafından bayıltılarak ıssız bir yere atılan Cemile'yi Beyoğlu bulur ve aşk olur.

Erdem kazanmak kahramanın yolculuğunun örtük hedefi olduğu için açık bir şekilde gösterilmez. Masallarda kahramanın erdem kazanması dinleyenlere açıkça gösterilmek yerine sezdirilir. Kahramanın erdemi karşılaştığı durumlara karşı sergilediği tavırlarla

görünür hale gelir. *Söz Dinlememenin Cezası* masalında ormanda kaybolan çocukların evlerine dönmeyi başardıktan sonra hayatları boyunca hayır işleriyle ilgilenmeleri erdem kazandıklarını gösterir. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında Mahmut, sıkıntılarla dolu hamallık mesleğini sürdürürken gördüğü rüyada çıktığı yolculukla aydınlanır. Rüyasından sonra ekonomik sıkıntılar çektiği hayatının kıymetini fark eder. *Kapının Kölesi* masalının kahramanı siyahî köle, yaptığı yolculukla erdem kazanır ve ten rengi değişir. Döndüğünde daha önce kendini ten rengi siyah olduğu için hakir gören padişaha da hatasını göstererek onun da erdem kazanmasını sağlar.

Kahraman, mutlak iyiliğin temsilcisidir ve yolculuğun başında taşıdığı kusurlar varsa bunları Kuyu aşamasında veya imtihanlar sırasında atmalıdır. Kahramanın kötü huylarından kurtulması kendisi için de bir çeşit ödüldür. Seçilmiş kişi olan kahramanın kusuru sıradan insanlar için rahatsızlık vermese de ideal insanın arınması gereken tembellik gibi sabit eksikliklerdir. Tembel kahramanların en meşhuru Keloğlan'dır. Zekası sayesinde sıradan işlerle vakit kaybetmek istemeyen Keloğlan'ın bu tavrı tembellik şeklinde anlatılır. Tembelliği yüzünden zorla evinden uzaklaştırılarak maceraya atıldığı *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında, Keloğlan yolculuğu sırasında zekasıyla zorlukları aşar ve ganimetleriyle birlikte eve döner. *Çoban Ali* masalının kahramanı Ali, masalda tembeldir ve Keloğlan gibi somut bir yolculuğa çıkmadan rüyasında bir aydınlanma yaşayarak bu huyunu terk eder. Kahraman kötü özelliklerinden kurtulmadan nihai ödülüne ulaşamaz. *Gülperi ile Elmakız* masalının başında kahraman Gülperi, müsrif olduğu için babasından kalan serveti tüketir ve zor durumda kalır. Elmakız'a aşık olduktan sonra kötü huylarından kurtulur ve ödül olarak da sihirli bir su içerek saz çalma kabiliyetine sahip olur. *Emir Yemen* ve benzeri masallarda³⁹⁰ kadın kahramanın eşinin şekil değiştirmek gibi bir sırrı vardır. Kahraman bu sırrı paylaştığında eşi uzaklaşır ve hatasını fark eden kahraman eşinin gönlünü almak için zorlu bir yolculuk yapar. Sır saklayamamak erdemli kahraman için bir kusurdur ve kahraman bu kusurunu telafi ettiğini zorlu yolculuğunda yaşadığı zorluklara rağmen sebat etmesiyle gösterir. Yolculuk sonunda eşinin gönlünü almayı başarır ve hata yapsa da bu hatayı telafi ederek erdem sahibi olduğunu gösterir.

Kahramanın erginlenmesinin tamamlanması için gerekli olan eksikliklerden yoksun olmaması için aile fertlerinin güvende ve bir arada olması gerekir. Masalda kahramanın sınavlarının bir kısmı değerli kişiye ulaşma veya değerli kişiyi zor durumdan kurtarmasıdır.

³⁹⁰ Kadın kahramanın eşinin sırrını saklayamadığı masallar: *Peynir Tulumu* (T4), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Şah Yusuf* (K32), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Pamuğu Peri* (DVIII/3).

Kahraman kaçırılan veya kaybettiği aile fertlerine ulaşmadan erginlenmesini tamamlayamaz. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında çocukken ailelerinden uzaklaştırılan kahraman önce hayatta kalmayı başarır daha sonra saraya dönerek ailesine bir araya getirir. *Kamer Tay* masalında sultan, devden ve dünyevi her sorundan kurtulmayı başardıktan sonra periler ülkesinde çocuklarına kavuşur. *Tasa Kuşu* masalında padişah kızına bir ders vermek için Tasa Kuşu'nu görevlendirir. Tasa Kuşu sultanı kaçıtır ve saraya dönmeye çalışan sultana zorluklar çıkarır. Sultan bu tecrübe sırasında yaşadığı tecrübeden ders alır nihayetinde, perinin lütfuna erişir, öldüğünü düşündüğü çocuklarına kavuşur.

Kahramanın eş bulması da manevi bir ödüldür ve kahraman bu ödülle birlikte hayatındaki eksiklikleri gidermiş olur. *Kırk Bir Kuğu* masalında sevdiği kadının üzerindeki büyüü bozan şehzade, kendine uygun bir eş bulur. *İnci Salkım* masalında kahraman cadıyı aşarak eşine ulaşır. *Hızır ile Üç Kardeş* masalında küçük kardeş iki farklı erdeme sahiptir. Kardeşleri açgözlülük ve dünya malına tamah ederek Hızır'dan maddi şeyler isterken kahraman uygun bir eşin en büyük servet olduğunun farkında olduğu için bunu ister. Kahraman ikinci erdeminin vefa olduğunu yıllar sonra gelen Hızır'ın yaptığı imtihanda gösterir. Hızır kahramana gelir ve şifa bulması için çocuğunun kanına ihtiyacı olduğunu söyler. Adam, Hızır için çocuğunu feda etmeyi kabul ederek vefasını gösterir. Hızır adamın vefasını beğenir çocuğa bir şey olmasını engeller. Kahraman iki sınavı da geçmenin ödülünü huzurlu bir aileye sahip olarak alır. *Uzun Yunus* masalında Uzun Yunus, periler tarafından kaçırılır. Sultan Uzun Yunus'u perilerden kurtarır ve evlenirler

Kahraman eşine zor bir düşmanı yenmesinin mükafatı olarak da ulaşabilir. Bu düşman genellikle halkı rahatsız eden doğaüstü bir varlıktır. *Yedi Başlı Ejderha* masalında kahraman bilinmeyen dünyadaki güçleri yenmesinin ödülü olarak padişahın kızlarını kendi ve kardeşleri için eş olarak almaya hak kazanır. *Karga III* masalında avcı, görevlerini yerine getirerek erdemli ve çalışkan olmasının karşılığında eşini bulur. Erdem sahibi olmak *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalı ve benzeri masallarda³⁹¹ kahraman erdemi sayesinde bir eşe sahip olabilir. Bu masalda Bezirganın Oğlu, erdemli olduğu için sihirli güçleri olan bir eşe kavuşur. *Cemile* masalında Cemile, önce üvey annesinin zulmüne uğrar evinden atılır Beyoğlu ile evlenip bir yuva kurunca üvey annesi tekrar Cemile'yi bulur ve

³⁹¹ Kahramanın erdemi sayesinde bir eşe sahip olduğu masallar: *Kara Koyun* (DV/9), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Korkusuz Oğlan* (DVI/12), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Oduncunun Kızları* (DVII/7), *Peri Kızı* (T2), *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), (DV/12), *Kıllı Dervîş* (DVI/7) *Balböyrek* (DII/4), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Ejderha Kuyusu* (K17).

çocuklarının gözlerini oyar ve Cemile'ye iftira atıp kovulmasına sebep olur. Cemile yine başka bir Beyoğlu ile karşılaşır ve evlenerek mutlu bir yuva kurar. Kötüler kötülüklerinden vazgeçmese de iyi kalpli Cemile çektiği acılara rağmen sonunda yuvasını kurmayı başarır.

Kahraman aile birliğini sağlamayı başarırsa manevi olarak tatmin olur. Ailesinde kaçırılan veya kayıp eş, çocuk, kardeşleri bulan kahraman manen tatmin olur. *Akıllı Oğlanlarla Deli Oğlan* masalının kahramanı aklî sağlığı yerinde olmasa da hapse düşen kardeşlerini kurtarmayı başarır. Kardeşleri Delioğlu'na karşı yaptıkları hatayı anlar. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, yolculuğu sırasında kayıp kardeşini bulmayı başarır. Sihirli tavuğu yediği için gittiği ülkenin padişahı olur ve maddi ödül de elde eder.

Erginlenmede manevi ödüller kahramanın sevdiği yakınlarını bir araya getirip onları düştükleri zor durumdan kurtarma sayesinde hissettikleri duygulardır. Kendini sevdikleri için tehlikeye atmaktan çekinmeyen kahraman dinleyicileri üzerindeki etkisini artırır ve erdemiyle hayranlık uyandırır.

Manevi ödüller daha ziyade soyut hissiyatlardır. Kahramanın imtihanları geçmesinin ardından manevi ödüllerin yanında somut maddi ödüller alması da sık görülen bir durumdur.

3.2.4.3 Maddi Ödüller. İmtihanları geçen kahramanın başarıları manen değerli kişilere ulaşması, erdem kazanmasıyla ödüllendirilir. Manevi ödüllerin değeri ölçülemez. Kahramanın yaptığı yolculuk ve elde ettiği başarı somut varlıklarla ödüllendirilerek masal dinleyicilerine gösterilebilir. Kahraman imtihanları geçtiğinde ulaştığı; saltanat sahibi olma, servete kavuşma, değerli nesne, doğaüstü güç gibi maddi ödüller de somut ödüllerdir.

Somit ödüller arasındaki sihirli nesneler kahramana farklı güçler verir. *Sefa ile Cefa* masalında Cefa toprağı eline alıp hayvanların üstüne attığında tehlikeli hayvanlar sakinleşir ve Cefa zor durumdan kurtulur. *Kör Padişahın Oğlu* ve diğer masallarda³⁹² kahraman sahip olduğu sihirli nesneler sayesinde dönüş yolculuğunda karşılaştığı engelleri aşar. *Kısmetimi Arıyorum* masalında sihirli kılıç Acar'ın gücünü artırır. Cadı Acar'ın kılıcını çaldığında güçleri azalır fakat arkadaşları kılıcı bulup geri getirerek Acar'ı iyileştirir. Kılıç dışında masallarda farklı ilginç sihirli nesneler de görülür. *Tılsımlı Kamçı* masalında Mahmut, insanları hayvana çevirme gücüne sahip sihirli bir kamçıya sahip olur. *İki Kardeş*

³⁹² Kahramanın sihirli nesneler sayesinde eşine kavuştuğu masallar: *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Altı Kız Babası* (B14), *Kral Padişahın Kızı* (B5).

masalında Ömer, cadının sihirli değneğini ele geçirerek sihirle taşla dönüşen insanları çözer. *Sihirli Ayna* masalında şehzade, Arap Üzenginin sihirlerini öğrenir ve sihirli kılıca sahip olur ve babasının sihirli aynasını devlerden alır, tüm sihirli nesnelere ve peri padişahını elde eder. Kahraman farklı güçleri olan sihirli yüzüklere de sahip olabilir. *Han Arap* ve diğer 2 masalda³⁹³ kahraman sorunları çözmesini sağlayan sihirli yüzüğe sahiptir. *Kelikçi* masalının kahramanı Kelikçi birlikte Hacca gittiği hoca tarafından aldatılsa da saf kalpliliğinin ödülü olarak sihirli bir berat alır.

Sihirli nesnelerin sahip olduğu güçler gibi bazı insan ve canlılar da farklı güçlere sahip olabilir. Bu kişi veya canlılar da kahramana yardım ettiklerinde sihirli nesneler gibi zor durumdan kurtarabilir. Bu doğaüstü güçlere sahip yardımcı genellikle sihirli hayvanlardır. *Fadime ile Sarı İnek* masalında Sarı İnek Fadime ile konuşur ve yol gösterir. Öldüğünde kemikleri sihirlidir ve Fadime'yi kurtarır. *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalında gizemli kuşlar yolculuğu boyunca karşılaştığı engelleri aşması için masalın kahramanı olan çocuğa yardım eder. *Karga Peri* masalında çocuk kargadan sihirli nesnelerin yerini öğrenir ve nesneler sayesinde padişahın isteklerini yerine getirmeyi başarır. *Balık Anne ile Keloğlan* masalında Keloğlan'ın kayınvalidesi sihirli güçleri olan bir balıktır ve padişahın verdiği zor görevleri aşmak için Keloğlan'a yardım eder. İmtihanları geçen Keloğlan sultan ile evlenmeyi başarır.

Kahramanın sıradan insanlardan farkı şekil değiştirmek gibi doğaüstü bir güce sahip olması da Anadolu Türk masallarında görülen kahramana verilmiş başka bir ödüldür. Bu doğaüstü masalın hemen başında kahramanda görülebilir. İmtihanlar neticesinde ortaya çıkan güçler bu güçten farklıdır. güç *Sihirbaz ile Öğrencisi* masalında sihir güçleridir. Masalın kahramanı yardımcı olarak gittiği sihirbazdan öğrendikleri ile doğaüstü güçlere sahip olmayı başarır. Hayvan ve farklı bir canlı şekline dönüşebilme de doğaüstü güçlerdendir. *Keçi Kız* masalında keçi şehzadeyi kendine aşık edecek kadar güzel bir kıza dönüşür ve şehzade ile evlenerek saraya yerleşir. *Kara Koyun* masalında çobanın hayvanlarla konuşma kabiliyeti, *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalındaki kızın doğaüstü güçleri doğuştan gelir.

Bu kısımda bahsedilen dönüşüm *Kapının Kölesi* masalı gibi örneklerde görülen imtihanlar süresince gerçekleşir. Bu masalda padişahı öfkeliendiren kölenin ten rengi yaptığı yolculuk sırasını değiştirir. Padişah siyahi kölenin geri döndüğünde sihirli taşlara ve keramet gücüne sahip olduğunu görünce hatasını anlar. *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız bütün zorlukları

³⁹³ Kahramanın sihirli yüzüğe sahip olduğu masallar: *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Kösenin Atı* (DVI/14).

aşmayı başarır. Ödüle ulaştığında ise beddua sonucu erkeğe dönüşerek kadın olduğu için yaşadığı sıkıntıları da aşma fırsatına sahip olur. Masallarda görülen bu dönüşümün farklı örnekleri gençleşmektir. *Dünya Güzeli* masalında Şehzade, zorlu sınavlar sonucu bulup padişaha getirdiği kısrak sütüyle yıkanarak *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalındaysa yaşlı kadın Peri Padişahına ettiği hizmetlerin ödülü olarak Peri padişahının yaptığı sihir sayesinde gençleşir.

Sihirli güçler masal dünyasının renkli hale gelmesini sağlayan sembolik olarak da kahramanı yücelten unsurlardır.

Kahramanın elde ettiği maddi ödüllerin en büyüğü saltanata sahip olmaktır. Erkek kahraman tahta geçerek veya tahtın varisi olarak kadın kahraman ise sarayda kendine yer bularak saltanat gücüne erişme ödülünü alır. *Parmaksız Ahmet* masalında şehzade, babasının ülkesine ve sihirli güçlere sahip eşlerle bir doğaüstü güçlere sahip bir deve sahip olur. *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* masalında babasına öfkelenip saraydan atılan sultan eşi Tembel Ahmet'i eğitir ve haklı olduğunu babasına göstererek saraya dönme hakkı kazanır. Masalın kahramanı Tembel Ahmet, soylu bir eşe sahip olur ve erdem sahibi olduğu için padişahın varisi olmaya hak kazanır. *Benli Bahri* masalında kız önce sihirli güçlere sahip bir eşe sonra da eşi sayesinde sarayda yaşama hakkına sahip olur.

Saltanat saraya özgü bir mevki olsa da kahramanın ihtiyaç duyduğu güvenli aile ortamına kabul edilmesi de bir nevi saltanatın temsilidir. Kahraman bir aileye kabul edilerek de kendine bir alan kurabilir. *Bahtiyar Bey'in Masalı* masalında Bahtiyar Bey'in annesi oğlunun kurtulduğu öğrenir ve oğlunu bulan kadını aileye kabul eder. *Bumbum* masalında Bumbum, doğruluğu sayesinde gittiği ülkenin padişahı olur. *Doğruluk* ve benzeri masallarda³⁹⁴ kahraman gittiği ülkede tahtın varisi olacak bir evlilik yapabilir. Evlilik manevi bir ödül olsa da tahtın varisi olup saraya girmek maddi bir ödüldür. Saraya giren kahraman isteyebileceği her şeye sahip olmasını sağlayacak bir güce kavuşur. Bazı kahramanlar ise padişah tarafından saraya alınsalar da saltanat gücüne sahip olmazlar. Bu daha ziyade ekonomik bir ödüldür. *Odun Yarıcı* masalının kahramanı oduncu, zekasıyla

³⁹⁴ Kahramanın tahtın varisi olduğu masallar: *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Şehşirah Taşları* (DIX/2) *İlik Sultan* (B18), (A1), *Ütelek* (B16), *Kara Yılan* (A12), (DV/10), *Mehmet Eşkiya* (B17), (DVII/8), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Papağan* (B9), *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1), *Deli Güçük* (B11), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), (DX/4), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Padişahın Kızı II* (DVII/12), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Cimri ile Cömert* (DIII/2).

önce padişahın cezasından kurtulur daha sonra padişahın isteklerini yerine getirmeyi başardığı için eşiyle birlikte yaşamayı için saraya alınır.

Kahraman insanların genel geçim kaygılarının temsili olarak masalda zenginliğe kavuşarak da idealize edilebilir. Kahraman sınırsız zenginliğe kavuşarak dünyevi kaygılarını da aşar. *Üç Kardeş I* masalında üç kardeş zekaları sayesinde zenginliğe kavuşur. *Ayşe Kız* masalında Ayşe Kız, üvey annesi tarafından atıldığı kuyuda karşılaştığı yaşlı kadının verdiği hazine dolu sandıkla eve döner ve babasına serveti verir. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında şehzade girdiği kuyuda bulduğu değerli nesnelerle birlikte kuyudan çıkar. *Evden Kovulan Köse* masalında eşi tarafından kovulan Köse, zekası sayesinde devleri yener ve büyük bir servetle evine döner. *Tık Sopam* masalında Keloğlan, sihirli nesneler sayesinde zenginlik olur ve rahat bir hayat sürer.

Kahraman imtihanlar neticesinde elde ettiği ödülle bilinen dünyaya dönmesi gibi bir sosyal sorumluluğa sahiptir. Güçlenen, istediği eşe kavuşan, yakınlarını kurtaran en önemlisi de erdem sahibi olan kahraman bilinen dünyaya dönerken de zorlu sınavlardan geçebilir. Kahramanın bilinmeyen dünyadan aldığı değerli nesneyi korumakla görevli güçler kahramanı alıkoymak isteyebilir. Dönüş aşamasında imtihanlara başladığı halinden çok daha güçlü olan kahraman bu zorlukları da aşmayı başarır.

3.3 Dönüş

Monomitin Yola Çıkış ile başlayan tam çevirimi, erginleme-inisiasyon ve dönüş aşamaları ile tamamlanır. Yolculuğunun dönüş aşaması, sınavları geçerek bilinmeyen dünyadaki nihai ödüle ulaşan kahramanın ödülü ile birlikte maceraya başladığı bilinen evrene dönmesi sırasında gerçekleşen altı aşamayı kapsar. Kahraman yolculuğunun Erginlenme aşamasında dönüşüm geçirir, doğaüstü güçler edinir, eşini bulur ve ödülleri elde eder. Edindiği ödüllerin en değerlisi ve diğer ödülleri anlamlı kılan ise erdem kazanmasıdır. Güçlenmiş haliyle kazandığı ödülleri de yanına alan kahraman maceranın başlangıç noktasına dönerek topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmelidir. Dönüş yolunda gerçekleşen aşamalar Yola Çıkış aşamasıyla benzerlikler gösterir. Yola Çıkışın ilk aşaması olan Maceraya Çağrı dönüş için de gelir. Kahraman bu çağrıyı da reddeder. Çağrıyı reddetmesine rağmen dönüş yoluna girmek zorunda kalan kahraman bilinen dünyaya ulaşmasını engellemek isteyen veya bilinmeyen dünyada aldığı ödülü götürmesini engellemeye çalışan doğaüstü güçlerle karşılaşır. Dostu olan doğaüstü varlıkların yardımıyla veya edindiği kendi doğaüstü güçlerle mücadele eder. Kahramanın bu güçlerle

mücadele edip geçmesi sırasında Büyülü Kaçış gerçekleştirir. Kahraman Büyülü Kaçışı gerçekleştirerek doğaüstü güçleri geçerek dönüş eşiğini aşmış olur. Kahramanın dönüş eşiğini aşmak için doğaüstü güçlerden destek alması da Yola Çıkış sırasında görülen doğaüstü yardımla benzerdir. Zorlu sınavları geçen, nihai ödülüne ulaşan, ödülünü bilenen dünyaya getirmeyi başaran kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyanın ustası olur. İki dünyada da saltanatın veya gücün sahibi olduğunda nihayet Yaşama Özgürlüğüne ulaşır.

Campbell'ın çevirim tasnifinde gösterdiği dönüş ve erginlenme kısımları Anadolu Türk masallarında iç içedir. Yine çevirimin aşamaları arasında değerlendirilen nihai ödülün mahiyeti Campbell'ın tasnifinde belirttiği sihirli nesne, saltanat, eş bulma gibi ödüllere ulaşmaktan ziyade erdem sahibi olmaktır. Kahramanın ödülü manevi olduğu için kahramanın bu ödülle birlikte bilinen dünyaya dönmesi bilinen dünyadaki insanlara somut bir fayda sağlamaz. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğa çıkış amaçlarından biri olan bir eş bulma da toplumsal hayata katkı sağlayacak bir ödül sayılmaz.

Bu bölümde Campbell'ın tasnifine göre Anadolu Türk masallarında Dönüş aşamasının nasıl gerçekleştiği izah edeceğiz.

Monomitin çerçevesini oluşturan tam çevirimin bir sonraki aşamasında imtihanı geçen kahraman bilinmeyen dünyadan aldığı ödülle bilinen dünyaya döner. Kahraman yaşadığı erginlenme ile geçirdiği dönüşüm ve edindiği güçler sayesinde eş ve ödüllerle bilinen evrene gelerek kahraman olarak topluma karşı sorumluluğunu yerine getirir. Kahramanın macerasının Dönüş aşaması, Ayrılma aşamasıyla benzerlikler gösterir. Campbell'ın monomitinde gerçekleşen Çağrının Reddi Anadolu Türk masallarında dönüş aşamasında sadece 16 masalda³⁹⁵ görüldüğü için bu aşamanın Türk masal kahramanının yolculuğunun bir parçası olarak sayılmaz. Bilinmeyen dünyanın doğaüstü güçleriyle mücadele ederek ödüle ulaşan kahraman bilinen dünyaya dönebilmek için kendi tarafında olan güçlerden yardım almalı ve büyülü bir kaçış gerçekleştirmelidir. Büyülü Kaçışla dönüş eşiğini aşan kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyanın otoriteleri tarafından onaylanır.

Anadolu Türk masallarında Campbell'ın önerdiği akış şemasından önemli bir farklılık olarak Dönüş aşaması Erginlenme aşaması içinde gerçekleşir. Türk masalları

³⁹⁵ Kahramanın dönüşü reddettiği Türk Masalları: *Şap ile Şeker* (K4), *Rüzgar Dev* (K19), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Bumbum* (DII/14), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Ejderha Bey* (DIII/14), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Tahta At* (DIX/3), *Yarım Arap* (DX/4), *Yedi Başlı Dev* (DX/6).

incelememizde ortaya çıkan bir diğer fark da Anadolu Türk masallarında nihai ödülün mahiyetindeki farklılıktır. Doğu Mitolojisinde nihai ödül ölümsüzlük veya erdem yerine kemale ermektir. Kahramanın ulaşmak istediği ödül kemal olduğu için kahramanın bu ödülle birlikte bilinen dünyaya gelerek bir fayda sağlaması pek mümkün değildir. Anadolu Türk masallarında kahramanın yolculuğunun muradı olarak karşılaşılan eş edinme veya değerli nesneyi getirme de toplumsal hayata katkı sağlayacak bir ödül sayılmayacağı için dönüş aşamasının ikinci bölümde değerlendirilmesi Anadolu Türk masallarında monomitin farklı bir sırayla işlediğini gösterir.

Dönüş aşamasında bilinen dünyaya doğru hareket eden kahraman genellikle bir sorunla karşılaşır. Edindiği güçlerle bu sorunu çözmeyi başardıktan sonra bilinen dünyaya döner ve otoriteye kendini onaylatır. Otoriteye kendini onaylatma da Campbell'a göre Erginleme aşamasında gerçekleşir. Otorite tarafından onaylanan kahraman olgunluğa erişmiş, erginlenmesi tamamlanmıştır. Dönüş aşamasında erginlenmesini tamamlayan kahraman Anadolu Türk masallarında tespit ettiğimiz dördüncü aşama olan Kemal'e geçer.

Kahramanın dönüşü Anadolu Türk masallarında Büyülü Kaçış, Yardım, Dönüş Engelini Aşma ve Babanın Gönlünü Alma şeklindeki dört aşamada gerçekleşir.

3.3.1 Büyülü Kaçış

Kahraman bilinmeyen dünyadaki hedefine ulaşması sırasında karşılaştığı tanrıça tarafından desteklendiyse dönüşte de bu desteği almaya devam eder ve yolculuğu kolaylaşır. Aksi taktirde bilinmeyen dünyadan aldığı değerli nesneyi veya kişiyi kaçırmamasını engellemek isteyen güçler kahramanın dönüşünü engellemeye çalışır ve dönüşü zorlaştırır. Eğer macerasında gittiği yerde çatışmalar yaşadıysa da dönüş yolunda peşine takılan güçlerle mücadele etmek zorunda kalır. Bilinmeyen dünyanın doğaüstü güçlere sahip canlıları tarafından engellemeleri aşmak için doğaüstü kahramanlıklar gösterir. Kahraman elde ettiği sihirli nesne, üzerine topladığı doğaüstü güçler veya ulaştığı değerli kişi ile birlikte bu takipçilerden kurtulur ve bilinen dünyaya dönmeyi başarır.

Anadolu Türk masallarında kahraman Büyülü Kaçış aşamasını genellikle bilinmeyen dünyada gerçekleştirir. 4 masalda³⁹⁶ periler ülkesinden, iki masalda³⁹⁷ padişah ülkesi olarak ifade edilen bir diyardan kaçır. Kahramanın kaçtığı güç ise bilinmeyen dünyanın

³⁹⁶ Kahramanın Periler diyarından kaçtığı masallar: *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Üç Şehzade* (DX/1), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14).

³⁹⁷ Kahramanın bilinen dünya içinde kaçışı gerçekleştirdiği masallar: *Tasa Kuşu* (A6), *Tahta At* (DIX/3).

doğaüstü güçlere sahip otoritesi veya doğaüstü varlıklarıdır. Anadolu Türk masallarından kahramanı bilinmeyen dünyada takip eden güç 101 masalda kahramana daha önce yardım eden güçtür. Bu sebeple Büyülü Kaçışı kahramanın kaçtığı güç, kahramanın kaçma yöntemi şeklinde iki başlıkta incelenebilir. Kahraman doğaüstü varlıklardan veya otoriteden kaçır. Kaçma yolu olarak da yine doğaüstü canlılardan yardım alarak veya sihirli gücünü kullanarak kaçmayı başarır.

Kahramanın bilinmeyen dünyanın doğaüstü güçlerinden doğaüstü güçler kullanarak kaçması iki evrendeki güçlü olduğunun da ispatıdır.

3.3.1.1 Kahramanın Kaçtığı Güç. Kahraman dönüş aşamasında engel olmak isteyen doğaüstü güçlere sahip varlıkları aşmak için büyülü yollar kullanmak zorunda kaldığı için bu aşamaya bu isim verilmiştir. Sözü edilen güçler bilinmeyen dünyanın otoritesi ve bilinmeyen dünyanın doğaüstü varlıklarıdır.

Dönüş aşamasındaki zorlukları aşmak için kahraman Ayrılma aşamasındakine benzer yardımlar alır. Kahramanın dönüşünü engellemek isteyen doğaüstü güçlere sahip padişahlar veya devler, periler cinler gibi doğaüstü varlıklar olduğu için yardım edenler de doğaüstü güçlere sahip varlıklar olmalıdır. Kaçışın her iki tarafındaki doğaüstü güçler kaçışı büyülü bir hale getirir. Kahramanın kaçışını engellemeye çalışan doğaüstü varlıklardan en sık rastlanılan devlerdir. *Kız Çocuklarını Sevmeyen İki Padişah* ve diğer 12 masalda³⁹⁸ kahramanı dönüşten engellemeye çalışan dev veya devler olağanüstü hale getirir. Anadolu Türk masallarında Arap olarak geçen cinler de kahramanın dönüşünü engellemek isteyen diğer doğaüstü varlıklardır. Diğer doğaüstü varlıklardan periler 3 masalda³⁹⁹ kahramanı engellemeye çalışır. Masallarda Arap olarak görülen cinler de kahramanın dönüşüne engel olmak isteyebilirler. *Uyku Şehzade* masalında uyku şehzade cinler ülkesinden çocuğunu alıp kaçır. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masalında kız, Arap'ı yenerek abisini kurtarır. Cadılar kahramanın kaçışına engel olan diğer doğaüstü masal kahramanlarındandır. *Sihirli Gül* masalında şehzadenin dönüşünü engellemek isteyen cadıdan kurtulması için cadının kızları yardım eder. Cadının kızları, cadının bahçesindeki sihirli gülleri alan şehzadenin kaçmasına göz yumar. Bu masalda kahramanın cadıdan

³⁹⁸ Kahramanın devler ülkesinden kaçtığı masallar: *Çember Tiyar* (B10), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Cankulu* (DII/15), *Canpolat* (DII/16), *Emir Yemen* (DIII/16), *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* (B1), *Kırk Oğlan* (DVI/10), (T18), *Peynir Tulumu* (T4), *Şah Yusuf* (K32).

³⁹⁹ Kahramanın perilerden kaçtığı masallar: *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (DIII/14), (T11), *Üç Şehzade* (DX/1).

kaçmak için cadının kızlarından yardım almasıyla doğaüstü bir varlıktan kurtulmak için doğaüstü bir yardım alınması örneği çok açık şekilde görülür.

Bilinmeyen dünyanın otoritesi de doğaüstü güçlere sahiptir ve kahraman otorite tarafından dönüşü engellendiğinde doğaüstü güçleri kullanmak veya doğaüstü güçlere sahip olan yardımcılardan destek almak zorunda kalır. *Tasa Kuşu* masalında sultan bilinmeyen dünyanın şehzadesi ile evlenir fakat bilinmeyen dünyanın padişahı tarafından ölüm cezasına çarptırılır. Ceza infaz edileceği sırada Tasa Kuşu sultanı kaçırarak kurtarır. *Ütelek* masalında da bilinmeyen dünyada idam edilmek üzere olan sultan, Aksakallı'nın yardımıyla kurtulur. *Balıkçı Mehmet* masalında kaçıştan ziyade kurtulma söz konusudur. Bilinmeyen dünyanın padişahı Mehmet'in dönüşünü engellemek için konuşan bir bebek bulması şartını öne sürse de Mehmet bu sihirli çocuğu bulur ve dönme hakkını kazanır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın dönüşünü engellemeye çalışan doğaüstü varlıkların başında devler gelir. Bunun dışında diğer masal varlıkları olan periler de kahramanı engellemek ister. Bilinmeyen dünyanın otoritesi olan padişah da kahramanın dönüşünü engellemek istese de Erginlenmede güçlenen ve nihai ödülü bilinen dünyaya götürmeye çalışan kahraman bu güçlerden kaçmak için de farklı yollar kullanır.

