

MAADAY- KARA DESTANINDA KAHRAMANIN MİTİK YOLCULUĞU

Mythical Journey of The Hero in Maaday-Kara Epic

Emir Can Tuğra ERGÜN*

ÖZET

Türk toplumlarında gelenekleşen destan ve destan anlatıcılığı, sözlü kültürün önemli öğelerindedir. Dinleyiciye olağanüstü dünyaların kapılarını açarak çağın sorunlarının kökenine dair açıklamalar yapan destan, aynı zamanda geleceğe dair öğütlerde de bulunur. Toplumda büyük etkiler uyandırmış olayları ve kişileri mitolojiden beslenerek anlatan destanlar, anlatıldığı zamanı aşarak dilden dile yayılır. Destan geleneği ile iç içe geçmiş mitoloji ise evreni ve insanı konu alan ve gerçek olduğuna inanılan öykülerdir. Toplumun kolektif belleğini oluşturan bu anlatılar, bir kavmin başına neler gelebileceğini gösterir. Tecrübeye dayalı kadim bir miras olan mitoloji, insanın anlam arayışında karşılaştığı köken ve yaratılış sorularının cevabını vererek sırların nedenini açıklar. Mitik kahramanın yolculuğu belirli bir coğrafyada geçse de bütün kâinatı tasvir eder. Onun sorunları sadece bir milleti değil bütün insanlığı ilgilendirecek şekilde sunulur. Önder bir figür olarak kahraman, yerelden evrensel uzanan yolculuğunda tecrübesi ve doğru adımlarıyla ayakta kalır. Bu çalışmada, mitolojik öğelerle örülmüş Altay kahramanlık destanı *Maaday-Kara*'daki kahramanın üç dünya arasında geçen mitolojik yolculuğu; kahramanın anne ve babasını esaretten kurtarması, evlilik yolculuğuna çıkması ve yeraltı dünyasına gidişi konuları ele alınmıştır. Altay Türklerinin kâinat görüşüne ve yaşama şekillerine dair kültürel motifleri içeren destanda, kahraman Kögüdey-Mergen'in doğumundan yetişkinliğine uzanan süreci kronolojik bir şekilde gösterilecek ve karşısına çıkan engelleri aşarak kahramana dönüşmesi ruh ve tanrılarla olan ilişkileri bağlamında incelenecektir. Çalışmanın sonucunda Türklerin sosyo kültürel yaşamı, inançları, gelenekleri ve sözlü anlatılarından yola çıkılarak psikomitolojik bağlamda destan kahramanın mitik yolculuğu incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Kahraman, Mit, Destan, Maaday-Kara, Kögüdey-Mergen

ABSTRACT

Epic and epic narration which are traditionalised in Turkish communities are an important part of verbal culture. By opening doors of supernatural worlds to listener epics while bringing an explanation to the problems of the era, at the same time gives advice about the future. Epics by feeding of from mythology tells stories that effected the society greatly and transcending the time its first told through travelling from tongue to tongue. Mythology, which is intertwined with epic tradition, are real stories that are about the universe and humans. These stories that create the collective memory of the society, shows what can happen to a tribe. Ancient legacy that is based on experience, mythology, brings answers to the origin and existential questions that humans encounter while searching for meaning. Even though mythical heroes journey takes place in a certain geography it depicts the whole cosmos. Their problems are presented not as if they concern a certain nation but as if they concern humanity. As a leading figure, hero survives in their journey that is from local to universal with their experience and their right decisions. In this study, knitted with mythological elements, the Altaic heroic epic *Maaday-Kara*'s heroes mythological journey between three worlds ; saving his mother and father from captivity, taking up a journey to marriage and him going to the underworld is examined. In the epic that includes the cultural motifs on views of Altai Turks on cosmos and their lifestyles, the hero Kögüdey-Mergen's birth to his journey to adulthood is shown chronologically and him turning into a hero by overcoming all his obstacles is examined in the context of his relationship with souls and gods. In the result of the study, socio-cultural lifes of Turks, their belief systems and based on their oral narratives, mythic journey of the hero is examined in a psychomythological context.

Keywords: Hero, Myth, Epic, Maaday-Kara, Kögüdey-Mergen

* Öğrenci, emir.ergun@outlook.com, ORCID: 0000-0001-7260-6720.

Giriş

Destanlar, zamanla gelenekselleşerek Türk sözlü kültüründe önemli bir yere sahip olmuştur. Toplumun yaşadığı çağa uygun olarak tasarlanan destanlar, yaratıldığı dönemin meselelerine odaklanırken aynı zamanda içerisinde mitolojik öğeler bulundurarak olağanüstü bir yapıya bürünür. Naciye Yıldız, destan tanımını şu şekilde yapar: “Bir milletin yaşamış olduğu maceraların, dünyaya bakışının ve ideallerinin, genellikle bir prototipten hareketle, bir kahraman etrafında birleştirilerek dile getirildiği, kendisine has bir geleneği olan anonim eserlere denir” (Yıldız, 2009, s. 7). Kahramanlık destanları da bu yapı içerisinde bir prototip oluşturarak dinleyici bir mücadele ortamına sokar. “Kahramanlar idealize edilmiş tiplerdir. Onların mücadeleleri aynı zamanda yeryüzünü kötü güçlerden koruma amacı taşır” (Dilek, 1998, s. 326). Bu bağlamda destan anlatısı; kahramanı, toplumun kolektif belleğinden gün yüzüne çıkartarak bir mücadele içerisine sokar ve bunu yaratıldığı toplumun geleneksel yapısı içerisinde şekillendirir diyebiliriz.

Altay Türklerinin destan geleneğinde kahramanlık anlatıları önemli bir yere sahiptir. Türk toplumlarında destanlar ve uygulayıcıları farklı şekillerde adlandırılmıştır. Altay’da, kayçı şeklinde ifade edilen anlatıcı, enstrümanı ve sesiyle destanı icra eder. Altay Türklerinde destan geleneği kayçılık, kahramanlık destanları kay-çörçök ve destan icra edenler de kayçı şeklinde adlandırılmaktadır” (Yıldız, 2009, s. 8). Altay Destan geleneğinde kayçı tarafından anlatılan destanın olay örgüsü, genellikle belirli bir sıra içerisinde kahramanın ekseninde gelişir. İbrahim Dilek, bu olaylar zincirini şu şekilde sıralar:

1. Destan kahramanının çocukluk zamanı, ana-babası, çadırları anlatılır.
2. Destan kahramanının ana-babasını, ailesini, akraba ve dostlarını esirlikten kurtarması ve mal sahibi yapması anlatılır.
3. Genç bahadır çocukluk zamanlarında saklanır, delikanlı olduğunda ortaya çıkar. Evinin olduğu yere bakmaya gelir. Ancak evinin olduğu yerde yabancı otlar, hayvanlarının yaşadığı yerlerde ise çimen ve çalılıklardan başka bir şey bulamaz.
4. Bahadır çadırındaki insanlardan okuma-yazma öğrenir.
5. Bahadır önüne çıkan engelleri aşar.
6. Halkına ve akrabalarına sahip çıkar.
7. Daha sonra birtakım yarışlara girer ve rakiplerini yener.
8. Bahadırın esaretten kurtardığı insanlar ona dua eder. (Dilek, 1998, ss. 311-312).

Maaday-Kara destanı da benzer şekilde, kahramanın anne babasının yaşantısının anlatılmasıyla başlanarak, kahramanın doğumu ve Altay’ın işgal edilmesiyle devam eder. Bundan sonra kahraman, sırasıyla; ailesini esaretten kurtarır, evlilik yolculuğuna çıkar ve son olarak yeraltı dünyasına giderek karanlık motife karşı mücadele verir. Bu bağlamda, inceleme konumuz olan *Maaday – Kara* destanı, Altay destancılık geleneğine uygun olarak kurgulanan bir kahramanlık destanıdır diyebiliriz.

Destanın konusu kısaca şu şekildedir: destana ismini veren Maaday Kara, halkı ile Altay’da refah ve huzur içinde yaşıyordu. Zamanla yaşlanıp güçsüz düşen bahadır derin bir uykuya dalar, uyandığında sahipsiz kalmış halkı dört bir yana dağılmıştır. Halkını bir araya getirmek için yolculuğa çıkan bahadır evine geri döndüğünde bir erkek çocuğu olduğunu öğrenir. Böylece kahraman Köğüdey Mergen dünyaya gelmiş olur. Bu sırada Erlik Bey’in damadı Kara Kula Kağan, yeryüzünü işgale hazırlanıyordu. Destanda, Kara Kula Kağan’ın işgali şu şekilde anlatılıyor:

Bir çöp bile bırakmadan yeryüzünde biten ne varsa hepsini kökünden sökmüş. Yetmiş kollu mavi nehri batıya döndürmek istemiş, döndürememiş. Yedi büyük ormanlık dağları yakmak istemiş, yakamamış. Birbirine benzeyen at başı büyüklüğündeki iki altın guguk kuşlarını vurmaya istemiş ancak başaramamış. Yüz budaklı demir kavağı kesip batıya devirmek istemiş, yedi gün uğraşmasına rağmen devirememiş. (Bekki, 2020, s. 3)