3.3.1.2 Kahramanın Kaçma Yolu. Erginlenme aşamalarından geçen kahramanın Yola Çıkış aşamasında aldığı doğaüstü yardım tekrar devreye girerek kahramanın dönüşüne de yardım edebilir. Kahraman yeni bir yardımcıdan da destek alarak dönüşteki zorlukları aşabilir. Kahraman edindiği sihirli güçlerinden, sihirli nesnelerden de yardım alabilir. Kahraman dönüşünü engellemek isteyen güçten sihirli güçlerini veya sahip olduğu sihirli nesneleri kullanarak kaçabileceği gibi doğaüstü güçlerden yardım alarak da kaçışı gerçekleştirebilir. Kahraman daha önce belirttiğimiz gibi seçilmiş kişidir. Seçilmiş kişinin iyi niyeti sebebiyle tüm evren yardımcısıdır. Dönüş yolunda engellerle karşılaşan seçilmiş kişiye yardım için tüm evren seferber olur. Kahramana daha önce de kendine yardım eden doğaüstü canlılar, manevi kişilerden tekrar yardım alır. Kahraman kendi sahip olduğu sihirli nesne ve sihirli güçleri de kullanarak kaçışı gerçekleştirebilir. Kaçışı yardım olarak veya kendi güçlerini kullanarak gerçekleşir. Monomitin bu aşaması ardından gelen aşama ile iç içedir. Büyülü Kaçış bir sonraki aşamada görülen Dışarıdan Gelen Kurtuluş başlığıyla ayırmak oldukça güç olduğundan ikisini birleştirmek yerinde olur. Bu kısmı sadece büyülü hale getiren doğaüstü varlıkların desteği ve kahramanın kaçış şekli olarak iki başlıkta incelemek yerinde olacaktır.

Kahramanın kaçış şekillerinden biri doğaüstü varlıkların yardımını almaktır. Kahramana yardım eden doğaüstü varlıklar dönüşünde takip eden doğaüstü varlıklar gibi devler ve cinlerdir. Devler ve cinler kahramanın ödül ile birlikte bilinen dünyaya geçişi için kahramana yardım eder. *Güneşin Kızı* masalında dev teyze, çocuğa Güneş Kızı ile birlikte bilinen dünyaya dönme konusunda yardım eder. *Seksen Göz* masalında devlerden yardım alan Uğur, sihirli koltuğu bilinen dünyaya götürmeyi başarır. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişaha yardım eden ejderha sayesinde padişah çocuklarını geri almayı başarır.

Sıradan insanların kahramana dönüştüğü masalarda sıradan hayvanlar da sihirli güçlere sahiptir. Hayvanlar arasında kuşlar uçuş kabiliyetleri ile kahramana masal dünyasındaki muhayyel mesafeleri aşmaları konusunda yardım eder. Anadolu Türk masallarında en bilinen kuş “Zümrüdüanka”dır. “Pers mitolojisinde Simurg, Anka, İslam sonrası Türk mitolojisinde Zümrüdü Anka veya Simurg-u Anka” (Batıslam, 2002) olarak geçen bu kuş masal dünyasındaki yardımcı hayvanların en sembolik olanıdır.

“Gerek mitolojide, gerekse pek çok varyantta "olağanüstü kuş"un en önemli özelliği kahramanın binek aracı ya da taşıtı olmasıdır. Kuş, hemen bütün varyantlarda kahramanı yer altından (ya da yerin yedi kat dibinden, kara dünyadan veya karanlıklar dünyasından) yeryüzüne (ya da ak dünyaya, ı ışık dünyasına) çıkarıcı özelliğiyle ön plana çıkmaktadır.”(Duymaz, 1998:92).

Anadolu Türk masallarında bilinen dünya ile bilinmeyen dünya arasındaki yolculukta kahramanın en pratik taşıtı olan Zümrüdüanka ismini masallara da vermiştir. *Zümrüdüanka* masalında küçük şehzade girdiği kuyudan çıkamaz ve yeraltı diyarına geçer. Yeraltı diyarında Zümrüdüanka kuşunun yavrusunu yılandan kurtardıktan sonra padişahın kızını da devden kurtarmayı başarır. Padişah kahramanlığının ödülü olarak kızı ile evlendirmeyi teklif etse de kabul etmez. Yeryüzüne dönmek ister. Zümrüdüanka çocuğunu kurtardığı için kendine minnet duyan Zümrüdüanka’dan yeryüzüne çıkarmak için yardım ister. Zümrüdüanka ile yeryüzüne yolculuğun Anadolu Türk masallarında farklı şekilleri görülür. Bu sihirli yolculukta genellikle Zümrüdüanka yolda içmek için kırk fıçı şarap/su ve kırk çuval et ister. Kahraman, kuş gık dediğinde et gık dediğinde şarap/su verir. Yeryüzüne yaklaştıkları sırada et biter ve kahraman kendi bacağından bir parça kesip kuşa verse de kuş bu etin farklı olduğunu anlar yemez. Yeryüzüne ulaştıklarında kahramana geri verir ve bacağına iyileştirir. Anadolu Türk masallarında sıklıkla görülen Zümrüdüanka farklı isimlerle anılır. *Devkulak* masalında anne kuş, *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* masalında Saka kuşu *Korkusuz Oğlan* masalının kahramanı olan oğlanı kuyudan çıkaran

Loru kuşu *Periler Padişahının Kızı* masalında güvercin, *Yeraltı Diyarının Kartalı* masalında kara diyardaki kartal Zümrüdüanka'nın masallardaki farklı adlarla anılan varyantlarıdır. Benzer özellikler gösteren kartalın yine bir taşıt olduğu fakat kahramanı bilinen ve bilinmeyen dünya arasında taşıdığı *Aslan Sütü* masalında adam aslanı bulmak için gitmesi gereken yere kartalın sırtında gider ve döner. Büyülü Kaçışta Zümrüdüanka dışındaki bazı kuşlar taşıt olmak dışında da kahramana yardım eder. *Kırk Haramiler* ve *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında kahramanlar, güvercinlerden bilgi alır. İstisnai bir güce sahip kuşun anlatıldığı *Söz Dinlememenin Cezası* masalında sihirli bir kuş kurtlardan kurtulmaları ve evlerine dönmeleri için rehberlik eder. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında şehzade, lala ve eşleri bilgi veren kuşların yardımıyla cadılardan *Meram Şah ile Sade Sultan* masalında şehzade ve eşi devden kurtulur.

Türk tarihinde atlar Orta Asya'dan beri en önemli binek hayvanlarıdır. Masallara giren atlar da kahramanın en sık rastlanan yardımcılarıdır. Anadolu Türk masallarında görülen atlar, masal dünyasına uygun sihirli güçlerle donanmıştır. *Sihirli Tavşan* ve 7 farklı masalda⁴⁰⁰ atlar kahramanın kaçış aracıdır. Bu masalarda atlar taşımak dışında kahramana akıl vererek de yardım eder. *Süpürgecinin Çocukları* masalında delikanlı denizde seyahat etmek zorunda kalır ve bu yolculuğu bir yunusla gerçekleştirir. *Kamer Tay* masalında sultan, önce saraydan ayrılır. Sonra çocukları için sihirli bir biçimde rızka kavuşur, sonra da Kamer Tay kadın ve çocuklarını kurtarır. *Yanı Benli Kır At* masalında çocuk, atıyla uçarak devden kaçır.

Anadolu Türk masallarında görülen derleme sorunlarına örnek olabilecek bir durum kaçış hayvanları arasında görülen su aygırıdır. *Yedi Başlı Ejderha* masalında şehzade, deniz kenarındaki büyülü aygır yardımıyla ejderhanın tılsımını bulur. Burada kullanılan aygır erkek attır. Sorun oluşturmaz fakat *Rüzgar Dev* masalında şehzade su aygırları ve atının yardımıyla karısını Rüzgar devden kaçırmayı başarır. *Yarım Arap* masalında ise şehzade su aygırı ile birlikte devin canlarına ulaşmak için yedi denizin ötesine gider. Türk topraklarında su aygırına rastlanması mümkün olmadığı için masalın aktarımında görülen bu hayvanların sihirli atlar olması ve aktarımda değişikliğe uğramaları muhtemeldir.

Seçilmiş kahramana yardım eden hayvanlar taşımak ve yol göstermek dışında koruyucu vazifesi de yüklenir. Aslan ve kaplan doğanın en güçlü hayvanları olmalarına rağmen

⁴⁰⁰ Kahramanın kaçmak için sihirli atını kullandığı masallar: *Tahta At* (DIX/3), *Dünya Güzeli* (DIII/1), *Balböyrek* (DII/4), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *İhtiyar Kuş* (T14), *Kamer Tay* (K29), *Yanı Benli Kır At* (DX/3).

seçilmiş kahramana hizmet eden diğer güçler gibi kahramanın düşmanlarını ortadan kaldırarak yardım ederler. *Kıllı Derviş*, *Ölü Yiyen Adam* ve *Bir Kız ve Yedi Aptal* masallarında kahramana zarar vermek isteyen düşman, sarayın kapısında bekleyen aslan ve kaplan tarafından öldürülerek ortadan kaldırılır. Burada büyü bir kaçış gerçekleşmesi de büyü bir kurtuluş olduğu için bu kısımda değerlendirmek doğru olacaktır.

Anadolu Türk masallarında kahraman birden çok hayvandan yardım alarak Büyü Kışı gerçekleştirebilir. *Altın Bülbul* masasında şehzade, saraydan çıkarken sihirli aslan, kaplan, ırmak, çalılar ve kapıların yardımını alır. Sihirli deniz atına binerek kaçır. Kahraman hem sihirli nesne hem de sihirli canlılardan yardım alır.

Kahramanın bilinen dünyaya dönmek için doğüstü güçleri olan kişilerden de yardım alması kaçış büyü hale getirebilir. *Kelikçi* masasında Kelikçi'nin Hac'dan dönerken karşılaştığı gizemli kır atlı doğüstü güçlere sahip bir kişidir. Kelikçi'yi alır ve bir anda Kâbe'ye götürür ve gizemli beratla birlikte kervana yetişmesini sağlar. *Ayşe Kız* masasında yaşlı kadın Ayşe'ye hazine verir ve sihirli bir salla evine dönmesine yardım eder. *Sultan Süleyman* ve *Cennet* masasında Pehlül Derviş, Sultan Süleyman'ın evine dönmelerini sağlar.

Anadolu Türk masallarında Arap ismiyle anılan cinler de kahramanın Büyü Kışı gerçekleştirmesine yardım ederler. *Kral Padişahın Kızı* masasında, kabağın içinden çıkan Arap ve ordusu kahramanı takip eden Kral-Padişah'ın ordusunu durdurur ve kahramanın kurtulmasını sağlar.

Masal dünyasının doğüstü varlıklarından periler de kahramana Büyü Kışı için yardım eder. *Kara Kedi* masasında saraydaki peri kızı delikanlının üstündeki büyüü kaldırarak kaçmasını sağlar.

Anadolu Türk masallarında köpek de kahramana yardım eden hayvanlardandır. *Parmaksız Ahmet* masasında Parmaksız Ahmet, kuyudan kervancılara yol gösteren köpeği sayesinde kurtulur, kuyudan kurtulduktan sonra karşılaştığı ermiş gözlerini tedavi eder. İstisnai yardımcı hayvan *Yılan Peri* masasındaki farelerin padişahıdır. Masalda kahraman fare padişahının yardımıyla mağaradan çıkar.

Kahraman yolculuk sırasında edindiği bazı güçleri kendi üzerinde toplarken bazı güçleri de sahip olduğu sihirli nesnelerden alır. Kahramanın dönüş yolunda karşılaştığı engelleri aşmasına yardım eden bu güçlerin en değerlisi kendi üstünde taşıdığı ölümsüzlüktür. *Padişahın Üç Oğlu* ve *Üç Kız* masasında küçük şehzade ölür ve tekrar dirilir. Kahramanın

üzerinde taşıdığı diğer önemli güç ise şekil değiştirme kabiliyetidir. *Ali Cengiz Oyunu* masalında çocuk Ali Cengiz'den kurtulmak için şekil değiştirme sihrini kullanır. Diğer 6 masalda ⁴⁰¹ kahraman şekil değiştirerek Büyülü Kaçışı gerçekleştirir.

Kahramanın kendi üzerinde taşıdığı diğer bir güç hayvanlarla konuşma kabiliyetidir. *Kara Koyun* masalında çoban geri dönüş yolunu öğrenmek için leyleklerle konuşur. Leylekleri takip ederek birlikte ağanın çiftliğine dönmeyi başarır.

Kahraman dönüşte karşılaştığı engeli bir dua sayesinde de aşabilir. *Uzun Yunus* masalında Uzun Yunus dua sayesinde perilerden kurtulur. *Emanete İhanet* masalında da azad tarafından tutsak edilen kızın duası ile azadın gözleri kör olur ve kız kaçmayı başarır. *Sefa ile Cefa* masalında Cefa, derviş tavsiyesiyle yerdeki toprağı alıp dua okur ve peşlerinden gelen hayvanlar toprak sayesinde sakinleşir.

Sihirli nesneler de kaçışı büyülü hale getirir. Kahraman sihirli nesnelerden aldığı güçlerle ardından gelen doğaüstü varlıklardan kurtulmayı başararak Büyülü Kaçışı gerçekleştirebilir. *Güzel İşlerin Sonu* masalında kız devin sarayına girerken kapı, dere, çeşme ve dikenlere iyi davranır. Saraydan kaçarken bu nesneler devin emirlerine uymaz ve kızın kaçmasına izin verir. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında kız sihirli suyla taş dönen abisini çözer ve bilinen dünyaya dönmeyi başarır. Sihirli tüyler de masallarda sık rastlanan sihirli nesnelerdir. *Karga Peri* ve diğer masallarda ⁴⁰² sihirli tüyler zor durumda kahramanın ihtiyaç duyduğu yardımı getiren nesnelerdir. Kahraman tüyleri birbirine sürtünce zhtiyacı olan cin ortaya çıkar ve yardım eder. *Külah, Kamçı ve Seccade* ve diğer iki masalda ⁴⁰³ uçan seccade veya uçan halı kahramanın kaçmasına yardım eden sihirli nesnelerdir. Kahraman halının üstüne binerek uzun mesafelere seyahat eder. Sihirli kamçının görüldüğü diğer bir masal olan *Kör Padişahın Oğlu*'nda şehzade, yamçı ve kamçı ile kızın evine gidip gelir. *Kuru Kafa I* masalında Halit ve kız, sihirli çorap, ve tarak sayesinde devden kaçmayı başarır.

Anadolu Türk masallarında toplumda manevi değere sahip değerli nesnelerden yüzük de masallara sihirli bir nesne olarak girmiştir. *Keloğlan* masalında sihirli yüzük Keloğlan'ın

⁴⁰¹ Kahramanın şekil değiştirerek kaçabildiği masallar: : *Deveoğlu* (K11), *Berlihave* (DII/8), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *İnci Salkım* (DV/4), *Sihirli Ayna* (K35), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18).

⁴⁰² Kahramanın sihirli tüy kullandığı masallar: *Karga III* (DV/11), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8).

⁴⁰³ Kahramanın sihirli halı veya seccadeye binerek kaçtığı masallar: *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6).

insanları hareket ettirmesini sağlar. Eşi yüzüğü çalar fakat Keloğlan yüzüğü geri almayı başardıktan sonra karısını geri getirir ve sarayını geri alır. Bir başka sihirli takı bileziktir. *Muradına Ermeyen Dilber* masalında kızın sihirli bileziği dirilmesini sağlar. İstisnai bir sihirli nesne *Altı Kız Babası* masalındaki mayadır. Masalda Beyoğlu'nun altın elmasını alan kız denize mayayı attığında kaçması için bir yol açılır.

Anadolu Türk masallarında Büyülü Kaçışta kullanılan diğer sihirli nesneler post ve kamçıdır. *Kırkinci Oda* masalında Kaplan Adam, sihirli post ve kamçı sayesinde Sivri Dağ'a gider ve Bilge'yi kurtarmayı başarır. *İğci Baba* masalındaki sihirli nesne ise büyü şişesidir. Kız İğci Baba'nın uyku şişesini kırarak büyüyü bozar.

Anadolu Türk masallarında kahraman seçilmiş kişi olduğu için bir masalda birden çok sihirli nesne veya doğaüstü varlıktan yardım alabilir. *Küçük Oğlan ve Cengaver* masalında kız hem sihirli attan yardım alır hem de sihirli su şişesini kullanır.

Kahramanın yolculuk aşamaları bazen iç içe geçebilir. Büyülü Kaçışı aşamasında kahramanın kaçışı için doğaüstü yardım gelebilir. Bunu yolculuğun bir sonraki aşaması olan Dışarıdan Gelen Kurtuluş ile ayırt etmek oldukça güçtür. Anadolu Türk masallarında kaçışı gerçekleştiren kahraman bu kaçış için yardımlar alır.

3.3.2 Yardım

Monomitin dönüş aşamasının alt aşaması olan dışarıdan gelen yardım kendine has bir biçimde gerçekleşir. Campbell'a göre kahramanın geri dönme sebebi ayrıldığı dünyanın halkı tarafından kışkanılmasıdır (Campbell, 2021: 243-245). Monomiti insanlığın bilinçaltı ile açıklayan Campbell'a göre kıskanma gibi bilinçaltı dürtüleri olağan karşılanır ve anlatılarda tekrarlanır. Türk-İslam geleneğinde hoş karşılanmayan bu durum masallara da sirayet eder. Kahramanın dönüş sebebi kıskanılmasından ziyade vazifeli hissetmesi ve Sınavlar Yolu aşamasında erdem kazandığı için bilinmeyen dünyada kendine sunular hediyelerden sıradan bir insan gibi etkilenmemesidir. Kahramanın dönüş yolunda bilinmeyen dünyanın zorluklarını tekrar aşması gerekir. Campbell'a göre dönüş aşamasında doğaüstü gücün sürekli eylemi görülür. Kahramanın bilinci yenilse de bilinçdışı yardım eder ve dengesini sağlar. Egosunu hoşnut etmek yerine onu kaybeder ve dışarıdan gelen bir destekle dönüş yolculuğuna devam eder (Campbell, 2021: 243-245).

Kahraman yolculuğunun sonunda yolculuğuna başladığı yere döndüğünde döngü tamamlanmış gibi görünmesine rağmen aslında döngü sonsuzdur ve asla tamamlanmaz.

Campbell, dışarıda görülen olayların aslında kahramanın iç dünyasında egosu ile olan ilişkisinin yansımalarını olduğunu söyler. Bilinen dünyaya dönmeye çalışan kahraman, dışarıdan gelen yardımla çevrimin son dönüm noktasına yani, kahramanın mistik alandan günlük dünyanın alanına dönmek üzere paradoksal, aşırı zor eşik geçişinin son dönüm noktasına ulaşır. İster dışarıdan kurtarılsın, ister içeriden sürüklensin ya da ödülüyle birlikte rehber tanrıça zarif bir biçimde taşınsın; parçalara ayrılmış insanların içinde kendilerini tüm saydığı orada çoktandır unutulmuş ve kendisine bahşedilen lütufla yeniden girmesi gerekmektedir. Ego-dağıtan, yaşam-veren iksiriyle toplumla yüzleşmeli ve makul sorgulamalarla, aşırı gücenmiş ya da anlamakta zorlanan insanların dönüş darbelerini üstlenmelidir (Campbell, 2021:243-245).

Dışarıdan gelen ve kahramana bilinen dünyaya ulaşması için yardım eden güçler; sihirli nesneler, ilahi-gizemli kudret ve sıradan insanlardır.

Masalın büyüdü dünyasının doğaüstü canlılarından devler ve periler kahramana sınavlar aşamasında yardım ettikleri gibi dönüş aşamasında da destek olur. Periler kahramanın en önemli destekçilerindendir. Bilinmeyen dünyanın sihirlipleri karşısında periler kahramanı koruyan ve sihirlerle mücadele etmesini sağlayan yardımcılardır. Bu doğa üstü varlıkların başında iyi niyetli periler gelir. *Keloğlan ile Üç Peri* masalında sihirli yardımcı masaldaki önemli rolü ile başkahraman olmuş ve masalın adına eklenmiştir. Masalda peri, Keloğlan’a yol gösterir ve saraya yanında giden yardımcısıdır. Bunun gibi 9 masalda ⁴⁰⁴ kahraman peri kızının yardımıyla büyüleri bozar ve dönüş yolculuğuna devam eder. Arap ismiyle masallarda görülen cinler de kahramanın diğer yardımcılardır. *Balık Bilmezse Halık Bilir*, *Kör Padişahın Oğlu* ve *Kismetimi Arıyorum* masallarında kahramana yol boyunca yardım eden Arap, gerektiğinde doğaüstü güçlerini kullanır. *Kral Padişahın Kızı* masalında Arap, şehzadeyi takip eden Kral-Padişahın ordusunu durdurur ve şehzadenin kaçmasına yardım eder. Arap, diğer 2 masalda ⁴⁰⁵ daha kahramana dışarıdan yardım eden doğaüstü varlıktır. Kahramana yardım eden diğer bir doğaüstü varlık devdir. Dev güçleri sayesinde kahramanı koruyup dönüş engellerini aşmasına yardım eder. *Parmaksız Ahmet* masalında Parmaksız Ahmet, devin yardımıyla babasından kurtulur. *Altın Bülbül* masalında da devler, altın

⁴⁰⁴ Kahramanın peri kızından veya peri padişahından yardım alarak kaçtığı masallar: Peri kızı: *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Kara Kedi* (T5), *Keloğlan ile Üç Peri Kızı* (DVI/2), *Üç Şehzade* (DX/1), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6) Peri Padişahı: *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K 36), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17).

⁴⁰⁵ Kahramanın Arap’tan yardım aldığı masallar: *Deli Gücük* (B11), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kismetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3).

bülbülü çalan şehzadeyi takip eden askerleri engelleyerek şehzadenin kaçmasını sağlar. Devler beddua ederek de kahramana yardım edebilir. Dışarıdan gelen yardımların en ilginçlerinden birinin görüldüğü *Güzel İşlerin Sonu* masalında hazinesini alan kıza beddua eden dev, kızın erkeğe dönüşmesini sağlar ve böylece kahraman daha önce kız olduğu için yaşadığı pek çok sorunu çözmüş olur. Devler bilinmeyen dünyada birlikte yaşar ve büyük ailelere sahiptir. Ailenin lideri dev anasıdır. Masallarda dev anası ile karşılaşan kahraman gizlice yaklaşır ve göğsünden süt emerek dev anasının süt çocuğu olur. Dev anasının süt evladı, devlerin de süt kardeşi olan kahraman yeni ailesi tarafından korunur ve engelleri aşması için desteklenir. *Ejderha Kuyusu*, *Kırkinci Oda* ve *Sümbüllü Köşk* masallarında yardımcı dev anası, kayıp kişileri bulma ve kurtarma konusunda kahramanlara yardım eder. *Şah Yusuf* masalının kahramanı olan kadın Şah Yusuf ile evlidir fakat eşini kaybeder. Şah Yusuf'un teyzesi olan dev anasından eşini bulmak için yardım alır. *Küçük Oğlan* ve *Cengaver* masalında delikanlı dev kardeşlerin yardımıyla eşini kurtarmayı başarır.

Masal aleminin hayvanları da doğaüstü güçlere sahiptir ve kahraman zor durumda kaldığında yarım ederler. En bilinen masal hayvanı Zümdürüanka'dır. *Zümrüdüanka Kuşu* kahramanı yeraltı diyarından yeryüzü diyarına çıkarır. *Kuyudaki Kamçı*, *Atın Oğlu* ve *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran*, *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* ve diğer 5 masalda⁴⁰⁶ farklı kuşlar kahramanı yeraltından yeryüzüne çıkardıkları için Zümrüdüanka'nın varyantlarıdır. Masallarda kahramana yol gösteren farklı kuşlar da görülebilir. *İhtiyar Kuş* masalında İhtiyar Kuş, öldürülen kahramanı iki kez diriltir. *Rüzgarın Oğlu* masalında seçim yapılan ülkede Talih Kuşu kahramanın omzuna konar ve kahramanın padişah olmasını sağlar. *Kara Koyun* masalında leylekler çobana yol göstererek *Karga III* masalındaysa karga kahramanın aslandan kurtulmasını sağlayacak sihirli tüyler vererek kahramana yardım eder. *Kuru Kafa I* masalında Halit ve eşi, kuşları sayesinde cadılardan kaçmayı başarır. Kuşlar kahramana farklı yollarla yardım edebilir. Bu yollardan biri kötülük kaçırarak erdem kazanmasını sağlayacak sınavlara sokmaktır. *Yıldız Falı* masalında Mahmut'u kaçıran kuş bilinmeyen bir yere gider. Mahmut bu bilinmeyen diyarda bir hayat dersi alır ve erdem kazanır. Benzeri bir durum *Altı Kız Babası* masalında da görülür. Beyoğlu'nun kumruları kızı evinden alıp Beyoğlu'na getirir.

⁴⁰⁶ Kahramanın kuşlardan yardım aldığı masallar: *Çoban Ali* (T27), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *İğci Baba* (DV/3), (A8) (kuş kahramana muskanın yerini söyler), *Söz Dinlememenin Cezası* (DVIII/12), *Cemile* (D II/17) masalında bülbül kıza gözlerini tedavi etme yolunu söyler.

Tavşan, kirpi, aslan ve kaplan gibi hayvanlar da masalın sihirli aleminde kahramana yardımcı olmalarını sağlayacak sihirli güçlere sahip olabilir. *Erler Karısına Koca Olmaya Giden Keloğlan* masalında Keloğlan, devler karısını öldüren kirpi sayesinde kurtulur. *Bir Kız ve Yedi Aptal*, *Ölü Yiyen Adam* ve *Dev ile Kız I* masallarında düşmanı tarafından kaçırılmak istenen kahraman evinin kapısında bekleyen aslan ve kaplan tarafından korunur. Düşman eve geldiğinde aslan ve kaplan tarafından öldürülür. Aslan gibi yırtıcı hayvanlar genellikle kahramanın düşmanını yiyerek ortadan kaldırır. *Atları Yiyen Kız* masalında da şehzadenin yardım ettiği aslan, şehzadeyi saraydan kovduran kız kardeşini öldürür.

Hayvanlar kahramana rehberlik ederek veya fikir vererek de yardım edebilir. Konuşma kabiliyetine sahip bu hayvanlar sayesinde kahraman karşılaştığı zorluğu aşar. *Kıllı Derviş* masalında kahramana yardım eden doğaüstü hayvan konuşan balıktır. Balık kıza Kıllı Derviş'in sihrini bozmanın yolunu anlatır. Kız şişeyi kırar ve büyü bozulunca eşi uyanır. *Şap ile Şeker* masalında konuşan bir yılan, *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında tilki *Karga Peri* masalında karga *Yılan Peri* masalında fareler, *Ahmet ile Mahmut* masalında padişahın hastalıkları için kurt gibi hayvanlar kahramana yardım eder. *Fadime ile Sarı İnek* masalında istisnai bir durum görülür. Horoz Fadime'yi bulması için padişaha, Sarı İnek'te padişaha kavuşabilmesi için Fadime'ye yardım eder. *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalında konuşan başka bir horoz görülür ve padişaha bilgi vererek çocukların kurtulmasını sağlar. *İki Kardeş* masalında konuşan tavşan yol göstererek *Melul Bey ile Abugüneş* masalında köpek ve güvercin Melül'ü iyileştirerek *Oduncu ile Abugüneş* masalında topal karınca bir ambar dolusu tahılı sabaha ayırarak Mehmet'e yardım eder.

Atın Türk toplumu hayatındaki önemini masallara da yansır. *Yedi Başlı Ejderha* masalında şehzadeye eşini bulmak ve ejderhanın tılsımına ulaşmak için atından yardım alır. Atın 9 masalda⁴⁰⁷ daha kahramanın yardım aldığı doğaüstü varlık attır. *Yarım Arap* masalında şehzade devi yenmek için su aygırından yardım alır. Su aygırı hayvan türü olarak Türk-İslam coğrafyasında olmadığı için burada bir aktarım sorunu olduğu söylenebilir.

Kahraman doğaüstü güçlere sahip insanlardan da yardım görebilir. *Kötülüğün Sonu* masalında kahraman doğaüstü güçlere sahip kayınpalidesinden yardım alarak padişahın sınavlarını geçer. *İyilik Yap, Saadet Bul* masalında Mahmut bir ihtiyardan, *Dünya Güzeli*

⁴⁰⁷ Kahramanın attan yardım aldığı masallar: Kahramanın attan yardım aldığı masallar: *Sihirli Ayna* (K35), *Kamer Tay* (K29), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2), *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

masalında Şehzade, eşi Dünya Güzel'inden *Sefa ile Cefa* masalında Sefa ve Cefa, dervişten, *Hızır ile Üç Kardeş* masalında kardeşler Hızır'dan yardım alır.

Ölmüş insanlar da hayatta kalan evlatları zor durumda kaldığında iletişim kurarlar ve evlatlarına yardım ederler. *Kara Yılan I* masalında kızın ölmüş annesi kızıyla iletişim kurarak üzerinde sihir olduğu için tüm bakıcılarını öldüren şehzadeye bakmayı başarır. *Kelikçi* masalında Hacdan dönerken Kelikçinin karşısına çıkan kır atlı, *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş*, *Mehmet Eşkiya* ve *Padişah ile Keloğlan* masalında kahramanın karşılaştığı Aksakallı, *Sultan Süleyman* ve *Cennet* masalında Pehlül Derviş, *Uzun Yunus* masalında derviş kahramana yardım eden manevi kişilerdir. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında Zehrebel büyüleri ile hakikati görür ve bezirgana anlatır. *Cemile* masalında Cemile ve kızının gözleri oradan geçen bey oğlu tarafından iyileştirilir. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Ali, büyüyle taş kesilen kardeşi Mehmet'i kurtarmak için büyüü bozar.

Kahramana yolculuğu için tüm evren yardımcı olur. Bu evrenin bir parçası olan sıradan insanlar da kahramana yardım edebilir. *Şah İsmail ve Gülperi* masalında Arapüzengi isimli savaşçı Şah İsmail'i kurtarır ve ülkesine dönmesine yardım eder. *Saadet Pehlivan* ve 4 masalda ⁴⁰⁸ kahramanın yardımcıları arkadaşlarıdır. Diğer akrabalar da kahramana yardım edebilir. *Balıkçı Mehmet* masalında yeğeni Mehmet'in padişahın tehlikeli sınavlarına girmesine engel olur ve canını tehlikeye atmasını engeller. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında kahveci şehzadeyi kuyudan çıkarır. *Bahtiyar Beyin Masalı*'nda anne oğlu Bahtiyar Bey'i perilerden kurtarır. *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* masalında kadın ve kadının sarayda çalışan kızı şehzadeye Gönül Hanım'a ulaşması için yardım eder. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında Lala, *Konuşan Kaval* ve *Bir Göze Bir Demet Gül* masallarında çoban, *Limon Kız* masalında fakir köylü, *Turunç Perileri* masalında Turunç perisini evine alan kadın kahramanın zor durumdan kurtulmasını sağlamak için yardım eden sıradan insanlardır. Kahramana yardım eden diğer sıradan insanlar *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* ve *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalılarında kardeş, *Eşek Kafası* masalında Keloğlan, *Telli Top* masalında Kervancı'dır. Masallarda görülen diğer yardımcıları ise; hekimbaşı, helvacı güzel, *İlik Sultan* masalında İlik Sultan, hekimbaşının verdiği akıllarla Yemen Şehzadesini elde etmeyi başarır. *Helvacı Güzeli* masalında Helvacı, kızı köyde

⁴⁰⁸ Kahramanın arkadaşlarından yardım aldığı masallar: *Ayının Oğlu* (DII/1), *Avcının Oğlu* (T7), *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehîr* (DVIII/1), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8).

kalmasını sağlayarak yardım eder. *Altın Direk* masalında sığırcı, *Altın Perçemli Oğlan* *Sırma Saçlı Kız* masalında Çengi, *Yedi Başlı Dev* ve *Ayşe Kız* masallarında ninedir.