Maaday Kara, çocuğunu işgalden kurtarmak için Altay'ın kutsal ormanlarına emanet eder ve kahraman, Altay'ın ruhu yaşlı bilge kadın tarafından bulunarak büyütülür. Ormanlık alanlar sihirlidir ve derinlerine gittikçe tehlikeli hale gelir. Tehlikelerin yanı sıra koruyucu kutsal ruhlara da ev sahipliği yapan orman, kahramanı besleyip korur. Kahraman, tehlikelerle dolu kutsal ormanda ölmez ve büyüyüp sağ çıkabilirse ilk sınavını vermiş olacaktır. Kahraman, ormandan çıkışıyla beraber muhtaçlık halini de geride bırakmış sayılır ve artık gücünü keşfedip hünerlerini göstermeye başlayacaktır. Kahraman, ilk olarak, anne ve babasını esaretten kurtarmak için Kara Kula Kağan'ın ülkesine, sonrasında ise evlenmek için Ay Kağan'ın yurduna ve son olarak da ölümü yenmek için Erlik Han'ın yeraltı dünyasına yolculuk eder. Destanın sonunda, kozmik düzeni sağlayan kahraman gökyüzüne yükselerek yıldıza dönüşür.

Çalışmamızın amacı, Altay Türklerinin kültürel motifleri ve kahramanın mitik yolculuğunu incelemektir. Fakat önce kahraman kimdir? sorusuna cevap bulmak gerekir. Bu sorunun cevabı için Jung'un kahraman arketipinden yararlanılacaktır. Jung, kahraman ve bilinç arasında bir bağ kurar. "Masallar ve efsanelerde 'muzaffer kahraman' bilincin simgesidir." (Jung, 2009, s. 265) Bu bağlamda, kahraman arketipi; elde edilmek istenen şey için zorluklarla yüzleşerek bilinçaltıyla mücadele etmeye dayanır. Bu yüzleşme durumu, kişiliği en güçlü haline ulaştırır. Kahramanı incelerken arketiplerin doğduğu yer olan kolektif bilinçdışına da bakmamız gerekir. Çünkü kolektif bilinçdışı, atalar tarafından aktarılan ve doğuştan gelen, bilinçdışında yatan içgüdülerin ve tepkilerin tamamıdır. "Kişisel bilinçdışı bireyin yaşamından kaynaklanan, unutulmuş, bastırılmış, yadsınmış ve bilinçdışı yoluyla algılanmış şeyleri kapsar; ortak bilinçdışı ise insanoğlunun tarih çağlarına, toplumlara, ırklara bakmaksızın, ta dünyanın kuruluşundan beri evrensel durumlara karşı gösterdiği kalıpsal tepkileri içerir" (Jung, 2006, s. 33). Destanlar ise bu birikimin bilinçdışından gün yüzüne çıkan anahtarlarıdır. Bu bağlamda, destanlardaki dünya tasarımı kahramanın giysilerine kadar her şeyde kolektif bilinçdışının izlerini görmek mümkündür. "İnsanoğlunun deneyimlerinin haznesi, aynı zamanda bu yaşantının ön koşulu olan ortak bilinçdışı, vücut bulması uzun yıllar alan dünyanın bir imgesidir. Bu imgede, arketipler ya da dominantlar zaman içinde billurlaşmışlardır" (Jung, 2006, s. 169). Yolculuk kavramı ise Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu eserinden yola çıkarak incelenecektir. Kahramanın sonsuz yolcuğu, Joseph Campbell tarafından oluşturulan; ayrılma, erginlenme ve dönüş olmak üzere üç ana başlık altında toplanan on yedi adımlık bir süreçtir. Bu yolculuk kısaca, kahramanın konforlu alanını geride bırakıp, karanlık ve tekinsiz bir dünyaya geçmesi ve mücadelesi sonucu değişerek geri dönmesi olarak yorumlanabilir. "Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler: burada masalsı güçlerle karşılaşılır ve kesin bir zafer kazanılır: kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner" (Campbell, 2010, s. 42). Destanda, sonsuz yolculuğun döngüsel bir zaman çizgisinde mitik yolculuğa dönüşümü ise Altay Türklerinin bilinçaltından doğan kahramanın olağanüstü özellikler sergileyerek kozmik bir yolculuğa çıkması sayesinde gerçekleşir. Bu bağlamda, Jung ve Campbell'in fikirlerinden yola çıkılarak kahramanın mitik yolculuğu incelenecek, destan yapısı ve Altay Türklerinin evren algısı arasındaki bağ ortaya konulacaktır.

1. Kahramanın Kimliği

Destanda, kahramanın doğumu mevcut düzeni bozacak karanlık motifi ortaya çıkmasıyla gerçekleşir. Bu durum karşıtlıklar üzerine kurulu Altay Paganizminin sonucudur. İyi, kötü çatışmasından çok aydınlık, karanlık çatışmasının yaşandığı destanda, işgalci Kara- Kula Kağan, her ne kadar karanlık güçlerin sembolü olsa da kötü değildir. Yaratılışının gereğini yapan Kağan'ın varoluş amacı kozmosu sağlayacak kahramanın ortaya çıkışına hizmet etmektir. Altay Türklerinin kolektif belleğinin ürünü olan kahraman, toplumunun idealize ettiği vasıfları edinerek kimlik kazanır. Toplumun yaşadığı zamanın ihtiyaçlarına uygun şekilde yaratılan kahraman, toplum içinde önemli role sahip şamanların