Masallarda kahraman eğer sıradan bir insansa seçilmiş kişi olduğu için masal dünyasındaki soylulardan yardım alabilir. Otoriteyi temsil eden yöneticilerden şehzade, sultan gibi yardımcıları 8 masalda⁴⁰⁹ kahramana yardım eder. Soylu kahramanlar sadece sıradan insanlara yardım etmez. Kendileri gibi soylulara da yardım edebilir. *Kara Bıçak Bilense*, *Boğazıma Dilense* masalında ise şehzade kendisi gibi soylu olan karısını ve çocuğunu kurtarır. Benzeri durum 4 masalda daha görülür.⁴¹⁰ Bu masallarda da kahraman genellikle ailesini bir araya getirmek için harekete geçer ve soylu kahramana yardım eder.

Masal aleminin büyümlü atmosferinde her varlık doğaüstü güçlere sahip olabilir. Masallarda bazı çiçekler, yüzükler, bilezikler, kılıçlar veya seccadeler kahramanın ulaşmak istediği gücü taşır veya kahramana yaşadığı bir zorluğu aşması için yardım edecek sihirli güçleri taşır. Anadolu Türk masallarında görülen sihirli nesneler ve bu nesnelerin işlevleri farklılıklar gösterdiği için tüm örnekleri incelemek masal evreninin zenginliğini ortaya koymak açısından faydalı olur. Nadir rastlanan fakat en değerli sihirli nesne *Ölümsüzlük Çiçeği* masalına adını veren çiçektir. Yiyen kişiyi ölümsüz yaptığı rivayet edilen bu çiçeği şehzadenin aşık olduğu sultanın üvey annesi ister. Şehzade sevdiğine kavuşmak için çiçeği bulmayı kabul edip zorlu bir yolculuğun ardından çiçeğe ulaşabilse de çiçek, kötü niyetli üvey anneye sonsuz hayat vermez. Tam tersine üvey anneyi öldürür. Masallarda sık rastlanan sihirli bir başka nesne de sihirli tüylerdir. Kahraman zor bir durumda kaldığında, yardım edecek kişiye haber vermek veya tüyleri birbirine sürtünce ortaya çıkan cinlerden yardım alması mümkündür. Kahramanın sihirli tüylere sahip olduğu masalarda⁴¹¹ kahraman bu tüyleri birbirine sürter ve peri veya cinler kahramana yardım eder. *Kırk Kardeş* masalında şehzadenin sahip olduğu sihirli nesneler; sihirli baston, yüzük ve kavalıdır. Şehzade karşılaştığı farklı zorlukları bu sihirli nesneler içinde en uygun olanıyla aşar ve nişanlısını kurtarır. *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* masalında sultan yolda karşılaştığı adamlardan sihirli aletler (seccade, kahve değirmeni ve tuluk) alır. *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masalında şehzade küçük çocuktan aldığı sihirli külah ve pösteğiyle

⁴⁰⁹ Kahramanın soylulardan yardım aldığı masallar: *Alabalık* (T19), *Keçi Kız* (T6), *Mercan Kız* (A13), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Balböyreğ* (DII/4), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13).

⁴¹⁰ Soylu kahramanın soylu kişiden yardım aldığı masallar: *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/40), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Tasa Kuşu* (A6), ve *Sihirli Çeşme* (T29), *İki Kardeş* (K5), (DV/1), (DV/12).

⁴¹¹ Sihirli tüyün görüldüğü masallar: *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4).

dönüş yolculuğuna devam edebilir. *Kırk Haramiler* masalında hırsız Tahir'in sihirli şişesindeki büyü insanları uyutur. Kadın şişeyi kırmayı başarınca herkes uyanır ve Tahir kadını alamaz. *Keloğlan ve İhtiyar* masalında Keloğlan, sihirli kabak sayesinde sihirli değirmenini çalan kişiyi bulur ve sihirli nesnelerini geri alır. *Keloğlan* masalında Keloğlan Arap'tan aldığı sihirli sofrayı, tokmak ve değirmen sayesinde *Tık Sopam* masalında sihirli eşek sayesinde annesini fakirlikten kurtarır ve varlıklı bir hayata kavuşur. *Kara Tavuk* masalında sihirli tavuğu yiyen çocuk gittiği ülkede padişah olur. *Cankulu* masalında Çobanın oğlu, dönüş yolunda karşılaştığı dev sihirli suyla öldürür. *Seksen Göz* masalında Ak sakallının verdiği sihirli su padişahın gözlerini kör ettiği kadınları iyileştirir. *Dünya Güzeli* ve *Garip Çoban* masallarında gençleşmek isteyen padişah kahramandan sihirli kısrak sütü ister. Bu süt de ölümsüzlük çiçeği gibi kötü niyetli insanlarda ters etki yapar ve padişahı yaşlandırır.

Köşenin Atı masalında Köse'ye yenilen kahraman sihirli kuşlar, çubuklar ve kurtların yardımıyla köseyi yenmeyi başarır. *Padişahın Kızı II* masalında hastalanan padişah şifalı geyik eti yiyerek iyileşir. Anadolu Türk masallarında sihirli yüzük kahramanın dönüş yolunda karşılaştığı sorunu aşmasına yardım eden bir başka sihirli nesnedir. Sihirli yüzüğün görüldüğü masalarda⁴¹² yüzük sahibine farklı güçler verir. Yüzüğü takan kahraman insanların iç yüzünü öğrenebilir, eşyaları yer değiştirebilir ve diğer insanlara etki edebilir. *Muradına Ermeyen Dilber* masalında ise ölen kadın kızının getirdiği sihirli bilezik sayesinde dirilir.

Anadolu Türk masallarında gizemli güçler de kahramana yardımcı olur. *Yazgı* masalında siyah adam, gençleşir ve gözleri açılır. Gözlerine de kuşlar sayesinde tekrar kavuşur. *Kesik Elli Kız* masalında kız, çocuklarıyla kaçarken çocuklar suya düşünce kızın elleri tekrar bir anda tekrar çıkar. *Kapının Kölesi* masalında kölenin dokunduğu taşların ve kölenin teni renk değiştirir. Köleyi öldürmeye giden askerlerin ellerindeki silahlar düşer ve padişah kölenin mübarek biri olduğunu fark edip öldürmekten vaz geçer. *Emanete İhanet* masalında kızın duası kabul olur ve azadın gözüne perde iner. *Kurbağa Çocuk* masalında çocuklar karganın leşini yararak kurbağa çocuğu kurtarır. Kurbağa çocuk Allah'ın inayetiyle insana dönüşür.

⁴¹² Sihirli yüzüğün görüldüğü masallar: *Sihirli Yüzük* (T15), *Han Arap* (DIV/10), *Yedi Başlı Koca Dev* (DX/7), *Güneşin Kızı* (T20), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Keloğlan* (K16), *Kesik Elli Kız* (DVI/5).

Dışarıdan gelen yardım masalın mahiyetine göre tüm masal dünyasının seçilmiş kahramanın bilinen dünyaya giderek topluma karşı sorumluluğunu yerine getirmesi için yardım etme isteğini taşır. Kahramanı engellemek isteyen kötü güçler kahramanı destekleyen iyi güçler tarafından mağlup edilir ve masallarda her zaman iyiler kazanır.

3.3.3 Dönüş Engelini Aşma

Dönüş yolundaki kahramanın karşısına bilinmeyen dünyadaki nesne veya kişiyi koruyan doğaüstü canlılar çıkararak değerli nesneyi almasını engellemek ister. Kahraman daha önce kullandığı yöntemlerle (cesaret göstererek, yardım alarak, sihirli nesne kullanarak) bu engeli aşar. Kahramanın karşılaştığı engeller doğaüstü canlı, hilekar kişi, üzerindeki sihir veya düştüğü tutsaklıktır.

Campbell’a göre bilinen ve bilinmeyen dünya bir bütünü temsil eder ve kahramanın geçtiği bilinmeyen dünya bildiğimiz dünyanın unutulmuş boyutudur. (Campbell 2021: 249) Kahraman unutulmuş dünyaya geçerek aldığı ödülle birlikte dönerek bilinen dünyayı aydınlatmalıdır. Kahraman bilinmeyen dünyaya yaptığı yolculuk süresince edindiği bilgelik ve bilinen dünyadan taşıdığı saflıkla engelleri aşar. Saflık bilinen dünyada etkilidir. Kahraman bilinen dünyaya getirdiği değerleri ve erdemi anlatmakta ve bilinen dünyaya uyum sağlamak zorluk yaşar. Mitolojik anlatılarda genellikle kahramanın bu arafta olma durumu ayaklarının yere değmemesi için kullandığı bir binek hayvan ile gösterilir. (Campbell 2021: 249)

Kahraman bilinen dünyaya girerken de ayrılırken olduğu gibi sembolik bir eşik, bir engelle karşılaşır. Dönüş eşiği; kahramanı engelleyen bir kişi, kahramanın üzerindeki bir büyü veya kahramanın tutsak edilmesi olabilir. Kahramanı engelleyen kişi genellikle bilinmeyen dünyanın otoritesidir. Kahraman dönüş yollunda karşılaştığı engeli aşarak veya bilinmeyen dünyadaki güçleri ikna ederek dönüş eşiğini aşar. Otoriteyi konuşarak ikna edemediği durumlarda otoritenin verdiği görevi yerine getirmesi gerekebileceği için bu başlığa görevi yerine getirir demek daha doğru olacaktır.

3.3.3.1 Engeli Aşar. Kahraman bilinmeyen dünyada ulaştığı değerli nesne veya kişiyi bilinen dünyaya götürmek için hareket ettiğinde imtihanların ödülü olan nesne veya kişilerle karşı karşıya gelir. Kahraman için dönüş eşiği sayılan bu engeller doğaüstü varlıklar, hilekar kişi, kahramanın üzerindeki sihir veya tutsaklıktır. Kahraman daha önce

imtihanlar aşamasında karşılaştığı güçleri aşmak için kullandığı cesaret gösterme, yardım alma, sihir kullanma gibi yöntemlerle eşikteki engeli aşmayı başarır.

Anadolu Türk masallarında dönüş eşiğinde kahramanın karşılaştığı engellerden en sık rastlanana doğaüstü varlıklardır. Anadolu Türk masallarında bilinmeyen dünyaya ait doğaüstü varlıklar; devler, periler, Araplardır. Kahraman bilinen dünyaya geçmesini engellemek isteyen bu varlıklarla karşılaştığında önce kaçmayı veya gizlenerek atlatmayı dener. Çatışmak zorunda kaldığıdaysa doğaüstü varlıkları öldürmek zorunda kalır. Anadolu Türk masallarında devler 14 masalda⁴¹³ dönüş eşiğine muhafızlık eder. Kahraman eşikte karşılaştığı devleri atlatarak geçmeyi dener eğer başaramazsa dev anasını ikna eder. *Peynir Tulumu* masalında kahraman dönüş eşiğini aşmak için dev anası ile konuşur ve devlerin kendine zarar vermesini engelleyerek ülkesine döner.

Kahraman ikna edemediği veya atlatamadığı eşik bekçisini mücadele ederek yenmek zorunda kalır. Kahraman doğaüstü varlıkları genellikle ikna etmeyi başarır fakat ejderhalar geçimsiz varlıklar oldukları için anlaşmaya yanaşmaz. Ejderhaların devler veya periler gibi anlaşmaya uygun varlıklar olmadığı *Yedi Başlı Ejderha* ve diğer üç masalda⁴¹⁴ kahraman ejderhayı öldürerek dönüş eşiğini aşar. Sadece *Kırk Kardeş* masalında şehzade ejderha ile bir anlaşma yapar ve ejderhanın isteğini yerine getirerek eşiği aşar. Nişanlısını kurtarmayı başarır.

Anadolu Türk masallarında eşik bekçiliği yapan periler sık görülen ve genellikle uyumlu doğaüstü varlıklardır. Ejderhalara göre anlaşmaya daha meyilli doğaüstü varlıklar olan perilerle karşılaşan kahraman anlaşamaması halinde perileri öldürmek zorunda kalır. *Bahtiyar Bey'in Masalı* ve diğer 2 masalda⁴¹⁵ kahraman eşiği geçmesine izin vermeyen perilerle anlaşamaz ve öldürmek zorunda kalır. Periler *Eşek Kafası* gibi masalarda kuş şeklinde görülebildiği gibi farklı masalarda farklı hayvanlar şekline de bürünebilirler.

Kahramanın anlaşamadığı eşik bekçisini öldürmek zorunda kalmasının ve bir masalda birden çok eşik bekçisi görülebilmesinin örneği olan *Atın Oğlu* masalında Atın Oğlu, önce

⁴¹³ Kahramanın devle karşılaştığı masallar: Kaçtığı: *Sümbüllü Köşk* (K2), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kırk Oğlan* (T18), (DVI/10), *Keloğlan* (B1), *İhtiyar Kuş* (T14), *Evden Kovulan Köse* (DIV/2) *Kuru Kafa I* (DVI/19), *Yanı Benli Kır At* (DX/3) Öldürdüğü: *Berlihava* (DII/8), *Çanpolat* (DII/16) *Dev ile Kız I* (DIII/7), *Emir Yemen* (DIII/16), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Yarım Arap* (DX/4).

⁴¹⁴ Kahramanın ejderhayı öldürdüğü masallar: *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15), *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* (K30), *Akıllı Şehzade II* (DI/2).

⁴¹⁵ Kahramanın perilerle karşılaştığı masallar: *Uzun Yunus* (DIX/6), *Uyku Şehzade* (DIX/5).

kendini engellemek isteyen devleri daha sonra ejderhayı öldürür. Birden çok eşik bekçisini yenmesinin ödülü olarak da padişahın kızı ve diğer kızları alır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın asla uzlaşmadığı kötü doğaüstü figür cadıdır. Masalların hangi aşamasında olursa olsun cadılar doğaüstü güçlerini kahramana zarar vermek ve yolculuğunu engellemek için kullanır. Cadılar 5 masalda⁴¹⁶ dönüş eşiğinde kahramanı engellemeye çalışan doğaüstü varlık olarak görülür. Cadılarla benzer özelliklere sahip bazı kahramanlar farklı isimlerle masallara girebilir. Bu erkek kahramanlar erkek cadılar olarak değerlendirilebilir. *İğci Baba* masalında İğci Baba, *Ölü Yiye*n masalındaki adam kahramanla olan ilişkileri ve güçleri açısından bakıldığında bahsettiğimiz erkek cadılara örnek teşkil eder.

Kahraman Dönüş Eşiğinde karşılaştığı muhafızlar her zaman doğaüstü varlıklar olmaz. Bazen hilekar tipini temsil eden figürler de kahramanın eşiği aşmasını engellemeye çalışabilir. *Turunç Perileri* masalındaki kadın, *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalındaki atlı ve diğer 25 masalda⁴¹⁷ görülen hilekar tipi genellikle otoriteyi aldatarak kahramanı engellemeye çalışır. Kahraman otoriteyi ikna ederek hilekarı aşmayı başarır.

Kahramanın Dönüş Eşiğini bekleyen farklı muhafızları farklı yollarla geçer. Bilinmeyen dünyada geçirdiği sürede gösterdiği başarıların ödülü olarak edindiği sihirli nesneler kahramanın Dönüş Eşiğini aşmasına yardım edebilir. Kahraman 5 masalda⁴¹⁸ dönüş sırasında sihirli nesnesini kaybettiği sihirli nesnesini geri alarak Dönüş Eşiğini aşmayı başarır.

Yılan Peri masalında kahraman Hilekar eltilerinin zor durumda bıraktığı peri kızını kurtararak hem sihirli kişiyi geri alır hem de hilekarı aşar. Böylece dönüş için iki eşiği birlikte aşmış olur.

⁴¹⁶ Kahramanın cadıyı öldürdüğü masallar: *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Kısmetimi Arıyorum* (DVIII/9), (T3), *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *İnci Salkım* (DV/4).

⁴¹⁷ Kahramanın hilekarı aşarak Dönüş Eşiğini geçtiği masallar: *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Kulah, Kamçı ve Seccade*, *Alabalık* (T19), *Güneşin Kızı* (T20), *Kırk Haramiler* (T8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), (K33), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11) *Mercan Kız* (A13), *Atları Yiye*n Kız (DI/13), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Cemile* (DII/17), *Emanete İhanet* (DIII/15) *Fadime Kız* (DIV/4), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İyi Kalpli Kız, Kötü Kalpli Kız* (DV/5) *Kara Bıçak Bilense, Boğazıma Dilense* (DV/8), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2) *Kesik Elli Kız* (DVI/5) *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Sabır Taşı ile Sabır Bıçağı* (K33).

⁴¹⁸ Kahramanın sihirli nesneyi geri alarak Dönüş Eşiğini aştığı masallar: *Oduncu Keloğlan* (T33), *Sihirli yüzük* (T15), *Tık Sopam* (B20), *Keloğlan* (DV/14), *Saadet Pehlivan* (DVIII/9).

Bilinmeyen dünyanın güçleri kahramanı tutsak ederek veya büyüyle durdurmayı deneyebilir. Bu durumda kahraman kendine yapılan büyüyü bozmak zorunda kalır. *Gül Güzeli* masalında inci saçan kız öldükten sonra kızının getirdiği mercan sayesinde üzerindeki büyü bozulur ve dirilir. Saraya dönerek eşine ulaşmayı başarır. *Ejderha Kuyusu* masalında padişah ve vezir üç peri kızının üstündeki büyüyü bozar ve kızlarla evlenirler. *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* ve kahramanın eşinin üzerinde şekil değiştirme büyüsü olan diğer 8 masalda ⁴¹⁹ kahraman eşinin veya kendi üzerindeki büyüyü bozarak bilinen dünyaya geçer. *Alabalık I* ve *Balık Bilmezse Halık Bilir* masallarında kahraman eşinin üzerindeki büyüyü bozmaya yardım eden Arap'a verdiği sözü tutar. Arap arkadaşının dürüstlüğü karşısında isteğinden vazgeçer. Kahraman kısmeti ile birlikte babasının sarayına döner.

Kahraman nihai ödülü almak istediği sırada tutsak edilerek nesneyi alması ve dönüşü engellenebilir. Kahramanın özgürlüğüne kavuşması eşiği aşması anlamına gelir. *Zümrüdüanka Kuşu* masalında abileri tarafından kuyuda bırakılan daha sonra yanlışlıkla yeraltı diyarına giden kahraman kapalı kalır. Zümrüdüanka kuşunun yardımıyla sihirli bir kaçış gerçekleştirdiğinde özgürlüğüne kavuşmuş ve bilinen dünyanın eşiğini aşmış olur. Kahramanın özgürlüğüne kavuşup bilinen dünyadan dönmesi için eşi veya akrabaları da yardım edebilir. *Kamer Tay* ve diğer 6 masalda ⁴²⁰ kahraman eşi ve diğer akrabaları sayesinde özgürlüğüne kavuşur. *Murat*, *Serhat*, *Ferhat* ve *Peri Kızı I* masallarındaysa kahraman özgürlüğüne kendi gayretiyle kavuşur.

Kahraman doğaüstü güçler veya canlılar tarafından bilinen dünyanın eşiğinde engellendiğinde doğaüstü canlıyı aşar, sihirli nesneyi geri alır, sihri bozar ve bilinen dünyaya geçmeyi başarır. Kahraman otorite tarafından engellendiğindeyse genellikle bir görevi yerine getirerek dönüş eşiğini aşar.

3.3.3.2 Görevi Tamamlar. Bilinen ve bilinmeyen dünya arasındaki eşiğin muhafızlarından biri de otoritedir. Otorite kahramanın bilinen dünyaya dönüşünü engellemek için kahramana görevler verir. Bu görevleri yerine getiren kahraman eşik muhafızını ve eşiği aşar. Kahraman yolculuğu boyunca kazandığı erdem ve güç yanında

⁴¹⁹ Kahramanın şekil değiştirme sihrinin bozulduğu masallar: *Keçi Kız* (T6), *Kara Kedi* (T5), *Kırk Arap* (T12), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Limon Kız* (T24), *Kurbağa Çocuk* (DVI/18), *Göğsü Kilitli* (DIV/7), (A12), (DV/10), *Oduncunun Kızları* (DVII/7).

⁴²⁰ Kahramanın eşi ve akrabaları tarafından esaretten kurtarıldığı masallar: *Reyhancı Kızı* (DVIII/7) *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Mehmet Eşkaya* (B17), (DVII/8) *Konuşan Kaval* (T23), *Şamdan Kız* (T25), *Sihirli Çeşme* (T 29) arkadaşları tarafından kurtarıldığı masallar: *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1).

iyilik yaptığı kişilerin de yardımıyla karşılaştığı bu son imtihanı olan görevi yerine getirmeyi başarır. Dönüş eşiğinde otoritenin görevini yerine getirmek zorunda kalan kahramanın görüldüğü 6 masalda⁴²¹ güçlenen kahraman görevi yerine getirerek eşiği aşar.

Bilinmeyen dünyanın eşik muhafızlığını yapan otoriteyi konuşarak ikna etmeye çalışan kahraman muhafız tarafından sınanmak veya engellenmek için bir görev verilerek durdurulmaya çalışabilir. Eşik muhafızı olan otorite tarafından kahramana eşiği geçmesi için verilecek bu görev; bir düşmanı yenme, sorunu çözme, değerli kişi veya nesneyi getirme olabilir. Kahramanın dönüş eşiğini bir görev olduğu masallarda⁴²² yolculuğu süresince güçlenmiş olan kahraman eşiği aşmayı başarır.

Kahraman bilinmeyen dünyanın otoritesi ile evli olduğu masallarda genellikle sırrını saklayamamak gibi bir hatası yüzünden eşini kırdığı ve dönüş eşiğinin eşinin gönlünü almak olduğu görülür. *Şah Yusuf* masalında, kadın kalbini kırdığı eşinin gönlünü almak için bilinmeyen dünyaya geçer ve eşini bulup gönlünü alır. Dönmeye ikna eder. Eşinin gönlünü almak için bilinmeyen dünyaya giden diğer kadın kahramanların maceralarının anlatıldığı diğer masallarda⁴²³ kadınlar zorlu yolculuklar yapar ve en sonunda eşlerini ikna etmeyi başarırlar. Kahramanın eşini araması gibi değerli kişi diyebileceğimiz kayıp veya uzaklaşan diğer aile baba veya evlat gibi diğer fertlerini bulmayı başarması da eşiği aşmasını ifade eder. *Helvacı Güzeli* masalında padişah oğlunu, *Papağan* masalında sultan babasını, *Keloğlan ve Altın Yapan Tası* masalında da Keloğlan eşi ve çocuğunu bulur.

Kahraman kendi yakınlarından birini bulmayı dönüş eşiğini aşmak için vicdani bir görev olarak kabul edip yapar. Kendi yakınları gibi otoritenin bir yakınına da görevli olarak bularak dönüş eşiğini aşabilir. *Keloğlan Hindistan Yolunda* masalında padişahın kayıp gelinini getiren Keloğlan, *Gülperi ile Elmakız* masalında padişahın kardeşini saraya getiren Gülperi değerli kişileri otoriteye getirerek dönüş eşiğini aşarlar.

Kahramanı dönüşten alıkoyan otorite kahramanı zorlu görevler vererek dönüşten vazgeçirmek ister. Kahraman görevi yerine getirdiğinde dönüşü engelleyecek bir bahanesi kalmayan otorite verdiği sözü tutmazsa kahraman otoriteyi *Garip Çoban* masalındaki gibi

⁴²¹ Kahramanın otoriteyi ikna ettiği masallar: *Avcının Oğlu* (T7), *Tuz* (T26), *Dev Baba* (B2), *Deli Gücük* (B11), *Üşengeç* (B13), *Tasa Kuşu* (A6).

⁴²² Kahramanın otoritenin verdiği görevi yerine getirdiği masallar: *Şap ile Şeker* (K4), *Sihirli Gül* (K6), *Odun Yarıcı* (K15), *Balıkçı Mehmet* (K8), *Üç Peri Kızı* (K9), *Macun* (K12), *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23), *Sihirli Ayna* (K35), *Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13).

⁴²³ Kadın kahramanın eşinin gönlünü aldığı masallar: *Balıkçı Güzeli* (B19), *Padişahın Kızı IV* (DVII/13).

ölümsüzlük iksiri yerine farklı bir su vererek aldatarak veya *Keloğlan ile Devler* masalındaki gibi getirmesi istenen nesneyi ortadan kaldırarak geçer.

Dönüş eşiğini oluşturan otorite sınavları kahramanın yolcuğun önceki aşamalarındakilerle benzerdir. *Hayırdır İnşallah* masalında delikanlı, yarışları kazanarak *Yedi Başlı Koca Dev* ve *Padişahın Oğlu* masalında ise padişahın isteklerini yerine getirerek eşiği geçmeyi başarır ve cesaretinin ödülü olarak otoritenin kızıyla evlenme hakkı da kazanır. *Kapının Kölesi* masalında esmer tenli köle, *Kara Koyun* masalında da çoban, *Karga III* masalında avcı, *Keloğlan ile Tilki Padişahı* masalında Keloğlan görevleri yerine getirerek eşiği aştıklarında istedikleri soylu kadınla evlenme hakkı kazanan diğer kahramanlardır.⁴²⁴

Otoritenin dönüş eşiğini aşması için verdiği görevlerden biri de değerli nesneyi getirmektir. Bu nesne sihirli bir eşya veya hastalıklar için şifa verecek nesne olabilir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* ve *Kuyudaki Kamçı* masalarında sihirli nesneleri kahramanlar tarafından üretilen eşsiz bir ayakkabı ve ceviz kabuğuna sığacak bir damatlık elbisedir. Otorite tarafından sihirli nesneleri getirmekle görevlendirilen kahraman bu nesneleri getirerek eşiği aşabilir. *Cennet Bağından İki Elma* ve *Keloğlan ile Deniz Aygırı* masallarında kahramanlar otoritenin istediği iki elma ve sihirli deniz aygırını padişaha getirmeyi başarırlar. *Şehrişah Taşları* masalında nesnelerin sihirli mi değerli mi olduğu açıklanmaz. Masalda Mahmut, Şehrişah taşını almak için padişahın kızıyla güreşir ve kızı yener. Kahramanın soylu kişilerin amansız hastalıklarına şifa bulması da dönüş eşiğinde otorite tarafından verilen zorlu görevlerdendir. *Padişah ile Keloğlan*'da Keloğlan padişahın iyileşmesi için gereken aslan sütünü, *Padişahın Kızı II* masalında padişahın şifası geyik etini bulup getirerek şifa bulmasını sağlar. *Leylek Dadı* ve *Yazgı* masallarında da kahramana verilen görev soylu kişiyi iyileştirmektir. Kahraman nesne getirmek yerine bir sorunu çözerek de imtihanı geçebilir. *Rüya* masalında delikanlı düşman padişahını savaşmaktan vazgeçirerek sınavı geçer.

Kahraman eşiği geçmesine izin vermeyen otoriteyi aşmak için otoriteyi yenmek zorunda kalabilir. Kahraman görevleri yerine getirdiği halde aşamadığı kötü hükümdarı öldürerek

⁴²⁴ Eşiği aşmak için otoritenin verdiği görevi yerine getiren kahramanın evlilik hakkı kazandığı masallar: *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5), *Kara Koyun* (DV/9), *Karga III* (DV/11), (K24), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1).

otorite olur.⁴²⁵ *Ayının Oğlu* ve *Balböyrek* masallarındaysa kahraman ikna edemediği otoritenin elindeki eşini kaçırarak dönüş eşiğini aşar.

Bazı masalarda kahramanın dönüş eşiği birden çok engelden oluşur. Kahramanın zorlu ve daha çok engeli aşması masalın olay örgüsünü güçlendirdiği gibi dinleyenleri de etkiler. Kahraman önce sihirli nesneyi getirir sonra nesneyi kullanarak sorunu çözerek birden çok engeli aşmış olur. Dönüş eşiğinde birden çok engelin aşıldığı *Karga Peri* masalında avcı, kadını iyileştirecek ilaç ve karga ile saraya gelerek görevi tamamlar, karganın üzerindeki büyüü bozarak da eşini bulur. *Kırkıncı Oda* masalında Kaplan adam Arap'ın tılsımlı güvercinlerini öldürür ve Bilgen'i kurtararak şehzade ile birlikte saraya getirir. *Altın Bülbül* masalında şehzade saraya girmeyi başarır. Peri sultanın sınavını da geçer. Devleri aşar, bülbülü alıp saraya gelir ve babasının gönlünü alır. Peri kızı ile evlenir. *Seksen Göz* masalında Uğur önce peri kızından sonra padişahı kurtulur ve annesi ile üvey annelerini kurtarır. Ülkeyi de kötü padişahın elinden kurtarmayı başarır. *Sihirli Tavşan* masalında şehzade tavşanın yardımıyla kuyudan çıkar ve saraya ulaşıp gerçekleri padişaha anlatır. Tavşanın üzerindeki büyüü de bozar ve tavşanın aslında uzun zaman önce kaybolan kız kardeşi olduğunu öğrenir.

Kahraman dönüş eşiğini sihir kullanarak veya sihri bozarak da aşabilir. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında Keloğlan ustasından öğrendiği şekil değiştirme büyüsünü kullanarak peşine takılan ustasından kurtulmayı başarır. Padişahın sarayına ulaştıklarında da şekil değiştirme sırasında ustasını tuzağa düşürerek öldürür. *Kıllı Derviş* masalında kadın kocasını uyutan sihirli kaseyi bulup kırarak sihri bozar, kendini almaya gelen Kıllı Derviş'ten kurtulur. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Ali sihirle taş kesilen Mehmet'i gökyüzündeki ilahi kelimetullahı okumayı başararak kurtarır.

Anadolu Türk masallarında istisnai bir örnek olan *Efe Osman* masalında kahraman şanslı sayesinde eşiği aşmayı başarır. İnsanları kahraman olduğuna inandıran Osman, şanslı sayesinde aslandan kurtulur ve padişahı da kahraman olduğuna ikna eder.

Kahramanın aştığı dönüş eşiği Yola Çıkış aşamasına benzerlik gösterse de erginlenmeyi tamamlayan başarılar ve nihai ödülle de ilgilidir. Genellikle doğaüstü güçlerden yardım

⁴²⁵ Kahramanın otoritenin yerine geçtiği masallar: *Parmaksız Ahmet* (K10), *Dünya Güzeli* (B3), (DIII/11), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Dağistanlı'nın Aşkı* (DIII/3), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Oduncu ile Abugüneş* (DVII/6), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), masalında kahraman Melül değil yardımcısı Karaduman padişahı öldürür. *Şah İsmail ve Gülperi* (DIX/1) masalında da benzer bir durum görülür.

alan kahraman bazen birden çok engelle birlikte karşılaşırsa da dönüş eşiğini rahatlıkla aşar. Sihirli güçlere sahip, otoriteden çekinmeyen ve otoritenin yerine geçmeye hazır haliyle kazandığı ödüllerle dünyaya hizmet etmek için bilinen dünyaya geçer.

Dönüş eşiğinde eşik muhafızını aşmayı başaran kahraman bilinmeyen dünyada otoriteyi, doğaüstü varlıkları ve hilekarları aşarak bilinmeyen dünyayı düzenler ve ödülleri ile birlikte bilinen dünyaya girmeyi başarır. Bilinen dünyada halkına karşı sorumluluğunu yerine getirmek için ödülü otoriteye sunar. Otorite ve halk tarafından takdir görür.

3.3.4 Babanın Gönlünü Alma

Campbell monomitteki baba figürünü mitolojik metinlerde açıkça yer almayan tanrının temsillerinden biri olduğunu veya tanrısal gücü taşıyan figürlerden biri olduğunu belirtir. Campbell'a göre dünya mitolojisinde tanrı; büyük felaketleri gücü yettiği halde göndermeyerek merhametini gösteren aslında insanları sevmeyen bir güç şeklinde betimlenir. Tanrı imgesinin merhametli tarafını Hz. İsa ve Buddha gibi figürler gösterir. Gazap ve merhameti bir arada barındıran baba figürünün kötü yanı psikanalitik görüşe göre egoyu temsil eder. Kahraman da önce karşılaştığı tanrıçanın iyi ve kötü taraflarını gördüğü gibi babanın da her iki tarafını görebilir.(Campbell 2014) Monomitin dönüş aşamasında yolculuğu süresince yaptıklarını bilinen dünyanın otoritesine onaylatan kahraman ne kadar güçlenirse güçlensin ne kadar önemli başarılar elde ederse etsin otorite karşısında zayıflığını göstermek için babanın onayını almalıdır. Campbell baba figürünün egoyu da temsil ettiğini ve kahramanın erginlenmesini tamamlayabilmesi için egosundan kurtulması gerektiğini söyler. *Kahraman erginliğe ulaşabilmek için bir kefarete ödemelidir. Kefaret kendini yaratan iki canavarın; tanrı sanılan ejderin (süperego) ve günah sanılan ejderin (bastırılmış id) terk edilmesinden başka bir şey değildir.*(Campbell, 2021: 120) Kahraman kendini gerçekleştirmek için babaya güven duymalı ve baba ile temsil edilen egosundan kurtulmalıdır.

Kahraman babasına egosundan arındığını ve otoritenin yerine geçmeye hazır olduğunu göstermelidir. Baba kahramana gerekli şefkati göstermezse kahraman bu şefkati kadın ve annede arar. Erkek kahraman kendini gerçekleştirmek için sahip olmak istediği dünyanın hakimi olan babayla, kadın kahramansa anneye mücadele eder.

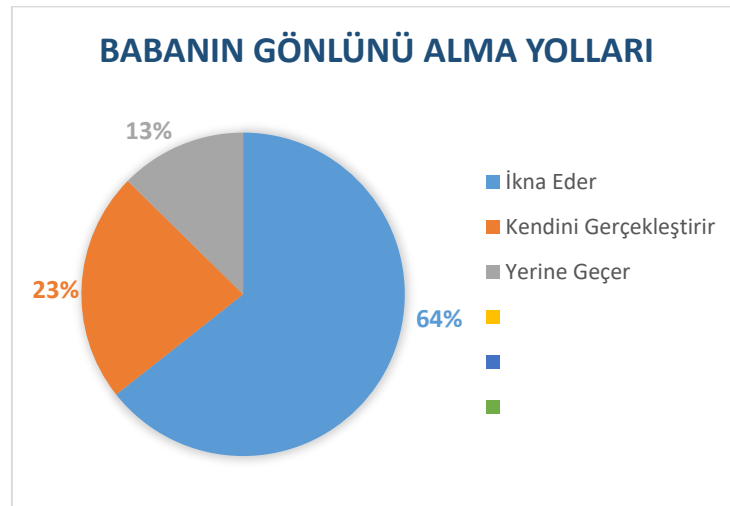
Kahramanın erginlenmesinin ebeveynleriyle ilgili olduğunu belirten Campbell'a göre kahraman balina karnında gerçekleşen yeniden doğumla babasına dönüşür. Kahraman tüm

kötü taraflarından kurtulması halinde evrenin hakimi olan babanın yerine geçebilir. Toplumun iyiliğini artırarak toplumu kötülükler sebebiyle düştüğü zor durumdan kurtaran kişi olur. Babanın yerine geçmeyi hak eden saf iyiliğe ulaşmış kahramanın erginlenmeyi tamamlaması çocuk halinin ebeveyn karşısındaki zayıflığından da kurtulmasıyla gerçekleşir. “Yaradılışın temel paradoksu içinde her zaman zayıf bir nokta bulunur ve kahramanın görevi bu zayıf noktayı bulup geçmektir.” (Campbell 2021:122).

Kahraman erginlenmesinin ardından ebeveynlerinin karşısına çıkarak imtihanlar sonunda ulaştığı durumu göstererek iktidarı almaya talip olur. Ebeveynler ya erginlenmesini tamamlayan kahramana yerlerini bırakıp köşelerine çekilir ya da kahramanı kabul etmeyerek direnir. İktidarı ele geçirerek bilinen dünyada mutlak iyiliği hakim kılmak zorunda olan kahraman otoritenin direnmesi durumunda güç kullanmak zorunda kalır.

Türk masallar kahramanları babanın gönlünü almak için genellikle bir görevi yerine getirir. Bilinen dünya veya otorite için değerli bir kişi veya nesneyi getirme, bir hastalığa ilaç bulma veya büyüüyü bozma gibi görevleri yerine getiren kahraman otorite tarafından kabul görür. Bu görevlerin dışında kahramanın görev verilmeden kendi gayretiyle bir sorunu çözmesi de otorite tarafından takdir edilir. Kahramanın kendini gerçekleştirerek yetkin bir lider olması da babanın gönlünü almasını sağlar. Kahraman bir eş bularak veya erdem kazanarak da otoriteye kendini ispat edebilir.

Mutlak iyiliği temsil eden kahramandan beklenmeyen bir tavır olan otoriteyi yenmek Anadolu Türk masallarında Babanın Gönlünü Alma aşamasının ismiyle çelişse de mutlak iyiliğin hüküm sürdüğü masal aleminde rastlanan bir durumdur. Kahraman ahlaki değerleri ile çatıştığında otoriteyi yıkmaktan çekinmez.



Şekil 30. Anadolu Türk masallarında kahramanın Babanın Gönlünü Alma yolları

Kendini gerçekleştirmek için ideal eşini bulması, eşini kurtarması ve maddi sorunları çözmesi de otoritenin takdirini kazanması yani babanın gönlünü almasının yollarıdır. Kahraman yaptığı her şeye rağmen otoritenin takdirini kazanamadığı durumlarda ise otoriteyi yıkarak kendisi otorite haline gelir. Anadolu Türk masallarında örneklerle açıklanabilir.

Kahraman otoritenin karşısına çıkmadan önce otoriteyi hoşnut etmek için değerli kişi veya nesneyi getirmeyi, sınavından geçmeyi, görevi yerine getirmeyi veya otoritenin sorunlarını çözmeyi dener.

Babanın gönlünü almanın Anadolu Türk masallarında farklı baba figürleri ve otoriteyi temsil eden kişilerin takdirini kazanmak şeklinde gerçekleştiği bu başlıkların örnekleri şunlardır.

3.3.4.1 Otoritenin Takdirini Kazanır. Kahraman yolculuğu sırasında ilk eşikte muhafız olarak bilinmeyen dünyada ödüle ulaşmak isterken dönüş aşamasında dönüş eşliğini aşmak için otorite ile karşılaşır. Bilinen dünyada önce kendine engel olan otorite dönüş aşamasında bir sorunu çözen, görevi yerine getiren veya kendini gerçekleştiren kahramanı takdir eder. Kahraman otoriteyi hoşnut etmek için gücünü ve zekasını ölçecek zorlu sınavları geçme, değerli kişiyi bulma veya değerli nesneyi getirme, otorite veya çevresindeki değerli kişilerin hastalıklarına şifa bulma gibi görevleri yerine getirir.

Sorumluluğunu yerine getiren ve mutlak iyiliği temsil etmesinden güç alan kahraman karşısına çıktığı otoriteden aslında takdir görmek değil yerini bırakmasını bekler. Türk masal kahramanı öncelikle otoritenin verdiği görevleri yerine getirerek takdirini kazanmayı dener.

3.3.4.2 Görevi Yerine Getirir. Kahramanın üstlendiği görevlerin amacı otoriteyi hoşnut etme veya bir ihtiyacı karşılamaktır. Anadolu Türk masallarında bilinen ve bilinmeyen dünyaların otoritesi padişaktır. Kahraman bilinen dünyadan ayrılmak istediğinde bilinmeyen dünyada veya bilinen dünyaya dönmek istediğinde padişah ile karşılaşır ve padişah kahramana bir görev verir. Padişahın kahramana verdiği görev bilinmeyen dünyanın ulaşması mümkün olmayan hatta varlığından bile şüphe edilen nesnelerini getirmek, değerli kişiyi bulmak veya bir sorunu çözmektir. Kahraman sıradan sıradan insanlarla farkını ortaya koyarak imkansız gibi görünen bu görevleri yerine getirmeyi başarır. Kahramanın getirmekle görevlendirildiği nesnelerden biri değerli taşlardır.

Şehşirah Taşları masalında gizemli Şehrişah taşlarını zorlu bir maceradan sonra bulup getiren Mahmut, padişahın takdirini kazanır. *Sihirli Tavşan* masalındaki gizemli nesne ise efsanevi altın kuştur. Şehzade babasının istediği kuşu getirmeyi başarır. *Balıkçı Mehmet* masalındaysa padişahın istediği konuşan sihirli bir çocuktur. Mehmet, padişahın istediği çocuğu getirir. Kahraman değerli nesneyi imal etmek zorunda kalabilir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında delikanlı padişahın istediği eşsiz ayakkabıyı yapmak için perilerden yardım alır. Anadolu Türk masallarında toplumda saygı duyulan manevî kişiler de otorite görevi üstlenebilir. *Yıldız Falı* masalında hoca Mahmut'tan gizemli bir kitabı bulmasını ister. Mahmut da zorlu bir maceradan sonra kitaba ulaşır ve kitaba ulaşması sırasında erdem kazanır.

Kahraman yolculuğu sırasında bilinen ve bilinmeyen dünyada seyahat eder. Bu iki dünyanın kendi otoriteleri ile karşılaşır ve bazen bu iki otorite de kahramana görev verir. *Sihirli Ayna* masalında bilinen dünyanın padişahı olan babasının kaybettiği sihirli aynayı bulmak için bilinmeyen dünyaya gitmekle görevlendirilen şehzade bilinmeyen dünyanın otoritesi Arap Üzengi için de peri kızını bulup getirir. Tüm görevleri başarıyla tamamlayan şehzade sihirli aynası, peri kızı ve Arap Üzengi'nin kılıcıyla birlikte bilinen dünyaya dönerek babasının gönlünü alır.

Anadolu Türk masallarında otoriteyi temsil eden padişahlar da kahraman olabilir. Bu durumda otoritenin üstündeki bir doğaüstü güç kahramana görevler verir. *Sümbüllü Köşk* masalında padişah dev anasının isteklerini yerine getirerek Sümbül Hanım'a ulaşmayı başarır. Dev anası bu yardım karşılığında padişahı her gün kırk koyun vermesini ister. En zor sınavlardan biri *Hızır ile Üç Kardeş* masalında görülür. Manevi otorite olan Hızır hasta olduğunu söyleyerek masalın kahramanından kendisi için evladını feda etmesini ister. Adam kabul eder ve sınavı geçer.

Türk-İslam kültüründe büyüklere saygı masallara da yansımış ve büyüklere hürmetin her hali masallarda işlenmiştir. Vefat eden bir büyüğün vasiyetini yerine getirmek de büyüklere saygının farklı bir tezahürüdür. Masallarda kahraman otoritenin vasiyetini yerine getirerek de görevi yerine getirmiş olur. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* masalında şehzade Peri Kızı'nı bulup evlenerek babasının vasiyetini yerine getirir.

Masallarda kötü güçler kahramana veya bilinen dünyaya zarar vermek için değerli kişileri kaçırmak düzeni bozamaya çalışır. Otorite kahramana kayıp değerli kişileri bulma görevi vererek bilinen dünyanın nizamını sürdürmek ister. Diğer yandan kahraman ancak tüm

eksikliklerini gidererek erginlenebileceği için ailesi veya çevresinde kayıp olan değerli biri olduğu sürece erginlenmesini de tamamlayamaz. Tüm bu sebeplerle kahraman değerli kişiyi, bulmak zorundadır ve bunu mutlaka başarır. Kahramanın getirdiği değerli kişi 6 masalda⁴²⁶ saray mensupları arasından soylu biridir. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah kayıp kişiyi getirme görevini kendi gerçekleştirir. Kendi otorite alanı dışına çıkarak kayıp çocuğunu arayan padişah evlatlarının yerini bilen Kızıl Ejderha'nın çocuklarını kurtararak kendi çocuklarının yerini öğrenir ve kayıp çocuklarına ulaşır. Kadın kahraman eşini bulup ailesine getirerek kayıp kişiyi bulabilir. *Narbağ ile Nar Hatun* masalında Nar Hatun, Narbağ'ı bulur ve ailesine getirerek kayınvalidesinin gönlünü alır.

Anadolu Türk masallarında kadın kahramanlar ahlak, zeka, erdem ve sihir yardımıyla geçebilecekleri sınavlara tabi olsa da güç gerektiren sınavları da geçmeyi başarırlar. *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* masalında Keven Güzeli, padişahın istediği sihirli kutuyu, hamamı ve sihirli bir gülü getirmek için sınavları zekası ve cesaretiyle geçer. *Altı Kız Babası ve Ağlayan Elma ile Gülen Elma* masallarının kahramanları bilinmeyen dünyadan gizemli altın elmayı almak ve getirmek için karşılaştığı zorlukları zekalarıyla aşıp elmayı getirmeyi başarırlar.

Erkek kahramanlar otoritenin kızına talip oldukları için tabi oldukları sınavları güçleri ve cesaretleriyle aşar. *Kara Koyun* masalında Ağa, kızına talip olan çobanı sınavlara tabi tutar. Çoban, kızı almak için önce sert bir kütüğü keser sonra koyunları güder nihayet denizin ortasına bir ev yapmasını ister. Çoban bu sınavları geçmesine rağmen Ağa kızı ile çobanı evlendirmez.

Kahramanın birden çok görevi yerine getirerek padişahı etkilemeye çalışır. Bu masalarda kahramanın başarısı pekiştirilmiş olur. *Karga III* masalında avcı, padişah için hem şifa bulur hem de değerli nesneleri getirir. Bazı masalarda kahraman hem sorunu çözer hem de nesneyi getirir. *Cennet Bağından İki Elma* masalının kadın kahramanı önce padişah için savaşa katılarak kahramanlık gösterir sonra Cennet Bağ'ının sihirli elmaları bulup getirmeyi başararak padişahı etkiler.

⁴²⁶ Kahramanın kayıp kişiyi getirerek otoritenin takdirini kazandığı masallar: *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Keloğlan Hindistan Yolunda* (T34), *Kırkinci Oda* (T8), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Avcının Oğlu* (T7), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), (T18), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Bahtiyar Bey'in Masalı* 'nda (K26), (T11), (DIII/14).

Kahramanın getirdiği kişi veya nesne bilinen dünya için faydalı olduğundan hem padişahın hem bilinen dünya halkının takdirini kazanmasını sağlar.

3.3.4.3 Otoritenin Sorununu Çözer. Anadolu Türk masallarında kahraman mutlak iyiliği temsil ettiği için karşılaştığı her sorunu çözmeye ve dünyayı iyileştirmeye çabalar. Kahraman bilerek veya farkında olmadan karşılaştığı bir sorunu çözmek suretiyle otoriteyi rahatlatılabilir. Kahraman otoriteyi rahatsız eden doğaüstü güçleri, düşmanları yenerek bilinen dünyaya katkı sağlar. Kahraman ailesinden kıymetli kişiye ulaşmak için kahramanlık göstermek zorunda kalır. *Ahmet Ağa'nın Oğlu ile Kızı* masalında delikanlı annesine ulaşmak için ejderhaları yener ve aldığı hazinelerle birlikte görevini tamamlayıp Ahmet Ağanın evine döner.

Kahramanın otoritenin düşmanlarını yenerek otoritenin takdirini kazandığı *Efe Osman* masalında Osman, kendi ülkesinin padişahının girdiği savaşta kahramanlık gösterir komşu ülkenin padişahı için de ülkeye musallat olan aslanı öldürerek sorunları çözer. *Papağan* sultanın eşi kayın pederinin savaşta kaybettiği ülkeyi düşmanı yenerek geri alır. Kahraman bilinen dünyaya musallat olan doğaüstü varlıkları öldürerek otoritenin sorununu çözebilir. 8 masalda⁴²⁷ kahraman dev, ejderha doğaüstü varlıkları yener.

Bazı masalarda sağlık sorunu yaşayan otoritenin veya otoritenin bir yakınının tedavisi için şifa bulan kahraman otoritenin takdirini kazanır. *Padişahın Kızı II* masalında kahraman şifalı geyik etiyle padişahı iyileştirir. *Karga III* masalında avcı padişahın eşini iyileştirmek için gerekli şifalı bitkiyi getirir.

Anadolu Türk masallarında kahraman padişahın gözüne girmek için doğaüstü bir canlıyı veya padişahın düşmanlarını da yener. Kahraman ülkeyi tehdit eden düşmanlarla savaşır veya ülkeye musallat olan doğaüstü bir canlıyı ortadan kaldırır.

Masal kahramanı fiziksel güç ve cesaretiyle sınavları geçer ve sorunları çözerken sıradan insanlardan çok daha üstün bir erdem seviyesine ulaşır. Kahramanın asıl erginlenmesi de gösterdiği ahlakî takamülle gerçekleşir. Kahraman kıskanç rakiplerin kötülüklerine maruz kalır, iftiraya uğrar fakat asla isyan etmez. Tüm kötülöklere karşı ahlakını korur ve kendine kötölük eden veya iftira atanlara gerçeğı anlatıp gösterme fırsatı yakalar. İftiraya uğradığı

⁴²⁷ Kahramanın doğaüstü varlığı öldürerek otoriteyi memnun ettiği masallar: *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan* ve *Taş Kıran* (DI/15), *Atın Oğlu* (K21), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *İki Kardeş* (DV/1), *Kırk Oğlan* (DVI/10), *Yedi Başlı Dev* (DX/6), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7).

halde iffetini korumayı başaran kadınlar kahramanlaşır. *Beşer Kız* masalında Beşer, *Helvacı Güzeli* masalında kadın, iftiraya uğrar ve zor durumda kalır fakat masalın sonunda gerçekler ortaya çıkar. Kadın kahraman yanlış bir evlilik yapar veya aldatılırsa durumu uzaklaşarak çözer ve bu durumda babası kadını korur. *Mehmet Eşkıya* masalında padişahı aldatmayı başaran Mehmet Eşkıya sultanla evlenir ve intikamını almak için sultanı babasından uzaklaştırır. Durumu fark eden sultan kaçmayı başarır ve babasının sarayına döner. Masallarda ahlakî zaafiyeti olan kişiler kahraman olamaz ve masalın sonunda cezalandırılırlar. İftira atan erkekler veya ahlaksızlık eden kadınlar mutlaka yaptıklarının cezasını çeker. *Kara Tavuk* masalında eşi hacca gittiğinde iffetsizlik yapan kadın masalın sonunda cezalandırılır. *İdare*, *Mudara*, *Dubara* masalında kahraman kurnazlığıyla işlediği suça güzel bir kılıf uydurur. Padişah adamın zekasını beğendiği için ceza vermekten vazgeçer. *Kapının Kölesi* ve diğer masallarda⁴²⁸ kahraman padişahın merak ettiği bir gizemi çözer.

Anadolu Türk masallarında kahraman otorite ve halk arasındaki sorunları çözerek de topluma faydalı olur. *Kötü Kadın ve İyi Kadınlar* masalında padişah kadınları hapse atar. Mahmut, padişaha bir hikaye anlatır ve padişah kadınları hapse atmaktan vazgeçer. *Hayırdır İnşallah* masalında da delikanlı savaş açmak isteyen ülkenin padişahının sorduğu sorulara doğru cevaplar vererek iki ülkenin savaşmasına mani olur.

Anadolu Türk masallarında padişahlar tedavisi mümkün olamayan hastalıklara yakalanabilir. Kahraman otoritenin hastalığı için gereken sihirli ilacı bulup getirerek otoritenin en önemli sorununu çözerek gönlünü alabilir. Masal dünyasında en değerli uzuv gözdür ve padişahlar sıklıkla gözlerinden rahatsızlanır. *Kör Padişahın Oğlu* masalında şehzade, babasının gözlerini tedavi edecek çiçeği getirerek, *Dünya Güzeli* masalında, padişahın hiç gitmediği yerin toprağını getirerek gözlerini tedavi eder. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, padişahı tedavi eder. *Padişahın Kızı II* masalında hem değerli kişiyi bulma hem de otoriteyi şifaya kavuşturma birlikte görülür. Masalda yiğit, padişahın çocuklarını bulur ve şifası için gereken geyiği getirir. *Padişah ile Keloğlan* masalında da kahraman iki başarı birden gösterir. Keloğlan önce savaşta başarı göstererek padişahı etkiler daha sonra aslan sütü ile padişahı tedavi eder. Otoritenin bizzat yaşadığı sağlık sorunu gözlerle ilgilidir. Bu sorunun şifası ise toprak, çiçek, geyik, aslan sütü ile bulunur. Kahraman sultanı tedavi ederek de otoritenin takdirini kazanabilir. *Karga Peri* ve diğer 3

⁴²⁸ Kahramanın padişahın merak ettiği gizemi çözdüğü masallar: *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Külâh*, *Kamçı* ve *Seccade* (K14).

masalda⁴²⁹ kahraman, sultanın iyileşmesi için gerekli ilacı getirmeyi başarır ve padişahın gönlünü alır.

Hastalık gibi büyü de değerli kişileri zayıf düşüren bir marazdır ve büyüden kurtulmak hastalıktan kurtulmak kadar değerlidir. Değerli kişi için şifa bulmak veya üzerindeki büyüü kaldırmak arasında pek fark yoktur. *Kırk Bir Kuğu* masalında şehzade sevdiği kız ve kızın kardeşlerine üvey anneleri tarafından yapılan kaza dönme büyüünü bozar. *Leylek Dadı* masalının kahramanı olan kız şehzadeyi önce iyileştirir daha sonra üzerindeki büyüü bozarak padişahın takdirini kazanır. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalındaysa yaşlı kadın periler padişahının hiç gülmeyen kızını güldürmeyi başarır. Mutsuzluğuna şifa olmuş sayılabilir. Karşılığında kendi sorunu olan yaşlı olduğu için beğenilmeme sorununu peri padişahının sihri sayesinde gençleşerek aşar. Hem şifa verip hem şifa alarak sorunu çözmüş olur.

Masal aleminin sorunları bazen bilinen dünyaya benzese de genellikle büyü, doğaüstü canlı gibi masala has durum ve canlıların çıkardığı sorunların çözümleri için de masal dünyasının sihirli güçleri veya nesneleri kullanılır. Kahraman masal dünyasındaki sembolik temsil içinde merkezde yer alır ve dinleyicinin dikkatini sürekli üzerinde tutar. Masalın merkezindeki kahramanın erginlenmesini takip eden dinleyici kendi için bir rol modeli de görmüş olur. Kahramanın babasının gönlünü almasının yollarından biri de otoritenin taşıdığı kaygıları giderecek olgunluğa ulaştığını ve hükümdar olmaya hazır olduğunu göstermesidir.

3.3.4.4 Kendini Gerçekleştirir. Kahraman imtihanlar yolunda gösterdiği başarılarla otoritenin verdiği görevi veya bilinen dünyanın sorunlarını çözerek erginlendiğini gösterir. Erginlenen kahraman yolculuğu sırasında kendine bir eş bularak da insanî eksikliklerinden kurtulur. Masallarda kahramanın eş bulması ebeveynler için o kadar önemlidir ki evladı evlenmeden vefat edecek olanlar vasiyet olarak evlatlarından evlenmelerini ister. *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* masalında şehzade, babasının vasiyetini üzerine bir eş arar ve aşık olduğu Peri Kızı ile evlenerek vasiyeti yerine getirir.

Türk aile yapısında evlilik ve eşin önemi ile açıklanabilecek bir durum olan erkek kahramanın bazen sadece kendine uygun bir eş aramak amacıyla yolculuğa çıkması oldukça sık rastlanan bir durumdur. Anadolu Türk masallarında evlilik o kadar

⁴²⁹ Kahramanın sultanı iyileştirerek padişahın takdirini kazandığı masallar : *Sihirli Gül* (K6), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Doğruluk* (T30).

önemsenmiştir ki ideal kahraman sadece kendine eş bulmakla yetinmez, abilerine uygun eşleri de bulur. *Üç Peri Kızı* masalında şehzade araları pek iyi olmadığı halde peri kızının yardımıyla abilerine uygun eşler bulur. Bazı masallarda kahramanın kendini gerçekleştirmesi ve otoritenin verdiği görevi yerine getirmesi birlikte görülür. *Yılan Peri* masalında saraydan kovulan delikanlı, padişahın istediği sihirli aynayı getirmeyi başardığında sultanla evlenme hakkı kazanır.

Türk toplumunda eş bulma ve eşinin değerini bilmenin pekiştirilmesi için masallarda sık tekrarlanan eşi kaybetme ve geri alma durumu görülür. Özellikle hiçbir çaba sarf etmeden kendine bir eş bulmayı başaran kahramanlar sıklıkla eşlerini kaybeder ve geri almak için çabalar. Eşini almak için en zorlu mücadeleyi gösteren delikanlının kahramanı olduğu *Kösenin Atı* masalında, Köse delikanlının eşini kaçıır. Delikanlı güçlü Köse'den eşini almak isterken yenilse de vaz geçmez. Birkaç denemeden sonra eşini geri alıp Köse'den kurtulmayı başarır.

Kadın kahramanlar genellikle sır tutmakta zorlandıkları için eşlerini kaybeder. Eşlerinin şekil değiştirmek gibi doğaüstü güçlerini saklamaları gerekirken diğer insanlarla paylaşan kadınlar eşlerinin uzaklaşmasına sebep olur. Kadın kahramanlar hatalarını düzeltmek için bilinmeyen dünyaya zorlu bir yolculuk yapar ve eşlerinin gönlünü almayı başarır. *Balıkçı Güzeli* masalında sultan eşini mesleği ve statüsünden ötürü küçümsediği için kaybeder. Hatasını fark edip eşini bulmak için zorlu bir yolculuk yapar ve eşinin gittiği ülkenin padişahının yanında olan Balıkçı Güzeli'ni ve padişahı ikna ederek eşine kavuşur.

Anadolu Türk masallarında üzerlerinde bir büyü olduğu söylenen eşek kafası, keçi, kedi gibi farklı hallerdeki canlılar kahramanın ilgisiyle insana dönüşebilir. Bu varlıklara şefkat gösteren kadın kahraman tuhaf varlıkların üzerlerindeki büyü'nün bozulmasını sağlar ve varlıklar yakışıklı genç erkeklere dönüşür. Erdem sahibi kahraman insanların çekindiği bu tuhaf varlıklara şefkat göstermesi ve bunun mükafatını almasıyla bir erdem dersi vermiş olur. Türk masallarının kadın kahramanı kendisiyle evlenmek isteyen peynir tulumu veya eşek kafası şeklindeki varlıkları geri çevirmez. Evlendiği bu varlıklar üzerlerindeki büyü kalkınca yakışıklı şehzadelere dönüşür. *Kara Kedi* masalında ise küçük sultan, üzerinde bir büyü olduğundan haberdar olmadan sarayda gördüğü Kara Kediye şefkat gösterir. Kedi üzerindeki büyü bozulunca yakışıklı bir delikanlıya dönüşür.

Turunç Perileri ve *Çiğdem Çiçeğiyle Padişahın Oğlu* masallarında erkek kahraman, sihirli Turunç ve Çiğdem çiçeğinin içinde güzel kadınlar olduğundan haberdar olduğu halde önce

bu sihri bozup kadınları görmek ister. Kadınları insana çevirdikten sonra evlenir. Erkek kahramanların bu tavrının daha açık görüldüğü *Keçi Kız* masalında, üzerinde büyü olan keçi nehirde yıkanmak için üzerindeki postu çıkardığında güzel bir kıza dönüşür. Ağacın üstüne çıkar ve bu sırada güzel kıızı gören şehzade aşık olur. Kızın tekrar keçiye dönüşmemesi için postunu yakar. *Tılsımlı Kamçı* masalında Mahmut, sihirli kamçıyla ejderhayı kadına çevirdikten sonra güzel bir kadına dönüşen hali ile evlenir.

Şehzade ve sultanlar padişah ve sultanın huzurunu bozmak isteyen hilekarlar tarafından kaçırılarak bilinmeyen dünyaya gönderilir. Soylu kahraman atıldığı dünyada yardım alarak hayatta kalmayı başarır ve bir haberciden aslını öğrenir. Ailesine kavuşmak için zorlu bir yolculuk yapar ve padişaha ulaşarak ailesini bir araya getirir ve babanın gönlünü almayı başarır. *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* masalında olduğu gibi kahramanlar kötü teyzeleri tarafından saraydan uzaklaşsa da yıllar sonra ebeveyni tarafından bulunurlar. *Üç Şehzade* masalında çocuk koluna taktığı siyah bant sayesinde kendini tanıyan padişah tarafından kurtarılır. *Konuşan Kaval* masalında gizemli bir şekilde kaybolan Dal kendi kurtulmаса da durumu öğrenen babası Dal'ı kurtarır. *İki Kardeş* masalında kızın geyiğe dönüşen kardeşi, kızın yerini ve olanları şehzadeye anlatınca şehzade eşini balığın karnından kurtarır ve ailesini bir araya getirir. Burada otoriteyi temsil eden şehzade eşine ulaşarak kendi vicdan azabından kurtulur. Saraydan uzaklaştırılan soylu çocukların geri gelmesi veya bulunması da otoritenin vicdanını rahatlatır.

Bazı masallarda kahraman otoriteye kendini ispatlamak için bilinmeyen dünyaya gider ve başarılar gösterir. Bu başarılarını otoriteye gösterdiğinde kendini gerçekleştirdiğini ispatlar ve otoritenin gönlünü alır. *Dev Baba* masalında kız devin sarayına girer ve gittiği yerin şehzadesi ile evlenir. Düğününe çağırdığı padişah babasının kendine hizmet etmesini sağlar.

Kahramanın hayatın akışı içinde kendisi ve daha ziyade ailesi için ekonomik olarak refahını artıracak bir yol bulması, refah seviyesinin en alttan en üst düzeye çıkması da otoritenin gönlünü almasının farklı bir yoludur.

Kahramanın geçim sıkıntısı çeken annesini varlıklı bir hayata kavuşturması erdemini artırır. *Çoban Ali* masalında Ali, mezarda bulup sattığı altınlarla annesine güzel bir ev yaptırır ve bir gelin bulur. Kadın kahramanların doğaüstü canlılarla mücadele etmesi güç olduğu için ebeveynlerinin takdirini maddi değeri yüksek hediyelerle kazanır. *Ayşe Kız* masalında Ayşe, hazine dolu sandıkla eve döner ve babasına serveti verir. *Şamdan Kız*

masalında ise daha babasına kapsayıcı rahat bir hayatı sunmayı başaran Şamdan Kız, babasını da saraya aldırır.