yansıması olarak karşımıza çıkar. Şamanlar çeşitli ritüeller ile dünyalar arası seyahate çıkar, sihir kullanır ve diğer dünyaların sakinleriyle iletişim kurarlar. "(...) şamanlar, bir öğeyle (Hayat Ağacı, Dünya Ağacı) birbirine bağlanan katlardan oluştuğu düşünülen dünyalar arasında kozmik yolculuğu gerçekleştirmek, insanlar ile ruhlar arasında ilişki kurarak hastalıkları tedavi etmek ve gelecekte haber vermek gücüne sahip olan insanlardır" (Bekki, 2001, s. 217). Kögüdey Mergen de benzer şekilde, doğumundan itibaren olağanüstü eylemlerde bulunur. Çeşitli nesnelere kullanarak sihir yapar, şekil değiştirir ve üç dünya arasında seyahat eder. Altay Türklerinin Şamanist evren algısına göre kurgulanan destanda üç dünya mevcuttur. Gökyüzü, yeryüzü ve yeraltı. Farklı dünyalarının varlığı ve bu üç dünyanın birbirine bağlı olması kahramanın hareket alanını genişletir. Üç dünyada kozmosu sağlayacak olan kahraman ve ona yoldaşlık edecek atının kökeni ise yeryüzünün kutsallığına dayandırılmıştır. "Bineceğin koyu kır at su ruhundan sen ise Kögüdey- Mergen, dağ ruhundan yaratılmışsın." (Bekki, 2020, s. 46) Yer-Su kültürüne bağlı olarak kahraman, Altay ile bütünleşir. Bu bağlamda, Kögüdey Mergen'in mitik yolculuğu aynı zamanda içseldir.

2. Kahramanın Anne ve Babasını Esaretten Kurtarması

Kahraman'ın yolculuğuna başlangıcı yani Campbell'a göre maceraya çağrı, kahramanın doğumuyla gerçekleşir. Bunun sebebi, yeni doğan Kögüdey Mergen'in istiladan kurtulması umuduyla ulu dağlara ve kutsal ormanlara emanet edilmesidir.

Mitolojik yolculuğun- "maceraya çağrı" olarak belirlediğimiz- bu ilk aşaması kahramanı çağıran ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumunun sınırlarından bilinmeyen bir bölgeye çekmiş olan kaderi belirtir. Bu önemli hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: uzak bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali; fakat hep tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir. (Campbell, 2010, s. 72)

Kөгüdey Mergen, doğanın ve Altay'ın ruhu bilge kadının yardımıyla erginlenme dönemine geçer. Bu süreçte bilici bir tip olarak yaşlı kadın, kahramanın sadece gücünün ve soyunun farkına varmasını sağlamaz aynı zamanda Kögüdey Mergen'e bahadırılık zırhlarını sunar. Fakat kahraman, yolculuğa çıktığı sırada yüz sırıgından doksan dokuzu yerlere saçılır, yüz düğmeli zırhının doksan dokuzu kopar ve atın sırtındaki yüz çuvaldan doksan dokuzu patlar. Altay insanların nişanesi olan nesnelere her birinden bir tane kalması, kahramanın özgür kalan tek Altaylı olduğuna işarettir. Bu durumun Altay Türklerinin nişanesi olan nesnelere somutlaştırılması, Altaylıların bilinçaltının maddi yansımalarıdır.

Kөгüdey- Mergen'in düzeni sağlamak adına attığı ilk adım, Kara- Kula Kağan'ın yurdunadır. Bu yolculuk çeşitli engellerle doludur. Campbell ise bu konuda şöyle der:

Eşiği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu, mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada da farkedebilir. (Campbell, 2010, s. 113)

Bu engellerin ilki, yedi yolun kavşağında nöbet tutan Erlik Bey'in bahadırıdır. Atının yardımıyla ilk engeli geçen kahraman Kögüdey- Mergen'in karşılaştığı ikinci engel, zehirli sarı denizdir. Bu denizin alt tarafı yeraltına uzanıp Toybodım nehrine, üst tarafı ise yeryüzünde mavi kayalıklara uzanır. "Yeryüzünde bazı yerler kutsal bir nitelik taşımaktadır. Bu mekânlar başka dünyalara açılan kapılardır." (Bars, 2018, s. 327) Son engel ise açılıp kapanan iki dağdır. Bu dağlar hiçbir canlıya geçit vermezler fakat kahraman, atının becerileriyle bu engeli de atlar. Tüm engelleri aşmış geldikleri yer "Altay'a hükmedip almış kağanın