Kahraman zekası ile de otoritenin takdirini kazanabilir. *Odun Yarıcı* masalında adam, kıvrak zekası ile padişahı etkiler. Eşiyle birlikte saraya yaşaması için davet edilir.

Diğer masalarda da kahraman nispeten otoritenin takdirini kazanmak için maddi gücünü artırsa da kahramanlık göstererek takdir kazanmanın daha yaygın olduğu görülür. Sorumluluklarını yerine getiren, başarılar kazanan erdemli kişi herkesin olduğu gibi otoritenin de takdirini kazanır ve babanın gönlünü almış olur.

3.3.4.5 Otoritenin Yerine Geçer. Monomitte tanrıça gibi otoritenin de iyi ve kötü yüzü vardır. Masalarda otorite bu iki yüzünden biri ile görünür. Kahraman mutlak iyiliği temsil eder ve iyi niyetli otoriteler tarafından desteklenir. İyi otorite yolculuğu tamamlayan kahramana yerini sorun çıkarmadan bırakır ve bilinen dünyada iyiliğin hüküm sürmesine yardım ederek monomitin döngüsünün tamamlanmasına yardım eder. Otorite kötü yüzünü gösterdiğindeyse kahraman bilinen dünyada iyiliği yayabilme misyonunu tamamlamak için otoriteyi yok ederek yerine geçer . Kahramanın başarılarını görmemekte direnen, saltanatı kahramana devretmeye yanaşmayan otorite kahraman tarafından ortadan kaldırılır. Türk toplumu geleneğinde Orta Asya'dan gelen kut inancından itibaren yöneticiler önce doğaüstü güçler tarafından seçilerek gönderilen ve sıradan insanlardan farklı güçleri olan kişilerdir. Yöneticilere karşı isyan onları topluma gönderen doğaüstü güçlere isyan gibi görülür. Bu düşünce toplumsal düzenin sürmesine ve tarih boyunca Türklerin bir arada yaşayıp sayısız devlet kurmasını sağlamıştır. Masalarda ise nadiren de olsa otoritenin kötü yüzü görülür ve kahraman bu yüz görüldüğünde isyan edip otoriteyi yok etmekten çekinmez. Masalın örtük mesajlarında halka kötülüğe rıza göstermemeleri, yönetenlere de doğruluk ve adaletten uzaklaşmaları halinde saltanatlarını kaybedebilecekleri hatırlatılır. Anadolu Türk masallarında padişah halkına karşı adil davranmıyorsa kahraman kamunun iyiliği için padişahı durdurur. Bilinen dünyaya mutlak iyiliği yayma görevinde bilinmeyen dünyadaki tehlikeleri ortadan kaldırdıktan sonra döndüğü bilinen dünyanın en üstündeki tehlikeyi de ortadan kaldırarak otoritenin yerine geçer.

Kahraman otoritenin yerine geçmek için çatışmak yerine otoriteyi tahtı bırakmaya zorlamayı tercih eder. *Şap ile Şeker* masalında padişah hırsızla kızının evlenmesini istemediği için hırsıza yapamayacağı görevler verir. Hırsız tüm görevleri yapsa da padişah

kabul etmez. Hırsız da öğrendiği sihirlerle padişahı kızını ve tahtını vermeye zorlar. *Deli Gücük* masalında da şehzade padişahın tüm isteklerini yerine getirir. Padişah, şehzade ile baş edemeyeceğini anlayınca kızını şehzade ile evlendirir. *Macun* masalında da Keloğlan, saraydaki herkesi duvara yapıştırınca padişah pes eder ve Keloğlan'ın istediklerini vermek zorunda kalır. Bu iki masalda otorite tahtı doğrudan teslim etmese de kahraman tahtın varisi durumundadır.

Kahraman otoriteyi tahtı bırakmaya mecbur bıraksa da otorite direnebilir. Bu durumda kahraman otoriteyi ortadan kaldırmak zorunda kalır. *Keloğlan ile Deniz Aygırı* masalında Keloğlan, Ağanın ve Güneş'in isteklerini yerine getirmeyi başarır. Ağa sözünde durmayınca Ağayı öldürerek yerine geçer.

Anadolu Türk masallarında kahramanın otoriteye isyanını meşrulaştırmak veya izah etmek için kahramanın ortadan kaldırdığı otoritenin doğruluk ve adaletini kaybettiği mutlaka gösterilir. *Kral Padişahın Kızı* masalında şehzade, bilinmeyen dünyaya gider ve Kral Padişahının kızını kaçıırır, kızını geri almak isteyen Kral Padişahı ikna ederek bilinen dünyaya geri döner. Bilinen dünyanın padişahı oğluna tahtı bırakması gerekirken gelinine göz koyar ve bu ahlaksız tavır karşısında şehzade babasını öldürerek tahta geçer. *Parmaksız Ahmet* masalında da benzer bir durum görülür. Şehzade, babasının ülkesine dönüp saraylar yaptırıp gönlünü almaya çalışsa da babası şehzadeyi öldürüp yanındaki kadınları elde etmeye çalışır. Şehzade durumu iyi niyetli çabalarla çözemeyince babasını öldürerek tahta geçmek zorunda kalır. *Dağıstan'ın Aşkı* masalında Dağıstanlı kötülükte ısrar eden babasını öldürmek zorunda kalır.

Otoriteyi temsil eden padişah toplumun bilinç altında kut alan kişidir ve manevi olarak da değerlidir. Masallarda bu inancın zedelenmemesi için hassasiyet gösterilerek padişahın yanlış tavırlarının sebepleri çevresindeki kötü niyetli kişilerin telkiniyle açıklanır. Bu kişi genellikle vezirdir. *Kismetimi Arıyorum* masalında adil davranmayan ve entrikalarla tahta geçen veziri öldürmek zorunda kalır.. *Oduncu ile Abugüneş* masalında padişahın vezirin etkisinde kalır ve adaletli kararlar veremez. Mehmet vezirin uydurduğu görevleri yerine getirirse de vezir padişahı yanlış yönlendirmeye devam eder. Bu durumda Mehmet kötü niyetli kişileri ayırt edemeyen ve adaletten uzaklaşan otoriteyi ve onu yönlendiren kötü veziri ortadan kaldırmak zorunda kalır.

Otorite ne yaparsa yapsın manevi olarak toplumda değerlidir. Bu yüzden kahraman önce otoriteyi ikna etmeyi dener. Ortadan kaldırmak son çaredir. Kahraman otoriteyi

aşamayınca öldürmek yerine uzaklaştırmayı da deneyebilir. *Seksen Göz* masalında Uğur, periler ülkesinden aldığı sihirle hiçbir sebep olmadan kadınların gözlerini oyan adaletsiz padişahı ülkeden gönderir.

Kahramanın otoritenin yerine geçmesi geleneksel yapıda otoritenin bile ahlak kurallarından sapması durumunda cezalandırılacağını, ahlakın otoritenin de üstünde olduğunu gösterir. Bununla birlikte otoriteye itaat ile onu yıkma arasında ince bir isyan çizgisi vardır ve masal kahramanı son ana kadar otoriteye itaat etmeye gayret eder. Sınırlı örnekte görülen otoritenin yerine zorla geçmeden ziyade tercih edilen kahramanın görevleri yerine getirmesi, kendini gerçekleştirmesi ile otorite tarafından yerinin verilerek bilinen ve bilinmeyen dünyanın hakimi olmasıdır.

Dönüş aşamalarını geçen kahraman bilinen dünyada ulaştığı erdemle sakin bir hayat sürer. Kahramanın erdeme ulaştığı bu aşamadaki durumunu Kemal olarak değerlendirmeyi uygun gördük.

3.4 Kemal

Monomitin çevrimine göre erginlenmesini tamamlayan kahraman, ödülünü alır babanın gönlünü alarak otorite tarafından kabul görür. Kahraman bilinen ve bilinmeyen dünyanın tüm hazinelerine sahip olduğunda dünyevi ihtiyaçlardan da arınmış, sıradan insanların üstünde manevi bir yere yükselmiştir. Anadolu Türk masallarında monomitin çevriminin aşamalarının gerçekleşme sırasında farklılıklar görülür. Anadolu Türk masallarında monomitin temel amacı olan erginlenme tasavvufî bir terim olan kemale erme şeklinde gerçekleşir. Masallarda bilinen ve bilinmeyen dünyada tüm başarıları elde eden, eşini bulan, maddi sıkıntılardan kurtulan sıklıkla tahta geçerek otoriteye dönüşen kahraman nefsinin arzu edebileceği şeyleri aramayı bırakarak ilahi hakikati özümser. Bu durum kemale ermenin masal evrenindeki kahramanlar ve olaylarla örtük şekilde anlatımıdır. Türk masal kahramanın monomitine eklemeyi uygun gördüğümüz Kemale erme aşaması içinde üç alt aşamada gerçekleşir. Bilinen dünyaya dönen Türk masal kahramanı iki dünyanın efendiliği mertebesine yükselir. Tüm dünyevi makamları ve başarıları elde ettiğinde hırslarından arınır, İnsan-ı Kâmil olur ve ruhun tatminiyle ölümü de aşarak mutlak iyiliğinin ödülünü ebedi saadeti yaşayacağı sonsuz bir hayata ulaşarak alır.

Bilinen ve bilinmeyen dünyadaki tüm kötülükleri ortadan kaldıran kahraman mutlak iyiliği her iki dünyada da temsil eder ve iki dünyanın da otoritesi haline gelir. Kemal'in bu alt aşaması Campbell ile aynı adla ifade edilebilir.

3.4.1 İki Dünyanın Efendisi

Kahramanın Yolculuğu bilinen dünya ve bilinmeyen dünyada gerçekleşir. Kahramanın bilinen dünyada başlayan yolculuğu bilinmeyen dünyaya geçişi ve başladığı dünyaya geri dönüşüdür. Kahraman yolcuğunda bulunduğu bu iki dünyanın değerleri ve durumlarını birbirine karıştırmadan idrak edip her iki dünyada bulunduğu zamanlarda uygun davranışlar sergileme ustalığına sahiptir. Kahramanın her davranışı kendini yansıtan kusursuzlukta ve sonuçlarıyla ideal insan olduğunu gösterir şekildedir. Üzerine düşen sorumluluğu en iyi şekilde yerine getiren kahraman iki dünyaya da hakim olduğunu ispatlar. Kahraman ustalığıyla evrenin gizemine ulaşmış yüceliş imgesinin mealini kavramıştır. Campbell'a göre bahsedilen ustalık iki dünyayı kapsayan ve nizamın sahibinin aşkınlığını görüp kabul etmektir. "Her yerde hazır ve nazır ve aşkın evreni simgeleyen figürün ırkı ve konumu anlamsal değil, tarihsel ana aittir; cinsiyeti de..." (Campbell, 2021: 264).

Bu tanımın akla getirdiği tanrı imgelerini de inceleyen Campbell, tanrının ifade şekilleri olan imgelerin tutarsız olmasının imgenin karşıladığı anlamın derinliğiyle örtüştüğünü, imgelerin çağrıştırdıkları gücün şeklinin belirsizliği de ifade ettiklerini söyler. (Campbell, 2021: 265).

"...Bütün dinsel eylemlerin anlamı budur. Birey uzun ruhsal disiplinler yoluyla kişisel sınırlamalarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağlılığını terk eder, doğrunun gerçekleşmesine yeniden doğuş için gerekli olan öz-kıyıma karşı direnmez ve böylece en sonunda büyük an için nitelikleri tam olarak gelişmiş olur. Kişisel tutkuları tamamen çözülmüş olarak artık yaşamaya çalışmaz da istekle içinde olup bitecek olana bırakır kendini. Yani bir isimsiz olur. Yasa içten kabulüyle içinde yaşar." (Campbell, 2021: 266).

Kahramanın temsil edildiği resimlerde farklı kimliklerle karşılaşmasını özün önemini kavramasına ve rüyetin öz karşısında değersizliğine bağlar.

Anadolu Türk masallarında iki dünyanın efendisi olabilecek kahramanın yolculuğa başladığı bilinen dünyada soylu biri olması veya cesaret gösterip saraydaki sultan veya şehzade ile evlenmeye talip olması gerekir. Kahraman soyludur ve evrenini genişletmek

için bilinmeyen dünyaya geçebilir. Kahraman sıradan bir hayat sürerken saraya girmeye talip olur veya davet edilir ve bunun için bilinmeyen dünyada kahramanlık gösterebilir. Kahraman edindiği erdem, sihirli güç sayesinde iki dünyada da gücünü gösterebilir.

Türk masallarında kahramanın mutlak iyiliği tüm masal dünyasına yaymak için bilinen ve bilinmeyen dünyada otorite olmalıdır. Doğuştan soylu bir aileden gelen kahraman bilinen dünyanın otoritesidir. Bilinmeyen dünyada otorite olmak için yolculuk yapmalı ve tahtı anlaşılarak veya mücadele ederek ele geçirmelidir. Sıradan insanlar arasından çıkan kahramanların hem bilinen hem bilinmeyen dünyada otorite ile anlaşması veya otoriteyi ele geçirmeleri gerekir. Anadolu Türk masal kahramanı bilinen dünyada otoritenin yerine geçmek için saraya girmek ister veya saraya davet edilir. Saraya dahil olması için bilinmeyen dünyada bir kahramanlık göstermesi istenir. Kahraman bilinmeyen dünyadaki başarısıyla otorite haline gelirken bilinmeyen dünyada geçirdiği süreçte edindiği erdem ve elde ettiği sihirli güçler sayesinde bilinen dünyaya döndüğünde saraya kabul edilerek otorite veya otoritenin varisi haline gelebilir. Anadolu Türk masallarında daha yaygın olarak görülen kahramanlar soylu kişilerdir. Türk masallarının soylu kahramanları bilinmeyen dünyaya da iyiliği yayma veya eş bulma amacıyla bilinmeyen dünyaya geçerek evrenlerini genişletir.

3.4.1.1 Soylu Kahramanın Evrenini Genişletir. Mutlak iyiliğin temsilcisi kahraman bilinen dünyadaki huzurun kalıcı olabilmesi için bilinmeyen dünyanın gizemini çözer, varsa bilinmeyen dünyadaki kötülüğü ortadan kaldırma konusunda sorumluluk hisseder. Soylu kahraman genellikle kendine bir eş bulma amacıyla bilinmeyen dünyaya gider ve iki dünyayı birleştirmek için bilinmeyen dünyanın otoritesiyle evlilik üzerinden bağ kurmayı tercih eder. Anadolu Türk masallarında soylu kahraman doğuştan gelen kabiliyetleri sayesinde engelleri aşarken zorlanmaz. Anadolu Türk masallarında soylu kahraman

genellikle şehzade⁴³⁰ veya sultandır.⁴³¹ Yaygın görülen bu iki soylu kahraman dışında *Sümbüllü Köşk* ve *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah, *Ejderha Kuyusu* masalında vezir *Saka Güzeli* masalında ise vezirin kızı nadir görülen soylu kahramanlardır.

Kendi dünyasında efendi olan kahraman bilinmeyen dünyaya giderek eşini alır bu evlilikle her iki dünyanın güçleri arasında bir akrabalık bağı oluşur ve huzur hakim olur.

Sıradan halk arasından çıkan seçilmiş kişi yolculuğu sırasında gösterdiği başarılarla iki dünyada da güçlenebilir. Anadolu Türk masallarında soylu bir aileden gelmeyen kahraman yolculuğunda erdem kazandığı için otorite olma gibi hırslara kapılmaz. Sadece iyiliği yaymayı amaçlar ve hükümdar olmaya çalışmaz. İki dünyada otorite haline gelmek yerine iki dünyada saygı görür. Kahramanın Yolculuğunun Erginlenme aşamasının gerçekleştiği bilinmeyen dünya gizemli bir sihir alemidir. Kahraman bilinmeyen dünyada edindiği güçleri bilinmeyen dünyaya döndüğünde sorunları çözmek için kullanır ve iki dünyanın efendisi haline gelir. *Keloğlan ile Devler* masalında Keloğlan, bilinmeyen dünyada karşılaştığı devlere zekası ile hükmeder ve liderleri olur. Bilinen dünyada döndüğünde sultan ile evlenir ve tahtın varisi haline gelerek iki dünyanın efendisi olur. *Tahta At* masalında delikanlı sihirli at sayesinde bilinmeyen dünyada güçlenir. Bilinen dünyaya döndüğünde atı sayesinde padişahın gözüne girer ve sultan ile evlenir. Kahraman sihirli nesne sayesinde bilinmeyen dünyanın, padişahın damadı olarak da bilinen dünyanın efendisi olur. Kahramanın sahip olduğu doğaüstü güçler de bilinmeyen dünyanın efendisi olduğunu gösterir. *Keçi kız* masalının kahramanı şekil değiştirme özelliğiyle bilinmeyen dünyadaki doğaüstü bir güce sahip olduğunu ispatlar. Ayrıca kız karşılaştığı şehzade ile evlenerek saraya girer ve bilinen dünyada da çıkabileceği en üst seviyeye çıkarak efendi

⁴³⁰ Şehzadenin iki dünyanın efendisi olduğu masallar: *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (T13), (A3) *Atın Oğlu* (K21), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Sihirli Ayna* (K35), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kırk Kardeş* (T1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Kırk Oğlan* (T18), (DVI/10), *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Deli Gücük* (B11), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Atları Yiye Kız* (DI/13), *Balböyreğ* (DII/4), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Yarım Arap* (DX/4), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Üç Peri Kızı* (K9), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Rüzgar Dev* (K19), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Kısmetimi Arıyorum* (T3), (DVIII/9), *Sihirli Tavşan* (T22) *Limon Kız* (T24) *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Limon Kız* (T24), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Üç Şehzade* (DX/1), *Seksen Göz* (T17), *Devkulak* (DIII/9), *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3).

⁴³¹ Sultanın iki dünyanın efendisi olduğu masallar: *Kamer Tay* (K29), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12) *Deveoğlu* (K11), *Şah Yusuf* (K32), *Kara Kedi* (T5), *Peynir Tulumu* (T4), *Kırk Arap* (T12) *Kırk Haramiler* (T28), *Dev Baba* (B2), *Papağan* (B9), *Mehmet Eşkaya* (B17), (DVII/8), *İlik Sultan* (B18), *Elmas Gemi* (A1), *Elmas Gemi* (A1), *Daha Başına Neler Gelecek* (DIII/4), *Uzun Yunus* (DIX/6), *İki Kardeş* (K5), (DV/1), (DV/12), *Çember Tiyar* (B10), *Balıkçı Güzeli* (B19).

olur. *Hayırdır İnşallah* ve *Rüya* masallarındaki delikanlı bir rüyasında ay ve güneşi görür. Ailesi tarafından anlaşılmayınca evinden ayrılır ve çıktığı yolculukta iki farklı ülkenin sultanı ile evlenmeyi başarak iki dünyanın efendisi haline gelir. *Kunduracı ile Padişah Kızı* masalında kunduracı, sultan ile evlenmek için kendine verilen sihirli ayakkabıyı yapma görevi için periler ülkesine gider. Periler tarafından saygı görür ve ayakkabıyı yapmak için perilerden yardım alır. Periler ülkesinde efendi haline gelen delikanlı ayakkabı ile birlikte döndüğü bilinen dünyada da sultan ile evlenerek efendi haline gelir. *Yılan Peri* masalında sihirli aynaya sahip olan çocuk aynanın içindeki Arap'a istediğini yaptırma gücüne ve bilinmeyen dünyanın sultanı ile evlenerek saltanata sahip olur. Sahip olduğu bu güçlerle döndüğü bilinen dünyada da efendi haline gelir.

Anadolu Türk masallarında aile temel ve evlilik de bir nevi saltanat alanıdır. Hakikati kavrama ve kemale erme çabasındaki kahramanın günlük hayatta kendini ispatlayarak efendi haline gelir. Manen de bir eş bulup huzurlu bir aile saadeti yaşayarak İki Dünyanın Ustası olur. Bilinen dünyada tahta sahip olan kahraman doğaüstü güçlere sahip eş ile evlendiğinde eş sayesinde bilinmeyen dünyanın güçlerine de sahip olur ve ikinin dünyanın efendisi haline gelir.⁴³² Sıradan insanlar da doğaüstü güçlere sahip bir eş edindiklerinde bilinmeyen dünyanın güçlerine kavuşur. Bu güçle birlikte bilinen dünyaya döndüklerinde saygı ve hürmet görür hatta padişah olurlar. *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalında Mehmet, gizemli bir şekilde dünyaya gelir. Aslan ve balıkçı tarafından büyütülür. Bilinmeyen dünyada Dünya Güzeli'ni getirmeyi başarır ve Ali'nin vefatından sonra tahtın sahibi olur.

Kahraman eşinden aldığı sihirli güçlere kendi sahip olduğunda da iki dünyanın efendisi haline gelebilir.

3.4.1.2 Doğaüstü Güçlerle İki Dünyanın Ustası Olur. Anadolu Türk masallarında kahraman şehzade veya sultan değilse saraya girmek için bir evlilik yapması bu evliliği yapabilmek için de başarı göstermesi gerekir. Kahraman bilinen dünyadaki otoriteyi etkilemek için bilinmeyen dünyadaki bir sorunu çözmesi sırasında edindiği doğaüstü güç veya sihirli nesnelerle bilinmeyen dünyanın efendisi haline gelir. Bu güçler veya nesnelerde döndüğü bilinen dünyada evleneceği soylu kişi sayesinde efendi seviyesine gelir.

⁴³² Kahramanın otorite ve doğaüstü güçleri olan eşe sahip olduğu masallar: *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* (DII/11), *Keloğlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Turunc Perileri* (K7), (T24), (DX/2).

Türk masallarının soylu kadın kahramanı olan sultanın doğaüstü güçlere sahip olduğu masallarda⁴³³ kahraman sarayda doğup yaşamasının yanında doğaüstü güçlere de sahiptir. Sıradan kahramanların edindiği sihirli nesne veya doğaüstü güçleri sahip olduğu masallarda⁴³⁴ bilinen dünyanın otoritesi kahramanla mücadele etmek yerine kahramanın gücünü kendi tarafına çekmeyi tercih eder. Padişah genellikle kahramanı kızı ile evlendirerek saltanatının varisi haline getirir.

Türk masal kahramanın ikinci dünyası manevi hayatıdır. Huzurlu bir hayat için en önemli unsur olan ailesini kuran kahraman maddi ve manevi alemin efendisi haline gelir. Ailesindeki bir kişinin kaybolması veya ekonomik sıkıntılar huzuru bozar. Kahraman kayıp kişiyi bulup ekonomik rahatlığa eriştiğinde iki dünyada da başarılı olur. Huzur içinde yaşamak kahraman için iki dünyanın ustalığıdır.

Ayşe Kız masalında babası tarafından evden atılan Ayşe, bilinmeyen dünyada karşılaştığı kadının yardımıyla hazine sahibi olur. Döndüğünde babasıyla barışır ve aile huzurunu temin eder. Bilinmeyen dünyada sevilen biri olur, bilinen dünyada da babasıyla varlıklı, mutlu bir hayata kavuşur. *Dört Nasihat* ve *Efe Osman* masalında çıktıkları yolculukta yaşadıkları tecrübeler sayesinde erdem kazanan kahramanlar aynı zamanda zengin olmalarını sağlayacak bir servete de sahip olur. Bilinen dünyaya getirdikleri servet sayesinde aile huzurları temin edilir ve maddi olarak rahat manen de huzurlu bir hayata kavuşmuş olurlar.

3.4.1.3 Sıradan Kahraman İki Dünyanın Ustası Olur. Sıradan kişiler arasından seçilen kahraman bilinen dünyada hürmet görmek için öncelikle bilinmeyen dünyaya gitmesi değerli nesneyi getirmesi veya sorunu çözmesi ve böylece bilinen dünyadaki otoritenin takdirini kazanması gerekir. Otorite kendini ispatlayan kahramanı saraya alır ve varisi haline getirerek bilinen dünyanın efendisi haline getirir. Bilinmeyen dünyada yaptığı mücadelelerle gizemli güçleri yenen kahraman bu süreçte bilinmeyen dünyanın da hakimi olduğu için her iki dünyanın da efendisi haline gelir. *Macun* masalı gibi örneklerde

⁴³³ Sultanın doğaüstü güçlere ve tahta sahip olduğu masallar: *Peri Kızı* (T2), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Muradına Ermeyen Dilber* (A5), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Cennet Bağından İki Elma* (DIII/1), *Konuşan Kaval* (T23).

⁴³⁴ Kahramanın doğaüstü güçleri veya sihirli nesne sayesinde saraya girmeyi başardığı masallar: *Macun* (K12), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K37), *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* (K25), (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Yılan Peri* (K37), *Bir Göze Bir Gül* (T9), *Keloğlan ve İhtiyar* (T34), *Kara Tavuk* (B6), *Üşengeç* (B13), *Tık Sopam* (B20), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10) *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14), *Yeşil Tişört* (DX/8), *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *Kapının Kölesi* (DV/7), (D X/5), *Karga III* (DV/11) *Keloğlan* (DV/14), *Kesik Elli Kız* (D VI/5) *Yazgı* (D X/5), *Yanı Benli Kır At* (D X/3).

kahraman padişahın isteğini yerine getirmek için gittiği bilinmeyen dünyadan sihir öğrenerek döner. Padişah saraya almak istemese de bir şekilde saraya girer. *Peri Kızı I* masalında şehzade Peri kızı ile evlenerek periler ülkesinin damadı olur. Şehzade her iki dünyanın da efendisi haline gelir. *Ölü Yiyen Adam* masalında kadın ölümden sonra dirildiği için iki dünyada da var olmuştur. Peşine takılan adamı öldürür ve eşiyle mutlu bir hayat sürer. Bilinen dünyada da padişah ile barışır ve saraya girer.

Bir istisna olarak *Yıldız Falı* masalında bu durum ters işler. İşlerinde başarılı olan Mahmut, maddi varlığa erişince Bağdat'ın padişahı olur. Gizemli bir kitabı aramak için gittiği bilinmeyen dünyada eşini bulur ve erdem kazanarak bilinen dünyaya döner. Her iki dünyanın da efendisi olmayı başarır.

3.4.1.4 Sadece Bir Dünyada Tahta Sahip Olur. Türk masal kahramanının en önemli vasfı erdemli olmasıdır. Bilinen dünyanın halkından kişiliği sayesinde hürmet gören kahraman saraya girmeyi başarır ve otorite haline gelirse fiilen de halkın yöneticisi haline gelir ve maddi manevi dünyanın efendisi olur. Kahramanın yolculuğu saraya doğrudur ve sıradan bir insan olarak saraya girmeyi başardığında bilinen dünyanın efendisi olmakla yetinir. *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* masalında sıradan bir mesleği olan Değirmenci, tilkinin yardımıyla sultanla evlenerek saraya girer ve mutlu bir hayat sürer.

Bilinen ve bilinmeyen dünyanın sorunlarını çözmeyi başararak her iki dünyada da kendini ispatlayan kahraman ailesini de bir araya getirmiş ve huzuru bulmuş bir halde hayatın hırslarından tamamen arındığı hayatına başlar. Anadolu Türk masallarında iki dünyanın da efendisi haline geldikten sonra huzuru bulan kahramanın bu sakin hayatının ne kadar sürdüğü ve ne şekilde sona erdiği anlatılmaz.

3.4.2 İnsan-ı Kâmil.

Monomitin erginlenme aşamasının sonunda gerçekleşen Tanrılaştırma aşamasında kahramanın tüm eksikliklerinden arınarak aşkın bir hale geçişinin farklı boyutları gerçekleşir. Anadolu Türk masallarında bu hallerin toplumsal geleneğe uygun olan adı “Kemale Erme”dir. Dünya evrende gerçekleşen durumlara metafizik izahlar getirirken tanrı kavramını net olarak göstermemiş, izah edilemeyen metafizik güçleri insanların daha kolay algılayabileceği somut bir bedene aktararak kahramana yüklemiştir. Zorlu bir yolculuk yaparak insanüstü başarılar kazanan, ölümsüzlük, cinsiyetsizlik, şekil değişebilme gibi güçlere sahip olan kahraman Campbell’a göre “tanrılaşmıştır”.

Masal kahramanının hayatının aşamaları masalın büyüğü evreninde olağanüstü şekillerde gerçekleşir. Doğumu bir sihir yardımıyla olabileceği gibi hayatının nihayeti de belirsizdir. Hatta imtihanlar aşamasında başına gelen kazalar sonucu ölmesi halinde dirilmesi de oldukça olağandır. Farklı bir formda doğan kahramanın şekil değiştirmesi, kadın olduğu için ailesi tarafından dışlanan bir kahramanın cinsiyet değiştirmesi bile masalın evreninde olağan karşılanan ve kahraman ilahi bir varlık olmaya yaklaştıran özelliklerdir. Campbell'a göre Kahraman hayatın dualitesini bünyesinde barındırır. Bu dualite cinsiyetini de kapsar ve cinsiyet özelliğini yitirmesi Tanrılaştırma göstergesi olarak değerlendirilir (Campbell, 2021: 150). Cinsiyetin değişimine başka bir örneği de Yunan Mitolojisinden verir. Platona göre ilk tanrı olan Eros da hem kadın hem erkekti (Campbell, 2021: 143).

Monomite göre kahramanın yolculuğu farklı sebeplerle gerçekleşse de kahraman yolculuğun sonunda kendi varlık amacını keşfeder (Campbell, 2021:151). Monomitin Tanrılaştırma aşaması tasavvufta kişinin kendini bilmesi ile ulaştığı merteye olan İnsan-ı Kâmil olmanın karşılığıdır ve Türk masal kahramanı yolculuğun sonunda kemale ererek bu aşamayı tamamlar. Dünyadaki görüntülerin ardındaki manayı kavrayan kahramanın Anadolu Türk masallarındaki yolculuğunda nihai ödülü kemale ulaşmadır.

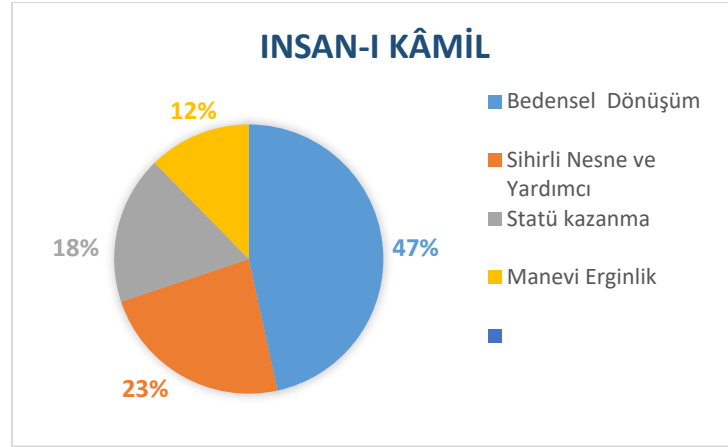
Monomitte tanrıça ve baba figürleri kahramanın yolculuğu sırasında üzerindeki güçlerdir. Kahraman zor durumda kaldığında yardım eder veya tehlikelerden koruyan masal dünyasındaki soyut tanrı imgesinin örtük temsilidir. Kahraman güçlenip egosundan kurtulduğunda erkekse babanın, kadınsa annenin yerine geçer ve bu durum da monomitteki tanrılaşmanın farklı bir temsilidir.

Soyut ve kapsamlı bir durum olan ve bir olaydan ziyade geniş bir süreçte gerçekleşen kemale erme Anadolu Türk masallarında kahramanın ölümsüz olması, cinsiyet değiştirmesi, veya insanüstü güçlere sahip olması, tahta geçmesi şeklinde görülür.