yurdunu yağmalayan, almış ve çulmuşların hâkimi olan Kara- Kula Kağan'ın yurduymuş." (Bekki, 2020, s. 59) Yeraltına ait unsurların yeryüzünü yurt edinmeleri üç dünya arasındaki düzenin bozulduğuna işarettir. Dengeyi ve düzeni sağlamak ise üç kozmik kuşak arasında iletişim kurabilen şamanın görevidir. Bu yolculuk sırasında kahramana, atı eşlik eder ve aynı kahraman gibi olağanüstü meziyetler gösterir. "Kahramanların atları da 'ercinelü (kutsal)'dür. Konuşma kabiliyetine sahiptirler. Tehlikeleri önceden sezip, sahiplerini uyarırlar. Veya kahramanların anlayamadığı olay ve gelişmeleri onlara izah ederler. Hatta bazen sahiplerini zor durumdan kurtarırlar" (Dilek, 1998, s. 320). Bu bağlamda, Türklerin yaşantısında önemli bir yere sahip olan at, destanda da kendini gösterir. Ayrıca destanlarda, kahraman ve at, genellikle aynı anda dünyaya gelir. "Altay-Türk destanlarında çoğunlukla kahraman ve atı aynı gün doğar. Maaday-Kara destanındaki kahraman olacak çocukla aynı günde dört kulaklı, gri renkli bir tay dünyaya gelir" (Dilek, 1998, s. 333). Bu durum gösteriyor ki kahraman ve at, mitik yolculukları sırasında aynı mücadeleyi paylaşan yoldaşlardır.

Kahraman Kögüdey- Mergen ve atı, Kara-Kula Kağan'ın ülkesinde don değiştirerek girer. Buradaki don değiştirilmenin sebebi kişiliğini gizleyerek tanınmamasıdır. "Destanımızda şekil değiştirme iki şekilde olmaktadır: Birincisinde kahraman veya destanda geçen diğer şahıslar kendi istekleriyle bir hayvan (kuş, ayı, geyik vs.) veya bir nesneye dönüşebilmektedirler. İkincisinde ise sihir güçlerine sahip olan birinin büyüü sonucu şekil değiştirme gerçekleşmektedir." (Bekki, 2001, s. 218) Şamanlar çeşitli hayvanların şekline girerek onların gücünü kullanabilirler. Maaday-Kara destanındaki Şamanist dünya tasarımı da buna uygun olarak kurgulanmıştır. Olağanüstü güçlere sahip kişiler sihir kullanıp don değiştirebilir. Böylece diğer canlıların gücünü bünyelerinde barındırabilirler. Doğayla iç içe geçmiş insan yaşamı toplumun bilinçaltına bu durumu inanılır düzeyde yerleştirmiştir. Kahramanın, Kara Kula Kağan'ı yenmesi, Yedi Lama'nın sayesinde gerçekleşir.

Söz konusu lamalar evrenin sırlarına vakıftır. Olmuş ve olacak olan her şeyi bilmektedirler. Bu yedi kişi Hint Mitolojisindeki yedi münzevi keşiş olarak bilinen Sapta Rişiler'dir. Büyük ayı takım yıldızını temsil eden bu mitolojik karakterler Kuzey Budizmi'nin etkisiyle Türk masallarına yedi lama olarak girmişlerdir. (Bölükbaşı, 2022, s. 193)

Kөгüdey Mergen, lamalardan aldığı bilgiyle Kara Kula Kağan'ın ruhunun saklandığı yeri bulup geyik kılığına girip, bildircin yavrusu formundaki ruhu ele geçirir. Bunun sonucunda hasta düşen Kağan, tedavi için yeraltından şaman çağırır. Fakat kahraman, ayıya dönüşerek yeraltından gelen şamanı etkisiz hale getirir ve Kara Kula Kağan'ı öldürür. Destanda, bu mücadelenin geçtiği bölümün alt metni, genel yapısı itibarıyla bir şamanın doğayla nasıl etkileşime girdiğini ve doğanın gücünü nasıl kullandığını anlatır. Altay Türklerinde kılık değiştirme eylemi aslında bir taklitten ibarettir. Fakat destanda görüyoruz ki kahraman, yaratıldığı toplumun bilinçaltından gelen unsurlarla donatılmış ve bu eylemi mitik bir yapıda yansıtmıştır.

3. Kahramanın Evlilik Yolculuğuna Çıkması

Kahramanın evlilik yolculuğu Ay Kağan'ın yurdunadır. Ay Kağan'ın kızı Altın Küskü ile evlenmek için yola çıkan Kögüdey- Mergen rakipleriyle mücadele edip erliğini kanıtlamak zorundadır. Evlilik yolculuğunda karşısına çıkan en büyük rakip ise Erlik Bey'in oğlu Obur Alp Kuvakayçı'dır. Kahraman yola çıkmadan ailesine altı yılda geri döneceğini söyler. Yola çıktığında ise kendine benzeyen 6 kişi ile karşılaşır ve yolculuğuna onlarla devam eder. Destanda, sayılar büyük bir öneme sahiptir.

Görüldüğü üzere olayların hazırlık devresi altı gün sürmektedir. Bu bir ölçüde mükemmelliğe ulaşma süresidir. Bahadır çocuk altı günden sonra yani yedinci günde konuşur. Andalba ile mücadele yedinci günde son bulur. Kahraman ve atı altı gün dinlenip yedinci günde harekete geçerler.

Kahramanın evlenme elçiliğinde başarılı olabilmesi için de kendisi gibi altı kişiye ihtiyacı vardır. (Bekki, 2001, s. 247)

Kögüdey- Mergen'in karşılaştığı kendine benzeyen bahadırların her biri farklı özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Bu sayede kahraman mükemmelliğe ulaşacak ve evlilik mücadelesini kazanacaktır. Ay Kağan'ın evlilik için düzenlediği yarışlar hız, atıcılık ve güç üzerinedir. Diğer evlilik adaylarıyla rekabet içinde kişinin bahadırlığını kanıtlamaya yönelik hazırlanan bu yarışları kazanan kahraman Altın Küskü ile evlenmeye hak kazanmış sayılır. Fakat Erlik Bey'in kızı Abram- Moos Kara- Taacı, Altın Küsküyü kaçırarak dokuz köşeli dağın içinde bir mağaraya hapseder. Mağaralar doğanın rahimleridir. Aynı zamanda başka boyutlara açılan kapılardır. Kahraman mağaraya girişiyle mevcut kozmik düzlemde çıkar. Bulunduğu yerde sınanır ve genellikle aldatmalı bir sorun karşısında seçim yapmak zorunda kalan kahraman, zekasıyla buradan çıkmayı başarmak zorundadır. Destanda Kögüdey- Mergen, mağaranın içinde güzel bir kız ve yaşlı bir kadın ile karşılaşır. Altın Küskü, büyü ile yaşlı kadın kılığında sokulmuştur. Güzel kız ise Abram- Moos Kara- Taacı'dır. Atının yardımıyla doğru kişinin elini tutan kahraman sınavı geçerek mağaradan çıkar. Destanda kan gütme hakkı, Kara Kula Kağan'ın ölümü sebebiyle Erlik Bey'in kızına verilmiştir ve iki şaman arasındaki mücadeleye benzeyen bu savaş yeraltı dünyasına kadar uzanacaktır.

Kahramanın evlilik yolunda aşması gereken bir engel daha vardır. Ay Kağan, Kögüdey Mergen'e yapılması imkânsız görevler verir.

Gelin yatağının ön koşulu olarak zor görev motifi tüm zamanların ve dünyanın tüm kahraman görevlerinde yer almıştır. Bu örüntüdeki öykülerde ebeveyn Yerde Duran rolündedir; kahramanın sorununun becerikli biçimde çözümü bir ejderin öldürülmesi demektir. Uygulanan sınavlar ölçülemez düzeyde zorludur. Sınavlar, ebeveyn dev açısından, yaşamın yolunda gitmesinin mutlak bir reddini temsil eder gibidirler; yine de, uygun bir aday belirlediğinde, dünyadaki hiçbir görev onun becerisinden öte değildir. (Campbell, 2010, ss. 375-376)

Görevlerin ilki; yeri üzerinde taşıyan balinanın altın kanadının Altay'a getirilmesidir. Fakat kozmik denge unsurunun yerinden edilmesi Altay'a felaket getirir. Bunun üstüne Ay Kağan, altın kanadın geri götürülmesini ister. Altay Türkleri, dünyanın üç balığın üzerinde durduğuna inanır. "Altay yaratılış destanında, zincirlerle bağlı tutulan ve başı kuzeye doğru çevrilen balığın durumu ise, astronomik bakımdan ayrı bir önem taşır. Başı hafifçe düşünce de büyük tufanlar koparmış. Bilindiği üzere tam kuzeyde Kutup yıldızı vardır." (Ögel, 2020, s. 479) Kahramanın son görevi ise Kara dağın eteklerindeki iki erkek ayıdan birini Altay'a getirmektir. Fakat bunun sonucu olarak da Altay'a huzursuzluk gelir ve Ay Kağan pişman olur. Kögüdey Mergen ve Altın Küskü ise evlenerek yurtlarına dönerler. Destanın bu bölümünde Evlilik için istenen görevlerin sonuçları üzerinden kozmik denge unsurlarının önemi vurgulanırken aynı zamanda göksel bir motif olan Ay Kağan'ın kızı yüceltilmesi ve yeraltına ait bir unsur olan Erlik Bey'in kızı ötekileştirilmesi gösteriyor ki aydınlık- karanlık mücadelesi farklı bir zemine taşınmıştır.