Yolculuğunu tamamlayan kahraman egosunu yendikten sonra erkekse tahtın varisi olarak kadınsa saraya girerek bunu gösterir. Bilinen dünyada kabul görür.

Anadolu Türk masallarında kemale erme aşamasını üç temel başlık ve dokuz alt başlıkta tasnif etmek mümkündür. Bedensel dönüşüm; büyük ödül olan ölümsüzlük, insanüstü güçler edinme, cinsiyetten azade olma ve periler ülkesine gitmeyi kapsar. İkinci bölümde; statü kazanma başlığında eş bulma ve tahtın varisi olma ele alınabilir. Bunların dışında manen yücelme ve sihirli nesneler ile yardımcılara sahip olma diğer başlıklardır. Anadolu

Anadolu Türk masallarında 73 örneği görülen Kemale Erme aşamasının tespit edilmesini sağlayan durumların görülme oranları şu şekildedir:



Şekil 31. Anadolu Türk masallarında kahramanın İnsan-ı Kâmil olma yolları

Türk masal kahramanının kemale ermesinin somut göstergeleri; 34 masalda bedensel dönüşüm (dirilme-diriltme gençleşme,⁴³⁵ form değiştirme⁴³⁶ cinsiyet⁴³⁷ değiştirme), 17

⁴³⁵ Kahramanın dirildiği veya diriltildiği masallar: *Konuşan Kaval* (T23), *Gül Güzeli* (K3), (T9), (D II/12), *Üç Şehzade* (DX/1), *Muradına Ermiyen Dilber* (A5), *İhtiyar Kuş* (T14), *İki Kardeş* (K5), *Rüzgar Dev* (K19), *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* (DVIII/2) *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Bey Oğlunun Atları* (D II/10), Taş kesilip çözüldüğü masallar: *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B9), *Güneşin Kızı* (T20), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), Kahramanın başka insanları dirilttiği masallar: *İğci Baba* (A8), *Kandahar Padişahının Kızı* (K38), *Bahtiyar Bey'in Masalı'nda* (K26), (T11), (DIII/14) *Narbağ ile Nar Hatun* (DVII/4), *Cankulu* (DII/15). Nesne sayesinde ölümsüzlük: *Lokman Hekim* (DVI/23), *Garip Çoban* (DIV/6), *Ölümsüzlük Çiçeği* (DVII/9).

Gençleşme: *Dünya Güzeli* (DIII/11), (B3), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* (K23). Ten renginin değişmesi: *Kapının Kölesi* (DV/7), (DX/5).

⁴³⁶ Kahramanın form değiştirebildiği masallar: *İnci Salkım* (DV/4), *Çember Tiyyar* (B10), *Sihirli Ayna* (K35), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16) *Keçi Kız* (T6).

⁴³⁷ Kadın kahramanın erkeğe dönüştüğü masallar: *Ağlayan Elma ile Gülen Elma* (K20), (T13), (A3), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6).

masalda⁴³⁸ sihirli nesne ve sihirli yardımcı edinerek 13 masalda⁴³⁹ statü kazanarak 9 masalda⁴⁴⁰ ise manevi erginliğe ulaşarak tespit edilebilir.

3.4.2.1 Bedensel Dönüşüm. Türk masal kahramanın erginlenme/inisiasyon aşamasında karşılaşp mücadele ettiği doğaüstü demonlar aslında kahramanın egosu, aşmaya çalıştığı diğer düşmanlar ise içindeki olumsuz yanlardır. Kahraman bu zorlu düşmanları aştığında mutlak iyilik seviyesine ulaşır yani kemale erer. İnsanın bilinçaltında taşıdığı en büyük korku erginlenme/inisiasyon aşamasında karşılaştığı en güçlü düşmandır. Kahraman bu büyük korkuyu tek bir sınav yerine bir süreçle aşabilir. Hayatla kurduğu insanî bağlardan dünyevi hırslardan arınmak zorlu bir süreçtir. “Kahramanın bedensel dönüşümü kahramanın ölümü yenmesi veya dirilmesi, kaybettiği uzuvlarının geri gelmesi, insanüstü güçler edinme, sihirli nesne ve yardımcıları edinme, cinsiyetten azat olma, periler ülkesine gitme şeklinde olur.”(Campbell, 2021:155) Masalda Erginlenme/inisiasyon aşamasında gerçekleşen bu süreçte kahramanın insanüstü güçlere sahip olması, sihirli nesneler edinmesi, form değiştirebilmesi kahramanın insanüstü bir duruma dönüştüğünün işaretleridir. Campbell tarafından Tanrılaştırma göstergesi sayılan kahramanın cinsiyetinden azade olması da kadın ve erkeğin tüm özelliklerini taşımasını temsil eder. Bu durumun sebebi kahramanın kadın ve erkeğin tüm özelliklerine sahip olması ve hiçbir zaafını taşınamaması şeklinde değerlendirilebilir. Kahraman yolculuğu sırasında gerektiğinde masal dünyasının periler ülkesine gider. Periler alemine rahatça geçen orada kalan hatta kendine peri bir eş bulabilen kahraman insan bedeninin ötesinde bir boyutu deneyimler ve görünen insan bedeninin ötesinde aşkın bir varlık halinin olduğunu gösterir.

Yolculuğunun son aşamalarına gelen ve erginlenmesini tamamlayan kahraman masal dünyasındaki ilahi gücün özelliklerini üzerinde toplarken en büyük insanî zaafı olan ölümü bile yenebilir. Türk masal kahramanı ölümü tanrısal bir güçle değil daha mütevazı

⁴³⁸ Kahramanın sihirli nesne veya doğaüstü güçle kemale erdiği masallar: *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Cimri ile Cömert* (DIII/2) *Alabalık I* (DI/3), (DII/6), *Deli Gücük* (B11), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Papağan* (B9), *Han Arap* (DIV/10), *Tık Sopam* (B20), *Sihirli Tavşan* (T22), *Yanı Benli Kır At* (D X/3) *İğci Baba* (DV/3), *Sihirli Gül* (K6), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Kırk Arap* (T12), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14).

⁴³⁹ Kahramanın statü kazanarak kemale erdiği masallar: *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehir* (DVIII/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (D VI/6) *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8) *Sümbüllü Köşk* (K2), *Kösenin Atı* (DVI/14), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19).

⁴⁴⁰ Kahramanın manevi erginlenmeyle kemale erdiği masallar: *Atın Oğlu* (K21) *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7) *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14) *Devkulak* (DIII/9) *Hızır ile Üç Kardeş* (DIV/14), (DVII/5), *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5), *Yıldız Falı* (K22), *Odun Yarıcı* (K15), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10).

şekillerde aşar. Kahraman ölümsüzlüğü kendi talebi veya çabasıyla kazanmaz seçilen kişi kendine yardım eden doğaüstü güçlerin inayetiyle hayata döner veya bu gücü başka insanlar üzerinde kullanarak ölen kişileri diriltir.

İmtihanlar aşamasında karşılaştığı düşmanların gücü karşısında ilk denemesinde başarısız olan kahraman ölebilir. *Padişahın Üç Oğlu ve Üç Kız* masalında şehzade, karısını kaçıran atlı ile ilk karşılaşmasında atlıya yenilir ve ölür. Atının yardımıyla Kartal Eniştesinin yanına getirilen bedeni eniştesinin yaptığı sihirle tekrar dirilir. Kahraman bu durumdan kurtularak ölümü bu masalda olduğu gibi doğaüstü güçleri olan kişilerden yardım alarak atlatabilir. Bunun dışında kahramanın üzerindeki, büyüün bozulması, farklı bir formdayken insan şekline dönmesi gibi değişimler de insan bedeninin olağan durumu dışına çıkma gücü olduğu için tanrılaşma göstergesidir. *Konuşan Kaval* masalında Dal' göle düşer ve ağaca dönüşür. Çoban ağacın dalından yaptığı kavalı çalarken bu sırrı öğrenir ve kızın babasına haber verir. Babası Dal'ı tekrar insan formuna çevirir. *Gül Güzeli* masalının kahramanı şehzade öldüğünde eşi rüyasına girer ve dirilmesi için yapması gerekenleri anlatır. Şehzade rüyasında gördüklerini yaptığında hayata döner. *Üç Şehzade* masalında şehzade ruhunu almak isteyen periler tarafından kaçırlır. Eşi perilerle mücadele ederek geri aldığıda şehzade dirilir. *Muradına Ermiyen Dilber* masalında, İnci Saçan Kız ölü olmasına rağmen bir çocuk doğurur ve çocuk dirilmesini sağlayacak sihirli bileziği getirerek annesini hayata döndürür. *İhtiyar Kuş* masalının ölen kahraman ihtiyar kuş sayesinde hayata döner. *İki Kardeş* masalında, havuza düşen kadın balık tarafından yutulmasına rağmen hayatta kalmayı başarır ve eşi durumu öğrendiğinde balığın içindeki eşini ve çocuğunu kurtarır.

Kahramanın dirilmesinin Türk masallarına özgü hali kahramanın *Ab-ı Hayat*'a ulaşmasıdır. *Rüzgar Dev* masalında kuşlar ölen şehzadeyi diriltmek için cennet bahçesinden Ab-ı Hayat getirir ve suyu içen şehzade dirilir. *Turunç Perileri* masalında kötü niyetli halayıktan kaçmaya çalışan Turunç Perisi, kuş şekline dönüşse de kaçmayı başaramaz ve öldürülür. Daha sonra yerde kalan tek tüyünden tekrar dirilir.

Kahraman hem şekil değiştirme hem de dirilme gücüne sahip olabilir. *Bey Oğlunun Atları* masalında Şemsi Güzel hem dirilebilme hem de şekil değiştirme gücüne sahiptir.

Anadolu Türk masallarında kahramanın öldükten sonra dirilmesinin en sık karşılaşılan şekli taş kesilme motifidir. Bir büyü sebebiyle taş kesilen kahraman dışarıdan bir yardım alarak bu büyüyü bozar ve hayata döner. *Ahmet ile Mahmut* masalında Mahmut, dönüş

yolunca gökyüzünde bir yazı görür ve okuyamayınca taş kesilir. Ahmet gökyüzündeki yazının ilahi Kelimetullah olduğu fark edip okur ve kardeşinin çözülmesini sağlar. *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* masalında, delikanlıyı kurtarmak isteyen kardeşi büyü yapan Arap'ı yasemin dalıyla döven kardeşi tarafından kurtarılır. *Güneşin Kızı* ve *Dünya Güzeli ile Mehmet* masalları taş kesilen kahramanın çözülmesinin anlatıldığı diğer Türk masallarındır.

Anadolu Türk masallarında kahramanın ölümsüzlük gücü sadece kendisi için geçerli değildir. Kahraman masallardaki diğer insanlar için de ölümsüzlük gücünü kullanabilir. *İğci Baba* masalında İğci Baba ölüm şişesindeki büyüyle kızın eşini uyutur. Kız şişeyi kırarak büyüü bozmayı başarır ve eşi hayata döner. *Kandahar Padişahının Kızı* masalında şehzade, taş kesilen arkadaşını kurtarır ve lalaya yapılan büyüü bozarak hayata dönmelerini sağlar. *Bahtiyar Bey'in Masalı'nda* kadın Bahtiyar Beyi, *Narbağ ile Nar Hatun* masalında da Nar Hatun ölmüş olan eşlerini diriltmeyi başarır. Taşa dönen insanların çözülmesi için sihirli nesneler de kullanılabilir. *İki Kardeş* masalında Ömer, sihirli değneği ile donmuş insanları tekrar diriltmeyi başarır. *Cankulu* masalında, Cankulu'nun sihirli kanı taşa dönen insanları hayata döndürür.

Ölümsüzlük konusunda Türk inanışında en meşhur isim “Kur'an'da kendisine hikmet verildiği bildirilen, peygamberliği tartışmalı bir din büyüğü” olan Lokman Hekim'dir (Harman 2024). *Lokman Hekim* masalında kahraman yılanların padişahı Şahmeran'la arkadaş olur ve adam padişaha esir olduğunda şahmeran kendini feda eder. Padişahın ölümsüzlük iksirini temin etmek için öldürdüğü Şahmeran'ın parçaları padişahı öldürür. Kahraman ise şahmeranın ölmeden önce söylediklerini dinler ve sadece yılanın başından çıkan beyaz sıvıyı içerek ölümsüz Lokman Hekim olur. *Garip Çoban* masalında çoban ölümsüzlük suyunu *Ölümsüzlük Çiçeği* masalında sultan, ölümsüzlük çiçeğini bulsalar da bu çiçeğin kötülerin eline geçmesine izin vermezler ve çiçeğin faydası görülmez. Anadolu Türk masallarında sihirle ölümsüzlük elde edilmesi mümkün olsa bile bu sihrin kullanılarak ölümsüzlüğe ulaşan kahramanlar toplumun inancıyla çeliştiği için görülmez. Bunun yerine kötülerin en değerli nesne olan ölümsüzlük sırrına sahip olsalar bile huzura eremeyeceği farklı örneklerle anlatılır.

Ölümün işaretlerinden olan yaşlılık da kahramanın tersine çevirerek olağanüstü gücünü gösterdiği bir duruma dönüşebilir. Anadolu Türk masallarında kahraman bir sihir marifetiyle yaşlılığı yenerek gençleşebilir ve bu da bir nevi kemale erme kerametidir. *Dünya Güzeli* masalında Dünya Güzeli'nin ülkesinden getirdiği kısırak sütüyle yıkanan şehzade

gençleşir. *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı* masalında yaşlı kadın peri padişahının kızını güldürdüğü için ödül olarak peri padişahının sihrî marifetiyle gençleşir. İnsanüstü bir başka durum da kahramanın ten renginin değişmesidir. *Kapının Kölesi* masalında siyah tenli köle bulduğu sihirli taşlara dokunduğunda teni beyazlaşır. Kendisini küçümseyen padişahın karşısına beyaz teniyle çıktığında hürmet görür.

Kahraman yolculuk sırasında karşılaştığı bir kötülük veya kaza neticesinde kaybettiği bir uzvunu birden geri kazanabilir. İnsanüstü ve kaynağı belirsiz bir şekilde gerçekleşen bu güç de kahramanın kemale ermesinin bir kerametidir. *Kesik Elli Kız* masalında ağabeyi tarafından uzuvları kesilerek ormana atılan kızın uzuvları tekrar çıkar. Anadolu Türk masallarında kahramanın en sık kaybettiği uzuv gözleridir. *Melul Bey ile Abugüneş* masalında Melül, köpek ve kuşun *Şah İsmail ve Gülperi* masalında dağdaki iki güvercin, Şah İsmail'in gözlerinin iyileşmesine yardım eder.

3.4.2.2 Sihirli Nesne ve Yardımcılara Sahip Olma. Kahramanın sahip olduğu sihirli nesneler veya doğüstü güçler de insanüstü bir duruma gelmesinin ve kemale ermesinin göstergeleridir.

Kahramana doğüstü güçler hediye olarak bilinmeyen bir güç tarafından sunulabileceği gibi kahraman bu güçleri bir ustadan öğrenerek de edinebilir. Kahraman edindiği doğüstü gücü genellikle dönüş yolunda Büyülü Kaçışı gerçekleştirirken kullanır.⁴⁴¹ Sihirle farklı nesne ve canlılara dönüşen kahraman peşinden gelerek bilinen dünyaya dönmesini engellemek isteyen gücü atlatmayı başarır.

Kahraman, çevresindekileri de farklı canlı ve nesnelere çevirerek veya kötü bir büyü sebebiyle farklı şekillere dönüşen insanlar üzerindeki büyüleri bozarak kemalinin kerametini gösterebilir. Anadolu Türk masallarında farklı formlara sahip kişilerle evlenen kahramanlar 4 masalda⁴⁴² eşlerinin üstündeki şekil değiştirme büyüsünü bozar ve eşlerini insan formuna getirirler.

Türk masal kahramanları öğrendikleri bir bilgi veya yedikleri sihirli bir yemek sebebiyle keramet göstermelerini sağlayacak güçleri kendi bünyelerinde de taşıyabilirler. Anadolu

⁴⁴¹ Kahramanın form değiştirebildiği masallar: *İnci Salkım* (DV/4), *Çember Tiyyar* (B10), *Sihirli Ayna* (K35), *Keloğlan ve Ali Cengiz Oyunu* (T32), (A10), (DI/5), (DI/11), *Altın Kozalaklı Gümüş Selvi* (T16), *Keçi Kız* (T6).

⁴⁴² Kahramanın form değiştirme büyüsünü bozduğu masallar: *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Ejderha Kuyusu* (K17), *Karga III* (DV/11), (K24), *Kara Kedi* (T5).

Anadolu Türk masallarında *Süpergecinin Çocukları* ve diğer iki masalda⁴⁴³ kahraman yediği bir canlı, edindiği bir nesne, öğrendiği bilgiler sayesinde doğüstü güçlere kavuşur.

Şap ile Şeker masalında hırsız, *Macun* masalında da Keloğlan önce kurnazlıkları sonra da sihirli nesne ve güçleri sayesinde padişahı zor durumda bırakmayı başarırlar. İnsanî zekasının yanına eklenen sihirli nesneler kahramanın kemale erdiğini açıkça göstermese de kötü niyetli sözünde durmayan padişahı durdurması bir nevi kemal göstergesidir. Kahramanın kemalini gösteren diğer güçler; doğüstü güçlerle, hayvanlarla veya perilerle iletişim kurabilme, kötü insanları taş a çevirebilme, çevresine bereket saçma olarak görülür. *Rüzgarın Oğlu* masalında adam, doğüstü bir güçle iletişim kurarak zor durumlardan kurtulmayı başarır. *Meram Şah ile Sade Sultan* masalında insanları taş a çevirme gücüne sahip olan şehzade aynı zamanda perilerle de konuşabilir. *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* masalında kız, doğduğunda hamamdaki periler tarafından tılsımlanır ve bu tılsım sayesinde çevresine bereket saçar *Kara Koyun* masalındaysa çoban hayvanlarla konuşur ve hayvanlardan aldığı bilgi ile sorunları çözmeyi başarır.

Kahraman sihirli bir nesneyi ele geçirerek bu nesnenin gücüyle insanüstü güce kavuşur veya bu güçlere sahip kişileri kendi yanına çekerek de kemale erebilir. İnsanların sorunlarını çözmek için doğrudan gücü kullanmasa da kullanılmasını sağlamak da kemalin bir göstergesidir. Kemal aşamasında doğüstü güçler ve sihirli nesnelere sahip kişilerin kahramana yardım etmesi 7 masalda⁴⁴⁴ görülen bir durumdur.

Kahramanın karşılaştığı sorunları çözerek doğüstü bir güce erişmesini sağlayan sihirli nesneler 10 masalda⁴⁴⁵ kemale ermenin göstergesi haline gelir. Türk masal kahramanı; sihirli yüzük, sihirli kutu, altın kuş, altın at, altın kız, sihirli değnek, kamçı, külah seccade, altın elma ve nar gibi sihirli nesneler edinerek güçlenir. Türk masal kahramanları bazen hem sihirli nesnelere sahip olur hem de üzerlerinde bir doğüstü güç taşır. *Yılan Peri* masalında şehzade sihirli aynaya ve fareleri yönetebilme gücüne sahiptir.

⁴⁴³ Kahramanın doğüstü güçler edindiği masallar: *Süpergecinin Çocukları* (DVIII/13), (B6), *Üşengeç* (B13), *Padişah ile Keloğlan* (DVII/10) *Padişahın Kızı II* (DVII/12).

⁴⁴⁴ Kahramanın doğüstü güçleri olan kişilerden yardım aldığı masallar: *Balık Anne ile Keloğlan* (DII/5), *Cimri ile Cömert* (DIII/2), *Alabalık I* (DI/3), *Deli Güçük* (B11), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (D X/7) *Fadime ile Sarı İnek* (DIV/3), *Papağan* (B9).

⁴⁴⁵ Kahramanın sihirli nesnelere sahip olduğu masallar: *Han Arap* (DIV/10), *Tık Sopam* (B20), *Sihirli Tavşan* (T22), *Yanı Benli Kır At* (DX/3), *İğci Baba* (DV/3), *Sihirli Gül* (K6), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Kırk Arap* (T12), *Külâh, Kamçı ve Seccade* (K14).

Monomit da kahramanın tanrılaşmasının göstergelerinden biri olan cinsiyet deęiřtirme masalların bilinen dünyanın gerçeklięinden uzaklıęı göz önüne alındığında normal bir durum olarak görülebilir.

Anadolu Türk masallarında güçsüz olduęu düşünölen hatta padiřahlar tarafından soylarını devam ettirmek için sürekli erkek evlat istenmesi sebebiyle dıřlanan kadın kahramanlar erkeęe dönüşebilir. Monomitte deęinilen bu durumunun Anadolu Türk masallarında nadiren görülmesi toplumunda kadınların daha çok deęer verilmesiyle açıklanabilir. Bu nadir örneklerden ilki olan *Aęlayan Elma ile Gülen Elma* masasında kız, perinin bedduasıyla cinsiyet deęiřtirerek erkek olur ve bilinen dünyaya dönerek babasıyla olan sorununu çözer. *Güzel İşlerin Sonu* masasında, masalın başında kadın olan kahraman masalın sonunda erkeęe döner. Macera içinde kahraman dönüşüm geçirmese de zaruri kaldığı için cinsiyet deęiřtirme yalanı söylemek zorunda kalabilir. *Sefa ile Cefa* masasında Cefa, Hint ülkesinde bir tapınakta erkeęe dönüştüęünü iddia eder. İstisnai bir durum olarak *Periler Padiřahının Kızı* masasında Pir Muhammet, periler ülkesinde kaçarken bir süre kadına dönüşür. Kahraman cinsiyeti sebebiyle zor durumda kaldığında kıyafet deęiřtirerek de kurtulmayı başarabilir. *Helvacı Güzeli* masasında kadın, erkek kıyafeti giyerek Helvacı Güzeli olarak nam salar. Dükkanına gelen babası, kardeři ve eřine olanları anlatır ve hepsi kadının başına gelenleri öğrenir. Türk toplum yapısı gereęi cinsiyet deęiřtirme pek hoş karşılanmadığı için masalarda da cinsiyet deęiřiminin sınırlı örneęi görülür.

Kahramanın kemalini gösteren bir dięer olay da periler dünyasına gitmesidir . Kemale ermiř kahraman periler diyarına geçer bir kiři veya nesneyi alır ve geri döner. Kahraman yaygın olarak ideal eři periler ülkesinde bulur ve bilinen dünyaya taşır. Perilerin kahramanla bir araya geldięi masalarda⁴⁴⁶ kahraman ve peri bilinen dünyada yaşamaya devam eder. *Kunduracı ile Padiřah Kızı* masasında delikanlı, periler ülkesine gider ve orada bir süre yaşar. Eřsiz bir ayakkabı yapar. Kahraman her iki dünyada da kendini ispatlamayı başarır.

Periler ülkesine giden ve istedięini alan kahraman bilinen dünyaya döner. Bazı istisnai durumlarda kahraman bilinen dünyaya dönmez ve periler ülkesinde kalır. *Leylek Dadı* masalının kahramanı olan kız, periler ülkesinde řehzade ile evlenir ve sarayda yaşar. *Tasa Kuřu* masasında sultan, periler diyarında saraya yerleşerek kalır. *Kamer Tay* masasında

⁴⁴⁶ Kahramanın periler ülkesine gittięi veya perilerle muhatap olduęu masallar: *Keloęlan Hindistan Yolunda* (T34), *Pamuęu Peri* (DVIII/3), *Keloęlan ile Üç Peri* (DVI/2), *Altın Bülbül* (DI/7), (T10), *Peri Kızı ve Padiřahın Oęlu* (DVIII/5), *Üç Peri Kızı* (K9), *Uzun Yunus* (DIX/6).

Kamer Tay, sultana periler ülkesine gitmesi için yapması gerekenleri anlatır ve Kamer Tay'ın ölümünden sonra sultan ve çocukları birlikte periler ülkesine yerleşir.

Kahraman doğaüstü güçler edinmesine ve sihirli nesnelere sahip olmasına rağmen asıl gücünü erdeminden ve dünyevi olan şeylerle bağını kaybetmesinden alarak tanrılaştırılır. Tanrılaştırılan kahraman elindeki güçlerden feragat ederek macera tamamlandığında bu güçleri kullanmayı bırakır.

3.4.2.3 Statü Kazanma. Kahramanın kemale erdiğini gösteren durumlardan biri de bilinen dünyada kazandığı otoritenin yerine geçme veya varisi olmasıdır. Saray ve taht bilinen ve bilinmeyen dünyada en üst makamları temsil eder kemale eren kahramanın erdemi manen tüm insanların üzerine çıkmasını sağladığı gibi günlük hayatta da otorite olmasını sağlar. Kahramanın otoriteyi ele geçirmesi, *Kör Padişahın Oğlu* gibi masallarda⁴⁴⁷ gösterdiği başarı üzerine otorite tahtı kahramana bırakır ve sosyal anlamda en üst güç seviyesine ulaşan kahramanın fiziksel olarak da kemale erdiğini gösterir. Kahramanın otoriteye kendini kabul ettirmesi de bir nevi kemale erme halidir. *Dev Baba* masalında rüyasında babasının kendi eline su döktüğünü gören sultan saraydan kovulsa da masalın sonunda bu durum gerçek olur ve sultan babasına kendini kabul ettirerek kemale erer.

Kemale ermenin somut göstergeleri dikkatle incelendiğinde ortaya çıkan örtük hallerdir. Kahramanın soylu veya doğaüstü güçlere sahip bir eş bulması, bilinmeyen dünyada kabul görerek saltanata ermesi kemale erdiğinin göstergeleridir.

Kemal, kahramanın tüm zafiyetlerinden kurtulmasıyla gerçekleşebileceği için Anadolu Türk masallarında kahramanın kemal yolculuğunun bir aşaması evliliğidir. Bu önemli aşama Türk masal kahramanının yolculuğunun sebebi bile olabilecek kadar önemlidir. Anadolu Türk masallarında evliliğin toplumsal statü açısından önemini ayrıca Babanın Gönlnü Alma aşamasında açıklamıştık.⁴⁴⁸ Burada tekrar edilmesi ailenin kurulması ve idamesinin Türk toplumsal hayatı için ehemmiyetini pekiştirir.

Türk masal kahramanın temsil ettiği erdem aile fertleri veya değerli kişilerin zor durumda olmaları halinde gerektiğinde hayatını tehlikeye atarak yardım etmesini gerektirir.

⁴⁴⁷ Kahramanın tahta geçtiği masallardan bazıları: *Padişahın Oğlu ile Mahi Mehri* (DVIII/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6).

⁴⁴⁸ Kahramanın evlenerek kendini gerçekleştirdiği masallardan bazıları: *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8) *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Köşenin Atı* (DVI/14) *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19), *Balıkçı Dedenin Oğlu* (K1), (DVII/13), (B19).

Kahraman değerli kişiyi kurtararak veya değerli nesneye ulaşarak bilinen dünyanın eksikliklerini giderir ve kemale erer. *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* masalında padişah, Kızıl Ejderhaya ile anlaşır ve çocuklarını geri alarak aile birliğini sağlar.

3.4.2.4 Erme. “Belli bir yere, bir noktaya varmak, vâsıl olmak, erişmek; istenen veya özlenen bir duruma, belli bir merhaleye ulaşmak, kavuşmak, nâil olmak”(Kubbealtı Lugatı) anlamlarına gelen erme, Türk masal kahramanının kemal aşamasının alt aşamalarından biridir. Kahraman ideal kişi olduğu için yolculuğunda egosundan kurtulup diğer insanî zaaflarından arınması cesaret göstermesi, sebat etmesi, zorlukları aşması, ahlaki değerlere bağlı kalması ve yolculuğu boyunca hiçbir yanlış yapmaması gerekir. Kahramanın manevi hal olarak kemale ermesi diğer kemale erme durumları kadar görünür olmamasına rağmen Türk inanç ve geleneğinin en net örnekleri manen gelişen kahramanda ortaya çıkar. Kahramanın yüksek bir erdem seviyesine ulaştığını gösteren; başarısının ödülünü istememe, tüm korkuları yenme, tanımadığı insanlar için bile önemli fedakarlıklar yapması, en zor durumda bile ahlakından taviz vermemesi ve tüm kötülüklerle mücadele etmesi kemal mertebesinin göstergeleridir. Kahraman ancak insanî ve dünyevî ödüllere tevessül etmezse ermiş olur.

Kahramanın amacı dünyaya mutlak iyiliği getirmektir. Bu amaçla yaptıkları sırasında gösterdiği bir başarı ödüllendirilmeye çalışılırsa asıl gayesini hatırlar ve ödülü reddeder. *Oğlu ve Yeraltı Diyarının Kartalı* masallarında kahramanlar başarılarının ödülü olarak kendilerine verilen sultan ile evlenme hakkını geri çevirir. *Külah, Kamçı ve Seccade* masalında adam, sultanla evlenme hakkını abisine verir. *Kırkıncı Oda* masalında Kaplan adam, şehzadenin çocuğu Bilgen'i geri getirir ve Arap'ı öldürür şehzade, padişahın takdirini kazansa da ödülü reddeder.

Kahraman dünyevi korkuları aşmadan kemale eremez. *Yıldız Falı* masalında, falcılık ve spiritüel gizemlere hakim olan Mahmut, bilinmeyen dünyaya yaptığı yolculukta hakikati öğrenir ve kemale ulaşır.

Kadın kahramanın erdeminin en büyük göstergesi iffetli olmasıdır. *Beşer Kız* masalında iftiraya uğrayan Beşer, kaçmak zorunda kalır. Farklı kişiler tarafından zor durumda bırakılsa da iffetinden taviz vermez ve bu erdemiyle gittiği ülkede saraya girer daha sonra da eşiyle bir araya gelip kendisine kötülük edenleri cezalandırır.

Kahramanın erdem sahibi olması diğer görünen işlevlere göre daha örtük olarak anlatılmış olsa da aslında masal içinde kendiliğinden bir erdem kazanma durumunun gerçekleştiği, kahramanın egosunun kaybolduğu, elde ettiği haklardan feragat ederek bunu açığa çıkardığı görülür. Yine örtük olarak görülen başka bir Tanrılaştırma unsuru olan tahta geçmenin ve bilinen dünyayı yönetecek en üst otorite olmanın nihai ödül kısmında ele alınması daha doğru olacaktır.

3.4.3 Ebedî Saadet

Büyük başarılar elde eden, önemli zorlukları yaşayan ve hayatı sürekli hareket halinde geçen kahraman bilinen dünya hayatının sükunetine alışmakta zorlanır. Campbell'a göre; mitler bilinen dünyada yaşanan sıkıntıların bilinmeyen dünyadaki hikayelerle çözüldüğü anlatılardır ve *“...mitin amacı bireysel bilinçliliğin evrensel iradeyle uyuşmasını sağlayarak bu türden yaşam aldırıışsızlığına olan gereksinimi yok etmektir.”* Zaman üzerine geçici ve sonsuz arasında denge kurması gereken kahraman ruhun özünü idrak ederek bilinen dünyadaki kaygılarından da tamamen arındığını söyler. Eylem dünyasındaki kaygılarından kurtulan kahraman gerçekleşecek şeylerin değil gerçekleşen şeylerin içindedir. Yüce kudret karşısında sadece onu anlayan kişidir. Bu idrak seviyesine ulaşmakla maceranın nihai hedefine varmış ve ölümlü hayatı içinde tüm kaygıları gidererek ruhun tüm acılarını gidermiş olur (Campbell 2021:267).