4. Kahramanın Yeraltına Yolculuğu

Kahramanın nihai amacı ölümü yenmektir ve bunu elde etmek için yeraltı dünyasına yolculuk etmek zorundadır. Kahramanın yüzleşmesi gereken zorluklarla dolu bu dünya, bilinç düzleminden çıkıldığı ve bilinçaltının karanlığına geçildiğinin işaretidir. Destanda Altay'ın ululuk sembolü olan Bay Terek yani Hayat Ağacı batıya doğru eğilir. Altın Sutra'sına bakarak sebebinin anlamaya çalışan Kögüdey- Mergen, anne ve babasını ölü bulur. Bunun üzerine anne ve babasını canlandırmak için çeşitli nesnelere başvurur fakat başarılı olamaz. Destanda Kögüdey- Mergen'in ölüme çare arayışı da şaman kişiliğine uygun olarak verilmiştir. Şamanlar, ölüme yaklaşan ruhu kurtarmak için çeşitli ilaçlar ve nesnelere başvururlar. Bunu sadece kişinin bedenini iyileştirmek için yapmazlar. Aynı zamanda kişinin ruhunu da arındırmaya çalışırlar. Destanda, ölüm ve

ölümsüzlük halleri kan ve can motifleri üzerinden verilir. Bedenin ölümü ruhun ölümünü de beraberinde getirir.

Ruhu eline geçiren ya da vücuda giren zararlı ve kötü bir ruh (ya da aşağı düzeyde bir ilah) ölüme neden olmak üzereyken şamanlar ya da ilaçlar bunu engelleyebilir. Fakat bunlar yaşamın dayandığı kut'un tükendiği ya da geri alındığı durumlarda şaman çaresiz kalır. (Roux, 1999, s. 62)

Kögüdey- Mergen'in ne kadar uğraşsa da anne ve babasının ölümüne engel olamayışı bu duruma örnektir. Kögüdey-Mergen, atını ters eyerleyip Erlik Bey'in hüküm sürdüğü yeraltı dünyasına yolculuğa çıkar. Atın ters eyerlenmesi şamanın yeraltına yolculuğa çıkarken yaptığı ritüellerden biridir. Bu durum bize Altaylıların dünya tasarımıyla ilgili ip uçları da verir. Altay Türklerine göre yeraltı dünyasındaki her şey bu dünyadakilerin tam tersi yöndeki eşleridir. Yeraltı dünyasının tersliğine; burada geceyken orada gündüz olması ve nehirlerin ters yöne akması gibi örnekler verilebilir.

Yeraltı dünyası, hayvanların ve insanların suçlarının cezasını çektiği yer olarak tasvir edilmiştir. Hayvanların cezalandırılma sebepleri insanlara zarar vermeleridir. İnsanları ise daha çok doğaya zarar veren, sosyal hayatı ve düzeni bozan davranışlarının sonucudur. Yeraltına hapsedilen insanlar; Açgözlü ve halkı sömüren zengin kişiler, atını doyurmayan ve onu acımasızca kamçılayan kişiler, laf taşıyan dedikoducu kişiler, evleri gizlice dinleyen ve gözetleyen ahlaksız kişiler, ailesine bakmamış kişiler ve çok fazla hayvan vurmuş açgözlü avcılardır. Genel olarak destanda görülen suçlar; açgözlülük, acımasızlık, sapkınlık, dedikodu ve şiddet şeklinde sıralanabilir. Bu durum bize gösteriyor ki sosyal hayatın korunması mitik temellere dayandırılmıştır ve bu sayede kurallar kutsallık kazanmıştır.

Maaday- Kara destanını önemli kılan noktalardan biri de kahramanın Erlik Han ile olan mücadelesidir. Erlik Han'ın zarar gördüğü ve öldüğü sayılı destanlardan olan Maaday Kara'da kahraman, Erlik Han motifi üzerinden ölümü yenmiştir. Bu sayede yeraltı dünyasına da hâkim olarak bir kurtarıcıya dönüşmüştür. Suçsuz insanlarla birlikte yeryüzüne çıkan kahraman yeraltında ve yeryüzünde kozmosu sağlayarak bir ütopya oluşturmuştur. Kahraman, destanın bitişinde yıldız dönüşerek son bir kozmik adım daha atar. Bu bağlamda kahraman son yolculuğunu gökyüzüne yapmış diyebiliriz. Bununla beraber Kögüdey Mergen, yolculuğunu tamamlamıştır. Destan, yıldızları şu şekilde açıklamıştır:

Mavi gökyüzünün derinliklerinde Yedi- Kağan denilen yıldızlar var. Bunlar yedi birbirine benzeyen Kögüdey- Mergenlerdir. Düğüne gittikleri söylenir. Altın- Kazık dediğimiz yıldız var. Ay Kağan'ın biricik kızı Altın- Küskü işte o diye söylenir. Üç- Mıygak denenler var. Üç- Mıygak'ın üstünde parlayan bir kıvılcık yıldız var. Kögüdey- Mergen bahadırın, maralın karnını yarıdığı kanlı oku işte o yıldızdır, diyorlar. (Bekki, 2020, ss. 113-114)

Destanda geçen Yedi Kağan yıldızları Büyükayı takım yıldızıdır. Altın Kazık, Kutup Yıldızıdır. Üç Mıygak yani Üç Maral, Orion takım yıldızıdır. Son olarak Kıvılcık Yıldız ise Marştır. Bu yıldız dönüşümleri, kahramanın yolculuğuna, onu yaratan toplumun bilinçaltından yani yerelden hareketle başlasa da diğer tüm kahraman mitleri gibi insanlığın ortak anlatısı olduğunu yani yolculuğun evrensel uzandığını betimler niteliktedir.

Sonuç

Altay Türklerinin evren tasarımını sunan motiflerden ve kahraman arketipinden yola çıkarak incelediğimiz, Şamanların destansı bir yansıması olan Kögüdey Mergen'in üç dünya arasındaki mitik yolculuğu, yaratıldığı toplumun doğayla iç içe geçmiş yaşantısını temel alır. Destan, kaostan kozmosa geçişi anlatırken kahraman, yaratıldığı zamanın ve toplumun ona verdiği kimliği taşır. Bu bağlamda *Maaday-Kara Destanı*, Altay Türklerinin kolektif belleğinin bir ürünüdür. Belli bir amaca hizmet etmek için yaratılan kahramanın görevi, ölümü yenmek ve kozmik ütopyayı kurmaktır. Bu süreçte kahraman, bilinç düzleminin huzurlu yapısında çıkıp kaotik bilinçaltına geçer. Bu geçiş bilinmezliklerle dolu bir

düzlemedir ve destandan örneklerle gösterildiği gibi bize Altay Türklerinin kültürel kapılarını açacak, kolektif bilinçdışının simgesel anahtarları sunar.

Maaday-Kara Destanı bir kahraman mitidir ve kahraman mitleri incelendiğinde görünür ki farklı kültürlerle ait toplumlardan ortak izler taşır. Destanımızda yerel bir kimlikle mitik yolculuğuna başlayan kahraman, destanın sonunda yıldıza dönüşür. Bu durum bize, kahramanın kendi milletinin inanç geleneklerinden yola çıkarak insanın anlam arayışına cevap verecek evrensel bir motife dönüştüğünü gösterir. Bu bağlamda döngüsel zaman çizgisinde evren, yıkım ve düzeni tekrar tekrar yaşarken Altay Türklerinin kolektif belleğinin bir ürünü olan *Maaday- Kara* destanı, kaostan kozmosa geçişin anlatısıdır.

KAYNAKÇA

- Akgöl, A. (2021). *Maaday-Kara Destanında Yapı ve Anlam*. (Doktora Tezi). Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- ALKIR, Y. (2021). Kahramanın Cehenneme Yolculuğu: Altay Destanı Maaday Kara'da ve İlahi Komedi'de Cehennem Tasviri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5, 51-61.
- Bars, M. E. (2018). *Maaday- Kara Destanı'nda Şamanist Dünya Tasarımı*. Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 22, 317-336.
- Bayraktar, Z. (2014). Altay Türklerinin Destanı Maaday Kara'da Kadın Kara Şaman Tipi Bağlamında Abram Moos Kara Taacı Karakteri Üzerine Bazı Tespit ve Değerlendirmeler. *Sibirya Araştırmaları Dergisi*, 5, 1-24.
- Bekki, S. (2001). *Altay- Türk Destanı Maaday- Kara (İnceleme- Metin)*. (Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Bekki, S. (2020). *Maaday- Kara Altay Kahramanlık Destanı*, Ötüken.
- Bölükbaşı, B. (2022). *Türk Mitolojisi Atlası*, Prestij.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Kabalıcı.
- Dilek, İ. (1998). Altay Türk kayçılık geleneği ve kayçı NU Ulaşev. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5.
- Jung, C. G. (1996). *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri* (Kamuran Şipal, Çev.). Cem.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji* (Ender Gürol, Çev.). Payel.
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve Sembolleri* (Ali Nahit Babaoğlu, Çev.). Okuyan Us.
- Nerkiz, M. (2018). *Maaday-Kara Destanı'nda Bilgi, Akıl ve Mutluluk İlişkisi*. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 43, 301-307.
- Ögel, B. (2020). *Türk Mitolojisi*, Ötüken.
- Roux, J. P. (1999). *Eskiçağ ve Ortaçağda Altay Türklerinde Ölüm* (Aykut Kazancıgil, Çev.). Kabalıcı.
- Yıldız, N. (2009). *Türk destancılık geleneği*. *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 6, 7-15.

Hakem Değerlendirmesi: Dış, bağımsız.

Yazar Katkıları:

Birinci yazar: %100

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions:

First Author: %100

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.