Anadolu Türk masallarında yolculuğunu tamamlayan kahraman eşiyle birlikte kurduğu bir aileye, bilinen ve bilinmeyen dünyada tahta sahip olur veya padişah, veliaht, sultan gibi unvanlar elde eder. Saray çevresinde gelişmeyen ve kahramanı sıradan insanlar olan Anadolu Türk masallarındaysa kahraman doğaüstü güçlere ve ekonomik rahatlığa erişerek hayatını idame ettirir. Bu sihirli güçler kendinde, eşinde olabileceği gibi kahramanın sahip olduğu sihirli bir nesne de olabilir. Kahraman sadece zengin olabileceği gibi hiçbir ödül almadan erdemli bir şekilde hayatını sürdürebilir.

Kahramanın otorite durumuna gelmesi bilinen dünyadaki tüm güce sahip olduğunu gösterir ve insanların masal dünyasında isteyebileceği daha üst bir seviye olmadığı için buraya ulaşan kahraman durur. Bu durma halinin süresi belirsiz olduğu için zirveye ulaşan kahramanın saadeti ebedidir.

3.4.3.1 Eşe ve Tahta Sahip Olur. Kahraman tüm kötülükleri aşar ve tüm zafiyetlerini giderdiğinde bilinen dünyada en üst seviyeye ulaşır. Bu seviye manen ulaştığı tatminin

yanında otoritenin yerine geçmesiyle de görünür hale gelebilir. Kahramanın ebedi saadete ulaşması için üzerinde bir otorite veya otoritenin tehdidi kalmadığını dünyada padişah, veliaht, sultan olmasından anlayabileceğimiz gibi padişahın güvenini kazanan biri olarak saraya girmesi de ebedi saate erdiğini gösterir.

Kahraman özellikle hükümdar olması ebedi saadete ulaştığını gösterir. Toplum için her yönüyle ahlaki bir model olan kahramanın başarılarının ödülü tahta geçmesi ve ideal eş ile evlenmesidir. Anadolu Türk masalları arasında 24 örnekte⁴⁴⁹ kahraman tahta ve eşe sahip olarak ebedi saadet aşamasını geçirir.

Erdemli kahraman bilinen dünyada otoritenin yerine geçmeyi talep etmez. Anadolu Türk masallarında monomitin görüldüğü örneklerin neredeyse tamamında⁴⁵⁰ görülen bu durumda kahraman kendinden üst olan otoriteye saygısı sebebiyle yerine geçmek istemeyecek kadar erdemli, dünyevi olan makamları talep etmeyecek kadar manen gelişmiştir.

Kadın kahraman için bilinen dünyanın en güvenli ve müreffeh mekanı olan sarayda kendine bir yer edinmek Yaşama Özgürlüğüne ulaşmaktır. Kadın kahramanın şehzadenin eşi olarak girebildiği saraya padişah babasıyla bir süre ayrı kaldıktan sonra dönerek de girebilir. Anadolu Türk masallarında bu iki durumun çok sayıda örneğin rastlanır.⁴⁵¹

⁴⁴⁹ Kahramanın tahta geçtiği ve eşini bulduğu masallar: *Sihirli Gül* (K6), *Parmaksız Ahmet* (K10), *Ağlayan Nar ile Gülen Ayva* (K20), (T13), (A3), *Çiğdem Çiçeği ile Padişah Oğlu* (K34), *Yılan Peri* (K37), *Kırk Kardeş* (T1), *Altın Bülbül* (T10), (DI/7), *Seksen Göz* (T17) *Kırk Oğlan* (T18), (D VI/10) *Rüzgarın Oğlu* (T21), *Tuz* (T26), *Dünya Güzeli* (DIII/11) (B 3) *Alabalık I* (D I/3), (DII/6), *Atları Yiyen Kız* (DI/13), *Bumbum* (DII/14), *Dağıstan'ın Aşkı* (D III/3), *Dünya Güzeli ile Mehmet* (DIII/12), *Keloğlan ile Deniz Aygırı* (DV/15), *Peri Kızı I* (DVIII/4), *Periler Padişahının Kızı* (DVIII/6), *Kara Ejderha ile Kızıl Ejderha* (K31), *Çember Tiyar* (B10), *Sümbüllü Köşk* (K2), *Kamer Tay* (K29).

⁴⁵⁰ Kahramanın tahtın veliahtı olduğu masallar: *Turunç Perileri* (K7), (T24), (DX/2), *Üç Peri Kızı* (K9), *Üç Peri Kızı* (K9), *Zümrüdüanka Kuşu* (K13), (A7), (DI/10), (DIII/6), (DVI/20), (DVII/3), (DX/7), *Rüzgar Dev* (K19), *Yedi Başlı Ejderha* (K27), *Ceylan Hanım'la Padişahın Oğlu* (K28), *Sihirli Ayna* (K35), *Meram Şah ile Sade Sultan* (K36), *Kandahar Padişahının Kızı* (K37), *Avcının Oğlu* (T7), *Sihirli Tavşan* (T22), *Limon Kız* (T24), *Doğruluk* (T30), *Kral Padişahın Kızı* (B5), *Yeraltı Diyarının Kartalı* (B7), *Çan Kuşu*, *Çor Kuşu* (B8), *Deli Gücük* (B11), *Eşek Kafası* (B12), (DIV/1), (DVI/19), *Üşengeç* (B13), *Sefa ile Cefa* (A9), *Ahmet ile Mahmut* (DI/1), *Akıllı Şehzade II* (DI/2), *Alınları Ay Yıldızlı Oğlan ve Kız* (DI/4), (DI/9), *Balböyreğ* (DII/4), *Değirmenci ile Kurnaz Tilki* (DIII/5), *Devkulak* (DIII/9), *Macun* (K12), *Güzel İşlerin Sonu* (DIV/9), *Hayırdır İnşallah* (DIV/11), (DVIII/8), *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Herifi Herif Eden Karısıdır* (DIV/13), *Keloğlan ile Devler* (DV/16), *Keloğlan ile Tilki Padişahı* (DVI/1), *Keven Güzeli ile Padişahın Oğlu* (DVI/6), *Kırk Bir Kuğu* (DVI/8), *Kör Padişahın Oğlu* (DVI/13), *Kösenin Atı* (DVI/15), *Kunduracı ile Padişah Kızı* (DVI/17), *Kuyudaki Kamçı* (DVI/20), *Mehmet Pehlivan ile Gülseren Hanım* (DVII/1), *Melul Bey ile Abugüneş* (DVII/2), *Murat, Serhat, Ferhat* (DVII/3), *Padişah Kızı ile Tembel Ahmet* (DVII/11), *Peri Kızı ve Padişahın Oğlu* (DVIII/5), *Rüya* (DVIII/8), (DIV/11), *Tahta At* (D IX/3) *Tılsımlı Kamçı* (DIX/4), *Üç Şehzade* (DX/1), *Yarı Benli Kır At* (D X/3), *Yarım Arap* (DX/4) *Yedi Başlı Koca Dev ve Padişahın Oğlu* (DX/7), *Garip Çoban* (DIV/6), *Gülperi ile Elmakız* (DIV/8), *Keloğlan ve İhtiyar* (T34).

⁴⁵¹ Kadın kahramanın saraya döndüğü veya girdiği masallar: *Kırk Haramiler* (T28), *Sihirli Çeşme* (T29), *Dev Baba* (B2), *Papağan* (B 9) *Gül Güzeli* (K3), (T9), (DII/12), *Seksenlik Kocakarı ile Doksanlık Kocakarı*

Soylu olmayan kahramanlar saraya kabul edilerek ebedi saadeti yaşayabilir. *Ejderha Kuyusu* masalında vezir, doğaüstü güçlere sahip eşiyle birlikte bilinen dünyada sarayda yaşarlar. *Karga Peri* padişahın verdiği görevleri tamamlayan avcı, doğaüstü güçlere sahip eşiyle sarayda mutlu bir hayat sürer. *Keloğlan Ali Cengiz Oyunu* masalında Keloğlan padişahın lütfuyla sarayda yaşamaya başlar ve ebedi saadetini sarayda geçirir.

3.4.3.2 Sıradan Hayata Devam Eder. Yolculuğunu tamamlayan, hedeflerine ulaşan ve ödülüyle birlikte manevi olarak da tatmin olan kahraman sıradan hayatına devam ederek masalın dinleyicilerine örnek teşkil edebilir. Sıradan hayatına devam etse de macerasında edindiği ödüller ve doğaüstü güçlerini taşımaya devam eder. Bazı masallarda kahraman sıradan hayatına doğaüstü güçlere⁴⁵² veya sihirli nesnelere⁴⁵³ sahip olarak devam edebilir.

Sıradan hayatına dönen kahramanın eşi doğaüstü güçlere⁴⁵⁴ veya sihirli nesnelere sahip olduğu halde sıradan hayatlarını devam etmeleri de mümkündür.

Kahramanın edindiği ödüllerden biri de zenginlik olduğundan özellikle masalın başında yoksulluk çeken, sıradan bir hayat süren kahraman zenginliğe ulaştıktan sonra macerası tamamlanmış olur ve muradına ererek sıradan hayata geçer. Anadolu Türk masallarında bu durumun görüldüğü sınırlı sayıda örnek⁴⁵⁵ vardır. Masallarda asıl değerli olan maddi değil manevi zenginlik ve huzurdur.

Erdem sahibi olmak ve manevi gelişmenin en büyük ödül olduğu düşünüldüğünde masallarda asıl ödüle ulaşan kahraman sıradan hayatına devam edebilir. *Kulah, Kamçı ve Seccade* masalında adam sultanla evlenip sarayda yaşamaya hak kazansa da hakkını abisine

(K23), Ütelek (B16), *Mehmet Eşkıya* (B17), (DVII/8) *İlik Sultan* (B18), *Balıkçı Güzeli* (B 19), *Billur Köşk ile Elmas Gemi* (A1) *Helvacı Güzeli* (A2), (DIV/12), *Muradına Eren Dilber* (A4), (K33), *Muradına Ermiyen Dilber* (A5), *Tasa Kuşu* (A6), *Saka Güzeli* (A11), (DVIII/11), *Altın Direk* (DI/8), *Beşer Kız* (DII/9), (DVIII/10) *Bey Oğlunun Atları* (DII/10), *Bir Göze Bir Demet Gül* (DII/12), *Bir Kız ve Yedi Aptal* (DII/13), *Cemile* (DII/17) *Daha Başına Neler Gelecek* (D III/4), *Dev ile Kız* (DIII/7), *Altı Kız Babası* (B14), (DI/6), (DII/2) *Fadime Kız* (DIV/4) *Fakir Bacı ile Zengin Bacı* (DIV/5), *İnci Salkım* (DV/4), *Kara Yılan I* (A12), (DV/10), *Kervancı Kızı ile Padişah* (DVI/4), *Kıllı Derviş* (DVI/7), *Leylek Dadı* (DVI/22), *Ölü Yiyen Adam* (DVII/8), *Uyku Şehzade* (DIX/5), *Uzun Yunus* (DIX/6), *Yeşil Tüy* (DX/8), *Bahtiyar Bey'in Masalı* (K26), (T11), (DIII/14) *Şah Yusuf* (K32), *Kara Kedi* (T5), *Deveoğlu* (K11), *Şamdan Kız* (T25).

⁴⁵² Kahramanın doğaüstü güçlere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar: *Keloğlan* (K16), *Tık Sopam* (B20), *Avcı Ahmet* (DI/14), *Kötülüğün Sonu* (DVI/16) *Saadet Pehlivan* (DVIII/9), *Süpürgecinin Çocukları* (DVIII/14).

⁴⁵³ Kahramanın sihirli nesnelere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar *Kelikçi* (DV/13), *Küçük Oğlan ve Cengaver* (DVI/21), *Nasiplerini Arayan Üç Arkadaş* (DVII/5), *Oduncunun Kızları* (DVII/7).

⁴⁵⁴ Kahramanın eşinin doğa üstü güçlere sahip olduğu halde sıradan hayatını sürdürdüğü masallar: *Balıkçı Mehmet* (K8), *Peri Kızı* (T2), *İhtiyar Kuş* (T14), *Güneşin Kızı* (T20), *İğci Baba* (DV/3), (A8), *Ayı Kulak*, *Dağ Tartan ve Taş Kıran* (DI/15), *Ayının Oğlu* (DII/1), *Berli hava* (DII/8), *Cankulu* (DII/16), *Canpolat* (DII/16), *Dört Nasihat* (DIII/10), (DIV/13), *Emanete İhanet* (DIII/15) *İyilik Yap*, *Saadet Bul* (DV/6).

⁴⁵⁵ Kahramanın zenginliğe sahip olduğu masallar: *Ayşe Kız* (DII/3), (DV/5) *Efe Osman* (DIII/13), *İyi Kalpli Kız*, *Kötü Kalpli Kız* (DV/5).

verir. Dünyevi ödülleri kabul etmeyerek erginlendiğini gösterir. *Yıldız Falı* masalında Mahmut, gerçek zenginliğin erdemli olmak olduğunu fark eder ve öğrenmeye devam eder. *Kırkinci Oda* masalında Kaplan Adam, kendisine teklif edilen padişahlığı şehzadenin hakkı olduğu için reddeder ve erdem gösterir.

Peynir Tulumu masalında, *Kırk Arap* masalında kızlar, yakışıklı delikanlılara dönüşen eşleriyle ebedi saadeti yaşarlar. *Bezirganın Oğlu ile Zehrebel Kadın* masalında delikanlı sihirli güçlere sahip eşi Zehrebel kadınla varlıklı babasının evine döner ve huzurlu bir hayat sürer. *Karga III* masalında avcı karganın cariyeye dönüşmesi ile eşini de bulur ve evlenerek sarayda yaşar. *Keloğlan ile Üç Peri* masalında Keloğlan, müfteri Yahudi yüzünden öldürülmekten kurtulur ve peri eşiyle mutlu bir hayat sürer. Masal dünyasının alegorik yapısı içinde gerçekleşen dünya temsilleriyle yolculuğunu tamamlayan kahraman, kendi toplumunun temel değerlerini yaşatır ve canlandırır. Kahraman daha önce belirttiğimiz gibi ömrünü tamamlamaz, başarıları ve bu başarıları sonucu edindiği değerlerle sonsuz bir hayata kavuşur. Campbell'ın çevriminde yolculuk üç aşama gibi görünse de grafik şeklinde gösterildiğinde bu döngünün sonsuz olduğu görülür. Kahramanın hayali yolculuğunda topluma öğrettiği şey elde ettiği en büyük ödülün erdem olduğudur.

Sonuç

Toplum hafızasının tezahürü olan anonim halk anlatıları arasında masallar ehemmiyetli bir yer tutar. Masallar toplumun soyut kültürel mirasının kodlarını barındıran eserler oldukları için kültür antropolojisi açısından değerli ve tükenmez kaynaklardır. Masal ile ilgili yapılan araştırmalar arasında özellikle W. Propp'un geliştirdiği "Morfolojik Yöntem" masalların evrensel ortak noktalarını ortaya çıkarılmasını sağlamış ve derleme çalışmaları ile kayda geçirilen örneklerin sayılarının da artması sahanın derinlik kazanmasını desteklemiştir. Derlenen masallar üzerinde farklı yöntemler kullanılarak analizler yapılmış, motif indeksleri oluşturulmuş ve farklı çözümleme yöntemleri denenmiştir.

Çalışmamızda masal konusunda Türk literatürünü araştırırken çalışmaya başladığımız 2021 yılında henüz yayınlanmış kapsamlı bir kaynak olan Prof. Necati Demir'in 10 ciltlik 1648 masal ihtiva eden kapsamlı çalışması "Anadolu Türk Masalları"(2021) dikkatimizi çekti. Bu kapsamlı eseri temel kaynak olarak belirledikten sonra eserin incelenmesi için Türk masalları üzerinde fazla tercih edilmeyen monomit kuramıyla eserin içeriğindeki masalları Türk masalları incelemeye karar verdik.

Monomit kuramı ile Demir'in çalışmasında sadece 142 masalın monomitin aşamalarını karşıladığını görmemizin ardından çalışma sahasını zenginleştirmek için masal konusunda temel kaynak olarak kabul gören Ignas Kunos'un "Türk Masalları"(2021), Naki Tezel'in "Türk Masalları"(2019), Pertev Naili Boratav'ın "Az Gittik Uz Gittik"(1969) ve Tahir Alangu'nun "Billur Köşk Masalları"(1961) adlı çalışmalarının da araştırmanın derinleşmesine katkı sağlayacağına karar verdik ve bu eserlerin içeriğini de monomit açısından değerlendirdik. Bu kaynaklarda Necati Demir'in eserinde monomitin aşamalarının tespit edilebildiği 142 masala ilave olarak bir kısmı varyant olmak üzere İ. Kunos'un eserinde 38, N.Tezel'in eserinde 34, P. N. Boratav'ın eserinde 22, T. Alangu'nun eserinde 13 adet olmak üzere 107 masalda daha monomitin temel üç aşamasının en az bir alt aşamasının gerçekleştiği tespit ederek çalışmamıza ekledik.

Tespit ettiğimiz ve varyantları eleyerek 249 masala indirdiğimiz masal örneklerimizi monomit aşamalarına göre tablolar halinde tasnif ettik. Bu tabloya göre kahramanın yaşadığı döngü içindeki aşamaları tasnif ederken de monomitin 17 maddelik tasnifinin aşama adlarının sahaya uygun terimlerle başka bir şekilde tercüme edilebilme ihtimalini de

araştırdık. Evrensel kahramanı karşılamak daha doğru çevirileri yapmayı denedik. Monomit aşamaları için alternatif çeviri önerilerini monomitin aşamalarının görülme oranları ile birlikte verildiği bir tablo oluşturduk. Bu tabloya göre Türk Dili'nin imkanları ve Türk kültürü unsurlarıyla bakıldığında Kahramanın Yolculuk aşamaları için alternatif çevirileri tespit ettik.

Aşama Adı	Önerilen Çeviri	Anadolu Türk Masallarında Durumu	Örnek sayısı	Görülme Oranı
1.YOLA ÇIKIŞ	Yuvadan Ayrılma			
1.1 Maceraya Çağrı	Maceraya Çağrı	Görülür	237	%90,45
1.2 Çağrının Reddedilişi	Çağrının Reddi	Nadir	13	%4,96
1.3 Doğaüstü Yardım	Doğaüstü yardım	Kısmen	143	%54,58
1.4 İlk Eşiğin Aşılması	İlk Eşiği Geçmek	Görülür	224	%85,49
1.5 Balinanın Karnı	Kuyu / Balinanın Karnı	Az görülür	91	%34,73
2. ERGİNLENME	Erginlenme/ inisiasyon			
2.1 Sınavlar Yolu	İmtihanlar Yolu	Görülür	230	%87,78
2.2 Tanrıçayla Karşılaşma	Tanrıçayla Karşılaşma	Görülür	185	%70,61
2.3 Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	Yoldan Çıkaran Kadın	Az görülür	58	%22,13
2.4 Babanın Gönlünü Alma	Babanın Rızası Alma	Az görülür	96	%36,64
2.5 Tanrılaştırma	Tanrılaştırma/ İlahlaştırma	Kısmen görülür	113	%43,12
2.6 Nihai Ödül	Nihai İhsan	Görülür	156	%59,54
3.DÖNÜŞ	Yuvaya Dönüş			
3.1 Dönüşün Reddedilişi	Dönüşün reddi	Nadir	16	%6,10
3.2 Büyülü Kaçış	Sihirli Kaçış	Kısmen görülür	101	%38,54

3.3 Dışarıdan Gelen Kurtuluş	İmdada yetişilmesi Yardım Gelmesi	Görülür	167	%63,74
3.4 Dönüş Eşiğinin Aşılması	Dönüş eşiğini geçmek	Görülür	199	%75,95
3.5 İki Dünyanın Ustası	İki alemin efendisi Alemlerin Efendisi	Kısmen görülür	138	%52,67
3.6 Yaşama Özgürlüğü	Hürleşme ! Kemale Ermek	Görülür	172	%65,64

Tablo IV: Anadolu Türk masallarında monomitin aşamaları için alternatif çeviri önerileri, monomitin aşamalarının görüldüğü masal sayısı ve görülme oranı.

Bu tablodaki aşamaların Anadolu Türk masallarında görünme sıklığı değerlendirildiğinde Yola Çıkış ve Dönüş aşamalarındaki çağrılar reddedilme aşamalarının görülmediği açıktır. Ayrıca tabloda görüldüğü gibi monomit aşamalarının Türkçenin incelikleri ve kültürel bağlamlar dikkate alınarak farklı kelimelerle çevrilmesi de mümkündür.

Anadolu Türk masallarında monomitin aşamalarının hayatın akışı, inanış ve diğer unsurlar sebebiyle farklılıklar göstermesi olasılığı bizi masalarda monomit aşamalarını detaylı incelemeye yöneltti. Anadolu İslam diyalektiğinin ürettiği hayat ve hayal tasavvurunu bilinç altında özümsemiş halkın masallarında bu tasavvurun etkisiyle yeni bir yolculuk monomiti teşkil ettiğini tespit ettik.

Türk masal kahramanın kendine has bir monomit gerçekleştirdiğini bu aşamaları adlandırarak belirledik. İşlev şemasını uyguladığımız temel üç aşamasını oluşturan; Yola Çıkış, Erginlenme, Dönüş'ün ve bunların alt başlıklarından bazılarının nadir örnekleri olduğu gördük. Dikkate değer diğer durum ise Erginlenme aşamasında işlevlerin gerçekleşmesinde sıralama farklılıkları olduğu, bazı aşamaların Dönüş aşamasında gerçekleştiği, gerçekleşen aşamalardan da Babanın Gönlünü Almanın otoritenin takdirini kazanma gibi farklılıkların tekrarlandığını gördük. Bu durumda Anadolu Türk masallarında Kahramanın Yolculuğuna ait 4 bölümde gerçekleştiğini tespit ettik ve Türk masalları üzerinden yapılacak analizler için bir “Türk masal kahramanı monomiti” önerisi oluşturduk.

Anadolu Türk masallarında kahraman, dünya masal kahramanları gibi bir yolculuğa çıkarak macerasını tamamlasa da yolculuğu farklı kültürlerin masal kahramanlarına göre Türk kültürüne ait izler taşır. Kahraman yolculuğun ilk kısmında daveti dünyadaki

örneklerinden farklı olarak sadece haberci veya benzer bir insandan değil, otoriteden ve sıklıkla sosyal sorumluluk hissinden alır. Kahramanı yolculuğa çağıran şey toplumsal hayatın devam için dahil olması gereken evliliklerdir. İdeal eşi bulmak için yola çıkan kahraman eğer seçilmiş kişiye doğaüstü yardım alır. Karşısına çıkan ve bilinen dünyada tutmaya çalışan eşik bekçisini atlatır. İslami literatürde görülen Hz. Yusuf kıssasına uygun bir şekilde kuyuya girerek kahraman kimliğiyle yeniden doğarak çıkar.

Yolculuğun ikinci kısmı Türkçe tam karşılığı olmayan inisiyasyon en yakın çevirisiyle Erginlenme aşamasıdır. Kahraman bu aşamada dört farklı alt aşamada inisiye olur başka bir deyişle erginlenir. Maddi zorluklar karşısında gücünü arttırır, kendine ve çevresine gücünü ispatlar. Önemli bir sorunu çözer veya bir sınavı geçer. Bu imtihanın ardından özgüveni artan kahraman genellikle müstakbel eşi ile karşılaşır. Campbell'ın bu aşamada kullandığı Tanrıça kavramı Anadolu Türk masallarında karşılaşılan kadının büyük oranda müstakbel eşi olması sebebiyle değiştirilmiştir. Kahramanın erginlenmesi sadece doğaüstü canlılarla mücadele ederek kazanması, zorlukları aşması kendine eş bulması şeklinde gerçekleşmez. Erdem sahibi olması da erginlenmesinin şartlarındandır. Kahramanın erkek olduğu masallarda, Jung'un hilekar dediği arketip kadın şeklinde görülür ve kahramanın kişiliğini test eder. Erkek kahramanı baştan çıkararak veya kadın kahramanın yerine geçmeye çalışarak görülen kadın figürü nadir de olsa hilekar erkek figürü olarak da görülebilir. Bu engeli de aşabilen kahraman nihai ödülüne ulaşır. Bu ödül evleneceği eş, sihirli nesneler, doğaüstü güçlere kavuşmasını sağlayacak bir yere gitmek de olabilir. Kahraman kendini Sınavlar Yoluna sokan amaca ulaştığında tamamlanır. Kahraman ulaştığı bu ödül masallarda vurgulanmaz. Ödüle ulaşan kahraman kendi menkıbesini gerçekleştirmiş olarak dönüş yoluna geçer.

Yola Çıkış aşamasında olduğu gibi Dönüş aşamasında da Batı literatüründe görülen Çağrının Reddi aşaması Anadolu Türk masallarında pek görülmez. Kahraman zorluklarla gittiği bilinmeyen dünyadan dönerken de imtihanlarla karşılaşır. Doğaüstü canlılar, bilinmeyen dünyanın otoriteleri kahramanın ulaştığı ödülle birlikte geri dönmesine engel olmaya çalışırlar. Bu aşamada da Ayrılma aşamasında olduğu gibi dışarıdan yardımlar kahramanın dönüşünü kolaylaştırır. Kahraman bilinen dünyaya ulaşmayı başardığında babasının gönlünü alır. Sorunu çözmüş, eşini bulmuş, eksik nesne veya kişileri getirmiş olarak otoritenin karşısına çıkar. Kahraman burada bilinmeyen dünyada aldığı ödülünden daha büyük bir ödüle kavuşur. Kahramanın edindiği erdem, yaşadığı erginlenme bilinen dünyada farklı bir hale bürünmesini sağlar. Bu nihai ödül Türk masallarının temel

farklılığını ortaya çıkaran tasavvuf bağlamıyla yoğun benzerlikler gösteren bir aşama olduğu için Kemal olarak adlandırılması makuldür.

Kemal aşamasında bilinen dünyaya ödülü ve erdem sahibi kimliğiyle dönen kahraman masal evreninde bilinen ve bilinmeyen dünyanın efendisi olur. Masalın başındaki sıradan insan haliyle arzuladığı muradına erdikten sonra kâmil insan mertebesini yaşar. Tıpkı tasavvufta olduğu gibi masalların sonunda kahramanların nihayeti verilmez. Hiçbir masal kahramanı vefat etmez adeta bir sonsuzluğun içine girer ve döndüğü dünyasındaki sarayında huzur içinde yaşar.

Türk masal kahramanının yolculuğu için önerdiğimiz aşamalar, bu aşamaların görülme sırası, monomitteki karşılıkları ve görülme sayıları şu şekildedir:

Türk Masalı Aşaması	Campbell’da Adı	Anadolu Türk Masallarında Görülme Sayısı
1. AYRILMA	YOLA ÇIKIŞ	
1.1 Davet	Maceraya Çağrı	210
1.2 Doğaüstü Yardım	Doğaüstü Yardım	128
1.3 Eşik Muhafızı	İlk Eşiğin Aşılması	224
1.4 Kuyu	Balınanın Karnı	91
2.İNİSİYASYON– ERGİNLENME	ERGİNLENME	
2.1 İmtihanlar	Sınavlar Yolu	231
2.2 Tanrıça ile karşılaşma	Tanrıça ile Karşılaşma	185
2.3 Baştan çıkaran kadın	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	58
2.4 Ödül	Nihai Ödül	155
3. DÖNÜŞ	DÖNÜŞ	
3.1 Büyülü kaçış	Büyülü Kaçış	101
3.2 Yardım	Dışarıdan Gelen Yardım	161

3.3 Dönüş engelini aşma	Dönüş Eşiğinin Aşılması	199
3.4 Babanın gönlünü alma	Babanın Gönlünü Alma	96
4. KEMAL	Yok	
4.1 İki Dünyanın Efendisi	İki Dünyanın Ustası	138
4.2 İnsan-ı Kâmil	Tanrılaştırma (2.5)	113
4.3 Ebedi saadet	Yaşama Özgürlüğü (3.6)	172

Tablo V: Türk masallarının kendine has monomitin aşamaları için alternatif tasnif önerisi, monomitteki aşamanın karşılıkları ve aşamaların masallarda görülme oranları.

Anadolu Türk masallarında belirlediğimiz temel eserlerle kurulan evren içinde monomit ile örtüşen işlevler tespit edildiğinde aksamalar olduğu, masalların akışı incelendiğinde de Campbell'ın aşamalarında görülmeyen kısımların kayda değer sıklıkla tekrarlandığı ve bu kısımların Türk kültürünü yansıttığı görülerek bir tablo oluşturulmuştur. Bu iki tablonun mukayesesini yapmak gerekirse bölümler üzerinden benzerlik ve farklılıklar şu şekilde açıklanabilir:

Yolculuğun ilk aşaması olan Yola Çıkış, Anadolu Türk masallarında Ayrılma olarak adlandırılabilir. Bilinen dünyayı terk etme daha baskın olduğu için bu adlandırmayı uygun bulduk. Yine bu aşamada Maceraya Çağrı yerine Davet isminin kullanılmayı tercih ettik. Anadolu Türk masallarında bu aşamada genellikle kahraman içindeki evlilik isteğini bir davet olarak kabul eder, sözsüz bir baskın duyguyla harekete geçer. Kahramanın aldığı çağrının kaynakları Türk geleneğinde hürmet edilen otorite, aile veya toplumsal kurallar olduğu için idealize edilen kahraman bu çağrıyı reddetmez ve kaçmaz. Dolayısıyla Anadolu Türk masallarında bu aşama nadiren görüldüğü için tasnifimizden çıkarılmıştır. Yola Çıkış aşamasının üçüncü alt aşaması olan Doğaüstü Yarım Anadolu Türk masallarında da mevcuttur. Doğaüstü yardımın alındığı kişiler daha ziyade manevi şahsiyetlerdir. Dördüncü aşama olan İlk Eşiğin Aşılması monomitte doğaüstü bir canlıyı yenme veya güçlüğü aşma olarak gerçekleşirken Anadolu Türk masallarında eşik muhafızı olan padişah veya ebeveynlerin engellemelerini aşma şeklinde gerçekleştiği için Muhafızın Geçilmesi olarak adlandırılmıştır. Bu aşamada Türk masallarının kültürel tezahürünün en somut hali monomitteki Balinanın Karnı aşamasının Anadolu coğrafyasında İslam geleneğinin de etkisiyle kuyuda geçmesidir. Bu sebeple alt aşamaya Kuyu adı verilmiştir.

Kahramanın yeniden doğumu muhtemelen Hz. Yusuf Kışası'nın Anadolu kolektif bilinçdışına etkisiyle kuyuda gerçekleşir. Hatta bazı masallarda kahraman kuyudan Erginlenme aşamasını da yaşayarak çıkar.

Monomitin ikinci aşaması olan Erginlenme, Anadolu Türk masallarında yetişkinliğe geçişten ziyade olgunlaşma olarak gerçekleşir. Bu olgunlaşmanın manevi boyutları olduğu ve birinci aşamadaki doğaüstü yardımı veren şahıslar göz önüne alınarak Türkçe karşılığı tam olmaya “inisiyasyon” kelimesiyle birlikte kullanılması daha uygun olduğuna karar verdik. Zira bir mürşit rehberliği ile kişinin manevi gelişimi olarak değerlendirilebilecek inisiyasyon Anadolu Türk masallarında kahramanın olgunlaşma şekline uygundur. Kahramanın bilinen dünyadan ayrılmasının ardından bir imtihana tabi olması belirgin şekilde Anadolu Türk masallarında da görüldüğü için monomitin Sınavlar Yolu aşamasına İmtihanlar adını vermeyi uygun bulduk. Monomitin takip eden aşaması olan Tanrıça ile karşılaşma, Campbell'ın müstakil bir eserine de konu olan tanrıça figüründen ilham alsa da Anadolu Türk masallarında kahramanın karşılaştığı kadın baskın bir şekilde müstakbel eşi olduğu için Eşle Karşılaşma başlığını daha uygun bulduk. Üçüncü aşama olan Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın da Anadolu Türk masallarında görülen bir aşama olduğunu tespit ettik. Erginlenme aşamasının son iki aşaması olan ve Anadolu Türk masallarındaki işleyişleri farklılık gösteren Tanrılaştırma kısmı yolculuğun sonunda gerçekleştiği için farklı bir bölümde değerlendirdik. Nihai ödül kısmıyla Erginlenme tamamlansa da Anadolu Türk masal kahramanı için asıl ödülün farklı olduğunu gördük. Bununla birlikte kahramanın özellikle ideal eşine ulaşması sihirli nesnelere sahip olması da görüldüğü için bu kısımda değerlendirdik.

Dönüş aşamasında Büyülü Kaçış aşamasının Anadolu Türk masallarında benzer şekilde gerçekleştiği tespit ettik. Yola Çıkış aşamasında olduğu gibi dönüş için gelen çağrının Türk masal kahramanı tarafından reddedilmediğini gördüğümüz için bu aşamada da çıkarmaya karar verdik. Dönüş yolunda da kahramanın yardım aldığını ve bunun kaynağının yine doğaüstü varlıklar olduğunu tespit ettik. Monomitin Erginlenme aşamasında görülen Babanın Gölünü Alma aşamasının Dönüş aşamasında gerçekleştiğini ve burada babadan ziyade kahramanın otoriteyi memnun ederek kendini gösterdiğini gördük. Bu aşamayı Dönüş kısmına alıp son aşamaya Otoritenin Takdirini Kazanma olarak ekledik.

Türk masallarına özgü bir kısım olarak eklediğimiz Kemal aşamasında, Campbell'ın dönüş aşamasına eklediği İki Dünyanın Efendisi aşamasının yolculuğun nihayetinde

gerçekleştirdiğini, İki Dünyanın Efendisi olan kahramanın Erginlenme aşamasında Tanrılaştırma olarak görülen aşamaya benzer bir olgunlaşma yaşadığını gördük. Bu olgunlaşmanın Türk İslam literatüründe Kemale Erme olduğunu tespit ederek bu ismi verdik. Tüm bunların nihayetinde yine Dönüş aşamasının son aşaması olan Yaşama Özgürlüğünün de Anadolu Türk masallarında Kemal aşamasının sonunda kahramanın Ebedi Saadet alt aşamasını gerçekleştirdiğini tespit ettik.

Tablolarda sayısal karşılıklarıyla verilen ve detaylı şekilde sebeplerini açıkladığımız bu iki tablo Anadolu Türk masallarındaki örneklerden yaptığımız çıkarımda tekrarlanan bir döngü olduğunu ve büyük benzerliklerle dünya masalları için Campbell'ın ortaya attığı monomit döngüsüne benzerlik gösterdiğini tespit ettik. Bu tespiti yaparken ortaya çıkan farklılıkların sayısal karşılıkları Türk masalları için farklı bir monomitin gerçekleştiğini ve özgün bir döngü oluşturula bileceğini gösterdi.

II. Tablo da gösterilen döngünün Türk masal kahramanın monomiti gerçekleştirme şekli olarak önerimizdir.

Yapılan çalışma sonucu Türk masal kahramanın yolculuğunun kendine özgü aşamaları şu şekilde tespit edilmiştir.

I. Ayrılma

1. Davet
2. Doğaüstü Yardım
3. Eşik Muhafızını Aşma
4. Kuyu

II. Erginlenme– İnisiasyon

1. İmtihanlar
2. Tanrıça ile Karşılaşma
3. Baştan Çıkaran Kadın
4. Ödül

III. Dönüş

1. Büyülü Kaçış
2. Yardım
3. Dönüş Engelini Aşma
4. Babanın Gönlünü Alma

IV. Kemal

1. İki Dünyanın Efendisi
2. İnsan-ı Kâmil
3. Ebedi Saadet

Türk masallarının kahramanın yolculuk aşamaları kendine has olup benzerlik olmakla birlikte monomitten oldukça farklıdır.

.

Kaynakça

Kitaplar

- Alsaç, F. (2020) Masalların Yapı Unsurlarının Çözümlemesi, İstanbul: Hiperyayın.
- Barthes, R. (2008) Göstergeler İmparatorluğu. Çev. Tahsin Yücel, (2. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bayat, F. (2015) Türk mitolojik sistemi 1. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Bayat, F. (2016) Türk mitolojik sistemi 2. İstanbul : Ötüken Neşriyat.
- Bajger, J.J. (2003) The Hemingway Hero and the Monomyth: An Examination of the Hero Quest Myth in the Nick Adams Stories, Florida Atlantic University.
- Budak, S. (2003) Psikoloji Sözlüğü, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Reber, A., S.(1995) Dictionary of Psychology, New York: Penguin Boks.
- Burger, J. M. (2006) Kişilik, (çev.İnan Deniz Erguvan Sarıoğlu), İstanbul: Kaknüs Yay.
- Campbell, J., Moyers B. (2009) Mitolojinin Gücü. Çev.Zeynep Yaman, İstanbul: Mediacat Yayınları.
- Campbell, J. (2023) Saf Mutluluk, Çev. Gamze Bulur, İstanbul: Doğan Novus Yayınları.
- Campbell, J. (2020) Tanrıçalar ve Tanrıçanın Dönüşümleri, Çev. Nur Küçük, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Campbell, J. (2021) Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Çev. Sabri Gürses, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cevizci, A. (2009). Felsefe Tarihi, İstanbul: Say Yayınları.
- Chadwick, S. A. (2013) Journey to Eleusis: A Metaphorical Monomyth AuthorHouse.
- Coker, J. (2017) The Hero's Journey of Odysseus, CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Çobanoğlu, Ö., (1996) Folkloristik Prof.Dr.Umay Günay Armağanı. Ankara: TDV Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2003) Türk dünyası epik destan geleneği. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö., (2002) Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2019) Türk Mitolojisinin Kısa Tarihi, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Ekici, M. (2007). Halkbilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri Genişletilmiş 2. Baskı, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Eliade, M. (1993) Mitlerin Özellikleri. Çev. Sema Rifat, İstanbul: Simavi Yayınları.
- Eliade, M. (1994) Ebedî Dönüş Mitosu. (Çev: Ümit Altuğ) Ankara: İmge Kitabevi.
- Emre, İ. (2006) Edebiyat ve Psikoloji. İstanbul: Anı Yayınları.

- Erbek, M. (2020) Çatalhöyük'ten Bugüne Anadolu Motifleri. Dipnot Kitap: http://dipnotkitap.net/DENEME/Anadolu_Motifleri.htm adresinden alındı.
- Fromm, E. (2003) Sahip Olmak Ya Da Olmak, Çev: Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Fordham, F. (1983) Jung Psikolojisinin Ana Hatları. Çev. Aslan Yalçın, İstanbul: Say Yayınları.
- Erhat, A. (2008). Mitoloji Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- French, D. (1998) The Power of Choice: A Critique of Joseph Campbell's "monomyth," Northrop Frye's Theory of Myth, Mark Twain's Orthodoxy to Heresy, and C.G. Jung's God-image, Pacifica Graduate Institute.
- Frye, N. (2015) Eleştirinin Anatomisi, (Çev.) Hande Koçak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gezgin, S.; Tuğba, A. (2017) İletişim ve Kültür, Konya: Eğitim Yayınevi.
- Geçtan, E. (1990) Psikanaliz ve Sonrası, 4. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi,
- Goux, J. J. (1993) Oedipus, Philosopher Stanford University Press.
- Gökyay, O. Ş. (1988) Tılsımlı Gömlekler, İstanbul: Gergedan Yayınları .
- Gümüş, İ. (2019) Mitoloji araştırmaları, İstanbul: Hiperlink eđit.ilet.yay.san.tic.ve ltd.sti.
- Güngör, E. (2003) Kültür Deęiřmesi ve Milliyetçilik, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Hall, C. S.; Lindzay, G. (1978) Theories of Personality, New York: John Wiley and Sons.
- Hançerliođlu, O. (1988) Ruhbilim Sözlüğü, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hobsbawm, E., (1995) Sosyal İsyancılar. Çev. Necati Doğru, İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Hoffman, E. S. (2012) The Hero's Journey: A Postmodern Incarnation of the Monomyth University of Southern Mississippi.
- James G. Frazer, J. G. (2017) Altın Dal, Çev. Mehmet H. Doğın, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Jewett, R. Lawrance, J. S. (1988) The American Monomyth, University Press of America.
- Jewett, R. Lawrance, J. S. (2003) Captain Amerika and Crusade Against Evil, Wm. B. Eerdmass Publishing Co.
- Jung, Carl Gustav, (1996) Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri (Konferanslar), (çev. Kamuran Şipal), İstanbul: Cem Yayınları.
- Jung, C.G. (2001) Anılar, Düşler, Düşünceler, Çev. İris Kantemir, İstanbul: Can Yayınları.
- Jung, C.G. (2007) Bilinçdışına Giriş, Çev. Ali Nihat Babaođlu, İstanbul: Okuyanüs Yayınları.

- Jung, C.G. (2012) Dört Arketip, Çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul: Metis Yayınları.
- Koçak, A. (2016) Mitlerle Varoluş Yolculuğu. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Lawrence, J.S. & Jewett, R. (2002) The Myth of The American Superhero Grand Rapids, Michigan/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company.
- March, J. (2014) Klasik Mitler. (Çev: Selim Lim). İstanbul: İletişim Yayınları.
- McChesney, R. W. (2008) Yeni Küresel Medya. D. Held, & M. Anthony içinde, Küresel Dönüşümler Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Miller, D. A. (2000) The Epic Hero, London: The Johns Hopkins University Press.
- Ögel, B. (2014) Türk Mitolojisi I. Cilt. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Pearson, C. (2003) İçimizdeki Kahraman (Yaşadığımız Arketipler), İstanbul: Akaşa Yayınları.
- Propp, V. (1969) Morphology of the Folk Tale, Texas: University of Texas Press.
- Raglan, L. (1956) The Hero: A study in Tradition, Myth and Drama, Newyork: Vintage Books.
- Raglan, L. (2006) Geleneksel Kahraman Çev. Metin Ekici, Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar. 1. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Rank, O. (2018) Kahramanın Doğuş Miti: Mitolojinin Psikolojik Yorumu, Çev. Gökçe Yavaş, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Rank, O. (2000) Doğum Travması ve Psikanalizdeki Anlamı, Çev. Sabir Yücesoy, İstanbul: Metis Yayınları.
- Sambur, B. (2005) Bireyselleşme Yolu Jung'un Psikoloji Teorisi. Ankara: Elis Yayınları.
- Sarıçiçek, M. (2020) Modern kahramanın mitolojik yolculuğu, İstanbul : Ötüken Neşriyat.
- Saydam, M. B. (1997) Deli Dumrul'un Bilinci. İstanbul: Metis Yayınları.
- Schmitt, C. (2006) The Nomos of The Earth, New York: Telos Press Publishing.
- Schultz, D. P.; Schultz, S. E. (2002) Modern Psikoloji Tarihi, (çev. Yasemin Aslay), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2005) Sinema Modern Mitoloji, İstanbul: Plan B Yayıncılık .
- Tezcan, H. (2011) Tılsımlı Gömlekler, İstanbul: Timaş Yayınları.
- Türkmen, F., (1995) Âşık Garip Hikâyesi, Ankara: Akçağ Yayıncılık.
- Tulloch, S. (1991) Oxford Dictionary of New Words, Oxford: Oxford University Press.
- Vogler, C. (2012) Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları, Çev. Kenan Şahin, İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Voytilla, S. (1999) Myth and the Movies, CA: Michael Wise Productions.
- Yanbastı, G. (1990), Kişilik Kuramları, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi

Yücel, V. (2014) Kahramanın yolculuğu : mitik erkeklik ve suç draması, İstanbul : İstanbul Bilgi Üniversitesi.

Zimmer, H. (2004) Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüğü Yenmesi, Çev. İlker M. İyidoğan, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Makaleler:

- Abalı, İ. (2016) “Canış ve Bayış’ın Sonsuz Yolculuğu” Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt: 5 Sayı: 1.
- Akarslan, T. (2014) “Modern Çağda Kahramanın Hazin Değişimi” Bozok Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi. II, (2014): 156-170.
- Aksoy, E. (2012) “İmtihanlar zinciri bağlamında Kirmanşah, yeniden doğum ve metinlerarasılık.” Turkish Studies (Elektronik), 7(1), 181 – 192.
- Aktaş, E. (2013) “Lord Raglan’ın Kahraman Kalıbı ve Alp Han Orba.” Siberian Studies. c. 2. s. 4: 13-30.
- Al, H. İ. (2017) “Antoine de Saint-Exupéry’nin Küçük Prens Öyküsünde Yolculuk/Aşama Arketipi,” ZfWT Vol. 9 No. 1 (2017) 215-231.
- Alıç, F.; Alıç S. (2014). “Campbell’in Monomit Kuramı Bağlamında Gezi’nin Kırmızı Kadın’ı: Siyasi Bir Simgenin Sonsuz Yolculuğu”. Turkish Studies 9/5 (2014) 185-210.
- Alkan, A. (2019) “Kahramanlık Mitosu ve Arketipsel Sembolizm Bağlamında Hüsn ü Aşk Mesnevisinin Karaman Aşk’ın Yolculuğu” Eski Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi [Journal Of Old Turkish Literature Researches], Prof. Dr. Muhammet Nur DOĞAN Armağan Sayısı , 634-675.
- Amea, S. Q. (2011) Türk Mifoloji Düşüncesinde Dünyanın Yaradılışı (Monomifoloji Baxımdan Xaos-Kosmos) Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2011-2 (Temmuz-Aralık) (Azerbaycan Özel Sayısı-II), s. 180-186.
- Arıkan, S. E. (2021) Campbell’in Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı. Kültürel Miras Araştırmaları Dergisi, 2(1), 16-21.
- Atay, D. (2017) Joseph Campbell’in Monomit Aşamaları Bağlamında Dede Korkut’un Begil Oğlu Emren’in Boyu Destanı. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 6(3), 2503-2521.
- Ayaydın, G. Ö. (2003) Masalla Ölümey Meydan Okuyan İnsan: Alkestis, Dumrul, İnanna ve Savitri Anlatılarının Karşılaştırmalı İncelemesi, Millî Folklor: Güz.
- Bars, M. E. (2015) Türk Kültüründe Rüya ve Battal Gazi Destanı’nda İşlevleri, International Journal of Language Academy Barthes.
- Bayraktar, T. (2016) Joseph Campbell’in monomit kuramı bağlamında Boston destanı, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Köroğlu Sempozyumu Bildiri Kitabı, s. 761-774.
- Çağlayan, A. (2018) Adalet Ağaoğlu’nun Fikrimin İnce Gülü Romanının Yolculuk/Aşama Arketipi Bağlamında Çözümlemesi” Edebî Eleştiri Dergisi, Cilt:2 , Sayı:1.
- Çopur G. (2012) “Ruh Adam Romanında Kahramanın Sonsuz Yolculuğu: Yasak Aşk’ın Döngüsü” Turkish Studies 7/2 (2012) 837-844.
- Cura, N. (2019) “Bilbo’s hero’s journey through the scope of Campbell’s monomyth.” RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (17), 639-650. DOI: 10.29000/rumelide.659362.

- Dağ, P. (2017) “Yer Demir Gök Bakır ve Ölmez Otu Romanlarındaki Mitik Ögeleri Kahramanın Yolculuğu Bağlamında Okuma Denemesi” *Modern Turkish Literature Researches* Ocak-Haziran 2017/9:17 (65-87).
- Doğan, A. (2005) “Arketipsel Sembolizm Bağlamında “Hüsn ü Aşk” ”Ada, Edebiyat-Kültür Dergisi, S.5, 2005, s.96-101.
- Durmuş, G. (2015) “Campbell’in monomit kuramı bağlamında Manas destanı: bir kahramanın sonsuz yolculuğu.” *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Fırat University Journal of Social Science*, Cilt: 25, Sayı: 2, s. 67-76.
- Dursun, A.-Torun, D. (2017) “Begil Oğlu Emren anlatısında “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu”.” *Söylem Filoloji Dergisi*, 2(2), s. 250-266.
- Düzgün, Ü. (2012) “Türk destanlarında merkezi kahraman tipinin tipolojisi.” *Folklor/Edebiyat*, (70), 9-46.
- Ege, F. (2021) “Campbell’in Monomit ve Jung’un arketip kavramları bağlamında “Trak-Trak Kabakçıgım” masalının incelenmesi.” *Humanitas*, 9(17), 231-243.
- Ege, Ö. (2020) “Hayali Evrenler: Kadın Kahramanın Fantastik Yolculuğu” *SineFilozofi Dergisi Özel Sayı 2020*, s. 532-549.
- Ekici M. (1998) (Çev.) “-Lord Raglan, “Geleneksel Kahraman””*Milli Folklor* 5,10,37 (Bahar 1998), 126-138.
- Golban, T. ; Fidan, N. (2018) “The Monomythic Journey of a New Heroine in the Hunger Games.” *Humanitas*, 6(12), 96-115.
- Golban, P. ; Karabakır, T. (2019) “The bildungsroman as monomythic fictional discourse: identity formation and assertion in *Great Expectations*. *Humanitas*” 7(14), 318-336.
- Göze F. E. (2013) “Kahramanın Yolculuğu: Beyazperdede Çocukların Kahraman Olma Macerası” *Turkish Studies* 8/8 (2013) 1793-1804.
- Grede, C. (1991) “Bashing Joseph Campbell: Is he now the hero of a thousand spaces?” *Mythlore*, 18, 50-52. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/>.
- Gürçay, S. (2016) “Gılgamış Destanı ve Titanların Savaşında Kahramanın Yolculuğu” *Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Folklor/Edebiyat*, Cilt:23, Sayı:89.
- Gürses, İ. (2007) “Jung’cu Arketip Teorisi Bağlamında Tasavvufi Öykülerin Değerlendirilmesi: Sîmurg Örneği” *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Bursa, Cilt: 16, Sayı: 1, 2007 s. 77-96.
- Gümüş, T. (2021) “Oğuz Kağan’ın Mitik Serüveni Üzerine Bir Değerlendirme: Kazan Oğuznamesi Örneği” *Sanat ve Sosyal Bilimler Sempozyumu bildiri metinleri*, 30-31 Temmuz 2021, s. 143-163.
- Güler, A. F. (2015) “Tarık Buğra’nın Küçük Ağa Romanında Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” *Türk Dili Aralık 2018 Yıl: 68 Sayı: 804*.
- Güzel, C. (2015) “Monomit Teorisi Bağlamında Bayan Toolay Destanı” *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, S.36, 191-206.

- Harmancı, M. (2011) “Bir Monomitos Örneği Olarak Demir Baba Vilâyetnamesi” Alevilik Araştırmaları, 1. sayı, 99-105. Sayfa.
- Hazer, G. (2013) “Hero’s Adventure in Gulnihâl By Namık Kemal” IIB International Refereed Academic Social Sciences Journal Yıl: 2013Cilt: 4Sayı: 12ISSN: 2146-5886 / 2147-172X Sayfa Aralığı: 1 – 15.
- İrmak, C.; Sezer, A., Örkün, B. (2020) “Arkaik Yolculuğun Yeniden Üretilmesi Bağlamında “İyi Biri” filmi” Kültür Araştırmaları Dergisi, 2020, Sayı: 5, s. 184-212.
- İşler, E.; Özer, R. (2008) “Söylenbilimde İki Farklı Arayış Öyküsü: Odysseus ve İason’un Yolculukları” Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (2008) 1/2, 43-51.
- Kaçmaz, R. (2021) “Tulum Hoca Destanı’nın Monomit Kuramına Göre İncelenmesi” Kültürel Miras Araştırmaları Dergisi, 2(1), 30-39.
- Kaçmaz, E. (2012) “Individualism, perseverance and heroism in the “Three Cups of Tea”” İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi Journal of the Human and Social Science Researches | 2012 | Cilt.1, Sayı:2 – Volume.1, Issue: 2.
- Karaca, H. (2021) “Masal Şiirinde Aşama Arketipi ve “Doğu”dan “Batı”ya gitmek” Sanat ve Edebiyat, Cilt 127, Sayı 250, 121 – 132.
- Karadeniz, M.(2020) “Hermann Hesse’in Siddhartha’sını Kahramanın Yolculuğu ve Arketipsel Sembolizm Bağlamında Okumak, Mukaddime” 2020, 11(1), s. 1-17.
- Kırgız, Ş. (2018). Joseph Campbell’in monomit kuramı üzerine bir çalışma: Siegfried’in sonsuz yolculuğu, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 86, Aralık 2018, s. 107-120.
- Koçak, A. N ; Demirlikan, Y. U. (2018) “Kadın Kahramanın Yolculuğu: Hasanboğuldu Hikâyesi Örneği” folklor edebiyat, cilt:24, sayı:96.
- Koçer, V. (2021) Bedri Sinan ile Mahperi Hikâyesini Monomit Kuramı Çerçevesinde Anlamlandırma Denemesi. Folklor Akademisi Dergisi. Cilt:4, Sayı: 1, 94 – 104.
- Kotancı, Gülsemin (2023) “Azerbaycan halk hikâyelerinin Monomit Kuramı bağlamında incelenmesi” Yayınlanmış doktora tezi, Ardahan Üniversitesi.
- Köse, N. (2000) Raglan’ın Geleneksel Kahraman Kalıbı ve Türk Halk Hikâyeleri. Milli Folklor, Sayı 45.
- Kudler, D. (2006) “Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?” Joseph Campbell Foundation: <http://www.jcf.org> adresinden alındı.
- Kuzubaş M. (2007) “İlkelere Ait Anlatılarda Rüya Motifi” Turkish Studies.
- Manav, A. H. (2021) “Kadın Kahramanın Yolculuğu Modeli Bağlamında Kuzuların Sessizliği Filmi Üzerine Bir İnceleme” İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi (JOHASS), 4 (1), 78-91.

- Nazlı, A. (2018) “Kişisel Gelişim Fenomeni Olarak Arketipler: Film Karakterleri Üzerine Bir İnceleme” 1st International CICMS Conference Proceedings, 4-5 May, 2018, Kuşadası, Turkey.
- Nebil, F. S. (2019) “Video Streaming Dünyasında Neler Oluyor?” 1- Netflix. t24: <https://t24.com.tr/yazarlar/fusun-sarp-nebil/video-streaming-yayin-akisi-dunyasinda-neler-oluyor-inetflix,23413> adresinden alındı Netflix Hakkında. (2020, Şubat 04). Netflix: <https://media.netflix.com/tr/about-netflix> adresinden alındı.
- Noyan, S. (2020) ““Dilsiz” Filminde Modern İnsanın Seyr ü Sülûkünün Vardığı Yer: İncinmemek yahut Ölmeden Evvel Ölmek” 1.Uluslararası Sinema Sempozyumu 14-15-16 Haziran 2021, Cilt 1 Sayı 1 / Vol 1 Issue 1, s. 150-163.
- Oğuz, M.Ö., (1998) “Lord Raglan’ın Geleneksel Kahraman Kalıbı ve Boğaç Han” Milli Folklor, Sayı 40.
- Oğuz, M. Ö. (1999) “Lord Raglan’ın Geleneksel Kahraman Kalıbı ve Basat” Milli Folklor, Sayı 41.
- Okuşluk Ş. R. (2015) “Kahramanın sonsuz yolculuğu bağlamında Dede Korkut hikâyelerinde kahramanın “ayrılma”sının sembolik anlamları” III. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kongresi “Dede Korkut ve Türk Dünyası”, İzmir, s. 1301-1312.
- Özcan, T. (2003) “Oğuz Kağan Destanı’nın Kahramanlık Mitosu Bakımından Çözümlemesi”, Millî Folklor, S.57 (Bahar), s.76-81.
- Özdemir, S. D. (2015) “Kahramanın Sembolik Yolculuğu Bağlamında Ferhat ile Şirin Hikâyesi Üzerine Bir İnceleme” International Journal Of Eurasia Social Sciences, Vol: 6, Issue: 20, p. (242-253).
- Özpay, O. (2020) “Monomit kuramı bağlamında kahramanın yolculuğu: İlk Kan filmi ve John Rambo örneği” Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24 (3), s. 1109-1119.
- Özünel, E. Ö. (2017) “Kendine Dönüşen Kahraman: Oğuz Kağan Destanı’nda İktidar ve Kut” Millî Folklor, 2014, Yıl 26, Sayı 104
- Phillips S. R. (1975) “Monomyth and literary criticism”. College Literature 2/1 (1975) 1-16.
- Raglan, L. (2003) "Geleneksel Kahraman Kalıbı", Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar, Ankara: Milli Folklor Yayınları.
- Saltık Ö. T. (2009) “Kahramanın yolculuğu bağlamında Bamsı Beyrek ve erginleme süreci.” Milli Folklor, Yıl 21, Sayı 81, s. 27-33.
- Sayıcı, F. (2019) “Joseph Campbell’in kahramanın sonsuz yolculuğu modelinin yol filmlerine uygulanması: "Easy Rider" örneği” İdil Dergisi, 59 (2019 Temmuz), s. 831-844.
- Serrican, K. E. (2021) “Northrop Frye’in Mit Sistematiğine Göre Eylül Romanının İncelemesi” Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 11(2), 621-633.

- Sekman, A. (2018) “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Bağlamında Herkül’ün Maceraları” Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 79, Ekim 2018, s. 448-458.
- Sevim, O.; Çetin Y. (2021) “Göç Destanı’nın kahramanın sonsuz yolculuğu bağlamında kişiler dünyası açısından incelenmesi” Trakya Eğitim Dergisi, 11(3), 1660-1670.
- Sunal, G. (2020) “Sinema Mitoloji İlişkisi Bağlamında Arketipsel Motiflerin Kullanımı: Pan’ın Labirenti Filmi Örneği” Social Sciences Research Journal, 9 (4), 236-246.
- Sümer, N.(2021) “Kahramanın Yolculuğu Miti Çerçevesinde Mantıku’t -Tayr Adlı Eserde Hakikat Arayışı”, Journal of Analytic Divinity, 5/2 (June 2021): 31-48.
- Şenocak, E. (2013) “Göç ve Ergenekon destanlarında mitostan ütopya yolculuk.” Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 8(1), 2525-2537.
- Tarhan, E. (2021) “Âsumân ile Zeycân hikâyesinin monomit kuramı bağlamında çözümlenmesi.” RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (24), 746-754. DOI: 10.29000/rumelide.990190.
- Tepeköylü, İ. (2016) “Âşık Garip Hikâyesinin Joseph Campbell’ın Monomitos Aşamalarıyla İncelenmesi” JASS, 1(47), 419-428.
- Uzunçarşılı, İ. H. (2020 Nisan 8) “Osmanlılarda Askeri Teşkilat” Türk Tarih Kurumu: <https://www.ttk.gov.tr/tarihvegitim/osmanlilarda-askeri-teskilat> adresinden alındı.
- Üçer, N., Dağlı, N.; Soyseven, E. (2020) “Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”” Dördüncü Kuvvet. 3 (1). 56-76.
- Ünal, D. Ç. (2015) “Hermann Hesse’nin Demian Romanında Kahramanın Yolculuğu” TSDE ki Dergisi, ss.29-35
- Yalçın, E. (2014) “Edward Bond’un Lear’ı Üzerine Monomitsel ve Arketipal Bir İnceleme” Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, Sayı: 24, 2014/1, s. (59-79).
- Yılmaz, F. (2014) “Fatih Sultan Mehmet Dönemi Toplari ve Değişen Üretim Paradigması” FSM Scholarly Studies Journal of Humanities and Social Sciences.
- Zorba, M. G. (2019) “A Study on Frodo’s Quest within the Framework of Joseph Campbell’s Monomyth, Mediterranean Journal of Humanities” mjh.akdeniz.edu.tr IX/1 (2019) 401-416.

Tezler:

- Akkurt, B. (2014) “Kahramanın yolculuğu; kalıplar, semboller ve bilinçdışı fantezi” Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul.
- Arısoy, S. D. (2021) “Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabıyla God of War serisinden Kratos'un mitolojiler arası serüveni” İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans tezi, İstanbul.
- Beşikçi, B. (2019) “Louis de Bernières'in Kanatsız Kuşlar İsimli Eserinde Bayan Kahramanın Yolculuğu” Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayınlanmış yüksek lisans tezi, Tekirdağ.
- Cura, N. (2018) “Campbell'ın Monomyth çerçevesinden Bilbo'nun kahramanın yolculuğu” Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayınlanmış yüksek lisans tezi, Tekirdağ.
- Çolak, S. (2019) “Türk destanlarında kadın kahramanın yolculuğu” Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul.
- Ekiz, C. (2019) “Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri” Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Giresun.
- Elnaz, M. (2020) A Jungian Feminist Analysis Of Natalie Haynes' The Children Of Jocasta, Orhan Pamuk's The Red-Haired Woman and Simin Daneshvar's a Persian Requiem, Yedi Tepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Ermekbaeva, N. (2019) “Manas Destanında kahramanın arketipsel olağanüstü doğumu ve serüveni” Ardahan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış doktora tezi, Ardahan.
- Fidan, N (2018) “Açlık oyunları romanında kadın kahramanın yolculuğu” Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayınlanmış yüksek lisans tezi, Tekirdağ.
- Gökeri, A. İ. (1979) “Arketiplere Dayanan Yeni Bir İnceleme Yönteminin Tanıtılarak İngiliz ve Türk Edebiyatında Bazı Romans ve Epik Niteliğinde Yapıtlara Uygulanması.” Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi DTCE, Ankara.
- Korucu, A. A. (2006). Rider Haggard'ın Romanlarına Arketipsel Bir Yaklaşım: She, Ayesha: The Return of She, Wisdom's Daughter ve She and Allan, Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Özkan, T (2006) “Bey Böyrek Anlatılarının Kahramanın Yolculuğu Açısından İncelenmesi”, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Özaysın, G. (2002) “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Öykü Yapısı Türk Sözlü Anlatı Geleneği ve Yavuz Turgul Senaryoları Üzerine Bir Deneme” Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Doktora Tezi, Eskişehir.

Sağlam, H. (2020) “Motif Yapısı İtibariyle Leylâ ve Mecnûn Mesnevîleri Üzerinde Bir İnceleme” Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayımlanmış doktora tezi, Ankara.

Seçmen, A. E. (2014) “Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği” İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

Sözeri, F. (2021) “Odysseia ve Anna Karenina eserleri bağlamında destandan romana kahramanın dönüşümü” Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmış yüksek lisans tezi, Ankara.

Şayhan, F. (2015). Altay Destan Kahramanlarının Mitik Serüveni (Erginlenme-Olgunlaşma). Ardahan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ardahan.

Ünsal, Z. (2015) “Tehanu Benlik arayışı ve birey olma süreci: Ursula K. Le Guin'in Atuan Mezarları ve Tehanu eserlerinde kadın kahramanın arayış yolculuğu” Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmış yüksek lisans tezi, Ankara.

Yaşar, C. (2020) “Ferhâd ü Şîrîn Mesnevisinin Arketipsel Sembolizm, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" ve "Kahramanın Dönüşümleri" bağlamında incelenmesi” Erzurum Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Erzurum.

NURZHAN, N. (2019) “Kazak Türklerine Ait Boz Yiğit Destanı’nın Kahraman Monomiti Bağlamında İncelenmesi” Ardahan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan.