



INTERNATIONAL

**JOURNAL of HUMAN STUDIES**

ULUSLARARASI İNSAN ÇALIŞMALARI DERGİSİ

ISSN: 2636-8641

Cilt/VOLUME 7 Sayı/ISSUE 13 Yıl/YEAR: 2024 ALINDI/RECEIVED: 03.04-2024 – KABUL/ACCEPTED: 24-06-2024

## Kültürlerarası Kahraman Motifinin Dönüşümü ve Yeni Mitsel Anlatının Özellikleri

*Transformation of the Intercultural Hero Archetype and the Characteristics of the New Mythic Narrative*

Ali ÖZTÜRK<sup>1</sup>

### Abstract

This study is not a comparative analysis of the validity of the common hero pattern across cultures, but rather an evaluation of the monomyth theory, which claims that the idea of the common hero pattern is universal, through modern hero stories. The study reveals that although the heroes in cinema and comics have symbolic ties with mythological heroes and stories, comics and cinema transform new heroes in the secular world that move away from the religious context and create myths with new meanings in a new context. In particular, the origins of the heroes in comic books, their symbolic ties

### Öz

Bu çalışma, kültürlerarası ortak kahraman kalıbının geçerliliği üzerine yapılacak olan karşılaştırmalı bir analizden ziyade, ortak kahraman kalıbının evrensel olduğunu iddia eden monomit kuramının çağdaş kahraman öyküleri üzerinden bir çözümlemesini sunmaktadır. Çalışma sinema ve çizgi romanlardaki kahramanların mitolojik kahraman ve öykülerle ilgili simgesel bağları olmasına rağmen çizgi roman ve sinemanın seküler dünyada dinsel bağlamdan uzaklaşan, yeni kahramanları dönüştürdüğünü ve yeni bir bağlamda yeni anlamlara sahip mitlerin yaratıldığını ortaya koymaktadır. Özellikle çizgi

<sup>1</sup> Ali ÖZTÜRK, Arş. Gör. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Arkeoloji Bölümü, ali.ozturk@msgsu.edu.tr, 0000-0003-3459-2561

with mythological heroes and stories are analyzed, and how cinema transforms these new heroes who move away from the religious context in the secular world and the consequences of this in social perception are examined. In this regard, first of all, the mythological and archaeological touches in the adventures of superheroes created in comic books in the early 20th century, especially in the last fifty years, were tried to be identified. These arguments show that today's representatives of the common cross-cultural hero pattern are not only the common formal features of the story. At the same time, the hero himself is in direct contact with the ancient world. Then, it is tried to discuss how comics and cinema transform the characteristics of myth and what the characteristics of the emerging new myth might be, especially the power of cinema's narrative impact on people. In the last section, suggestions are made as to what the function of the new myth might be in the effort to make sense of ourselves and our environment.

**Keywords:** Mythology, Monomyth, Hero, Cinema, Comics,

romanlardaki kahramanların kökeni olan mitolojik kahraman ve öykülerle ilgili simgesel bağlar çözümlenmeye çalışılmış, sinemanın seküler dünyada dinsel bağlamdan uzaklaşan bu yeni kahramanları nasıl dönüştürdüğü ve bunun toplumsal algıdaki sonuçları irdelenmiştir. Bu bağlamda, öncelikle, XX. yüzyılın başlarında çizgi romanlarla yaratılan süper kahramanların özellikle son elli yıldaki maceraları içerisindeki mitolojik ve arkeolojik dokunuşlar tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu tespitler göstermektedir ki kültürlerarası ortak kahraman kalıbının modern örnekleri yalnızca öykünün biçimsel özelliklerinin ortak olmasından ibaret değildir. Aynı zamanda kahramanın kendisi antik dünyayla doğrudan ilişki içerisinde. Daha sonra, çizgi roman ve sinemanın mitin özelliklerini nasıl dönüştürdüğü, ortaya çıkan yeni mitin özelliklerinin neler olabileceği ve özellikle sinemanın anlatı gücünün kitleleri etkileme kuvveti tartışılmaya çalışılmıştır. Son bölümde kendimizi ve çevremizi anlamlandırma çabası içerisinde yeni mitin fonksiyonunun neler olabileceğine dair öneriler sunulmuştur.

**Anahtar kelimeler:** Mitoloji, Monomit, Kahraman Arketipi, Sinema, Çizgi Roman

## Giriş

Mit, en genel tanımı itibariyle doğal bir olgunun uygar olmayan bir zeka tarafından açıklanmasıdır (Fisk, 2006, s. 34). Mitler başlangıçtaki masallara özgü zamanda olup bitmiş doğaüstü varlıkların sayesinde ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik yani Kozmos olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı vb.) olsun, gerçekliğin nasıl

yaşama geçtiğini anlatır<sup>2</sup> (Eliade, 2018, s. 16). Günümüzde evrensel uygarlığımızın esas unsuru olarak kendini ilan eden “Batı” toplumu için mitolojik kaynakların esasını hiç şüphesiz Yunan ve Roma mitolojisi oluşturmaktadır. Rönesans’a kadar bu mitsel anlatının gücü toplumda kendini açık bir şekilde hissettirirken, Rönesans’la birlikte insanın yeniden keşfedilmesi mitsel anlatıyı sembolik bir biçime dönüştürmüş, mitsel dünyanın yerini ise rasyonel düşünce doldurmuştur. Ancak, Yunan ve Roma mitolojisindeki yaratılışa dair anlatılar hem geçmişte kutsal olduğu hem de mitin özelliği gereği bugün zaten dünya var olduğu için aynı zamanda toplumsal bilinçaltında da varlığını sürdürmüştür. Bu durum göz önüne alındığında mitleri bilinçli ya da bilinçdışı olsun “gerçek” olan kutsal öyküler olarak düşünmek mümkündür.

Değişik coğrafyalarda ve farklı zamanlarda ortaya çıkan mitolojik öyküler teolojinin kurumsallaşması ve sosyal bilimlerin sistematik olarak gelişmesiyle modern araştırmacıların öncelikle onları antropolojik bir veri olarak derleyip kayıt altına almasına, sonrasında bu öykülerin karşılaştırılmalı olarak analiz edilmesiyle benzer motiflerin ve ortak kalıpların tespit edilmeye başlamasını sağlamıştır. Mitsel öyküleri benzerlikleri içerisinde ve mitin kahramanının kültürlerarası yapısı özelinde inceleyen çalışmalar için 1876 tarihli Johann Georg von Hahn’ın on dört kahramanın biyografilerini esas alan *The Aryan Expulsion-and-Return Formula in the Folk and Hero Tales of the Celts* adlı eseri ve Otto Rank’ın 1909 tarihli *The Myth of the Birth of the Hero* adlı eseri bu tip çalışmaların erken örnekleri olarak ortaya çıkmaktadır. Bunlarla birlikte Lord Raglan’ın 1936 yılında yayınladığı *The Hero of Tradition* isimli 22 biyografik öyküden oluşan kitabı mitsel yolculuk içerisinde yer alan kahramanları belirli kalıplar altında toplamaya çalışan ilk temel eserlerden biri olarak kabul edilmektedir.

İster Hint-Avrupa kökenli olsun, ister Sami kökenli olsun tüm bu mitolojik anlatıları ortak bir çatı altında toplayan J. Campbell 1949 yılında monomit kuramını ortaya atmıştır. C. G. Jung’un “kolektif bilinç dışı” ve “arketip” kavramları temel alınarak oluşturulan monomit kuramı mitolojik öykülerde konu edinen kahramanın kültürlerarası kahraman yapısını açıklamak için kullanılmış ve arkaik dünya için kültürlerarası ortak kahraman kalıbı ortaya çıkarmıştır. Kahramanın doğumundan itibaren kahraman olma serüvenindeki geçtiği aşamaları döngüsel bir yolculuk içinde anlatmaktadır. Bu aşamaları Yola Çıkış Aşaması (Maceraya çağrı, Çağrının reddi, Doğaüstü yardım, İlk eşğin aşılması, Balinanın karnı) Erginleme Aşaması (Sınavlar yolu, Tanrıça ile karşılaşma, Baştan çıkarıcı olarak kadın, Tanrılaşma, En son ödül) ve Geri Dönüş Aşaması (Dönüşü reddetme, Büyülü kaçış, Dönüş eşğinin aşılması, İki dünyanın ustası, Yaşama özgürlüğü) biçiminde üç ana başlık altında toplamış ve alt başlıklar altında kültürlerarası ortak kalıpları belirlemiş detaylandırmıştır (Campbell, 1949). Jung’ın ortaya koyduğu kolektif bilinç dışılık kuramı, mitolojik

<sup>2</sup> Bu metindeki örnekler Yunan ve Roma mitolojisinden seçilmiştir. Yunan mitolojisi ve dolaylı olarak Roma mitolojisi, büyük ölçekte Anadolu, Mezopotamya ve Mısır kültürlerinden etkilenecek oluşmuştur. Yunan mitolojisinde Tanrıların yaratılışı ve köken hikayeleri için ayrıca Bkz. Hesiod (2018)

öykülerle birlikte ele alındığında, farklı kültürlerdeki tanrılar ya da kahramanların yaratılıştan günlük doğal olaylara kadar her noktada gerçekliğin nasıl oluştuğuna dair süreçlerin, insanın var oluşuyla birlikte oluşturduğu bilinçdışı ortak deneyimlerin sonucu olan bir öykülenmenin neticesi olarak açıklamaktadır. Mitin kültürlerarası kahramanlarının farklı öykülerinin karşılaştırılmalı incelemesiyle, kültürel etkileşimi zayıf toplulukların dahi, birbirine benzer motif ve öyküleri kullanarak anlamlandırmaya çalıştığı doğal olguların çokluğunu açıklamak mümkün olmakla birlikte, değişen dünyada arkaik insanla modern insanın farklı yaşam deneyimlerine sahip olması, doğa ve peyzajın insan üzerindeki etkilerinin zamanla etkisini azaltması gibi faktörler de düşünüldüğünde, binlerce yıllık tarihsel süreç içerisinde hala aynı kolektif bilinci paylaşıyor olduklarını iddia etmek oldukça zordur. O halde, mitsel öyküleri oluşturan temel unsurlar farklılık gösterirken, insan-mit-doğa arasındaki ilişkinin yeniden tanımlandığı -insanın bu süreçte mitle ilişkisi dönüşmüştür ama keskin bir kopuş olmamıştır- yeni bir süreçten bahsetmek zorunluluktur.

### Mitosun Yeniden Çevrimi

Modern insan nasıl kendisinin tarih tarafından oluşturulduğu kanısındaysa arkaik toplumların insanı da kendini belli sayıda mitsel olayın sonucu olarak görür (Eliade, 2018, s. 22). Bu bağlamda arkaik insan için mit, tarihtir. Geçmiş mit ve tarih olarak ayıran modern insandır ve bu sayede modern insan mite anlamını vermiştir. Mitin anlamı ve özellikleri ortaya koyuldukça doğal sürecinde gelişen “arikaik tarih”in yerine, modern insan, kendi kontrolünde oluşturduğu – ama içeriğini ve biçimini mitostan alan- yeni, yapay mitlere ihtiyaç duymuştur. Bu yeni mitin anlatı araçları ise önce çizgi romanlar daha sonra ise sinema olmuştur. XX. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren ve I. Dünya Savaşı’nın yarattığı yıkım ortamının sonucu olarak başlangıçta çizgi romanlarla temeli atılan bu süreçte, II. Dünya Savaşı sonrasında özellikle sinema teknolojisinin gelişmesiyle birlikte<sup>3</sup> gerekli koşullar sağlanmış ve insanoğlu mitolojinin yeniden çevrim sürecini bir adım daha ileriye taşımıştır. Bu dönem artık mitin tüm özelliklerinin modern insanın ihtiyaçlarına göre yeniden tanımlandığı yeni bir Kahramanlar Çağı’dır. Artık Zeus, Herakles ya da Ianna’nın dönemi kapanmış, Superman’in, Ironman’in dönemi başlamıştır. Ancak daha önce de bahsedildiği gibi eski mit bu süreçte unutulmuş değildir. Eski çağın tanrı, tanrıça ve kahramanları modern insanın kahramanlarıyla beraber anılmışlar, onların yerine geçmişler, dost olmuşlar ve birlikte yeni maceralara atılmışlardır.

Antik ve modern kahramanların ortak yeni maceralarının başlangıç noktası XIX. yüzyılın sonlarında olmuştur. Hogan’s Alley tarafından 1896’da *New York World*’da yayınlanan, yazılı anlatımın ilk kez kullanıldığı çizgi karakter *The Yellow Kid* bugün çizgi roman tarihinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Akin, 2015: s.108-112). Dergi ve gazetelerde günlük olarak yayımlanan ilk öyküler, günlük yaşama dair sıradan tipler olarak çizilmiştir. Devam eden süreçte halkın

<sup>3</sup> II. Dünya Savaşı sonrası gelişen sinema teknolojisi ve değişim için ayrıca bkz. Nowell-Smith 2008, 496-513.

yoğun ilgisine paralel olarak dergi ve gazetelerde çizgi karakterler ve öykülerin sayısı da sürekli artmış ve çizgi öykülerin dönemi başlamıştır.

1938 yılına gelindiğinde öncülleri olmakla birlikte, çizgi roman tarihinin altın çağını başlatan ve türünün ikonik örneği olarak ortaya çıkan ilk süper kahraman çizgi romanı *Superman* yayınlamıştır. I. Dünya Savaşı'nın sonlandığı ancak ikincisinin temellerinin atıldığı, büyük ekonomik krizlerin tüm dünya ekonomilerine hâkim olduğu ve en önemlisi faşizmin hızla yükseldiği bu dönemde, başka bir gezegenden dünya kurtarmak için gelen olağanüstü güçlere sahip pelerinli kahramanın geniş kitlelerce sevilmesi oldukça anlamlıdır. Yayımlandığı yıl büyük satış rakamlarına ulaşan bu yeni kahramanın öyküsüne II. Dünya Savaşı sonuna kadar yeni kahramanlar ve öyküler eklenmiş ve yeni mitin başlangıç serüvenine gösterilen ilgi savaş sonrası döneme kadar sürekli bir artış eğiliminde devam etmiştir<sup>4</sup>.

II. Dünya Savaşı ve sonrası oluşan genel atmosferde çizgi romanlara gösterilen ilginin giderek azaldığı 1940'ların ortasından 1960'lı yıllara kadar olan zamanda, gelişen yeni sinema teknolojisiyle birlikte sinemaya öyküsel bağlamda yeni bir tema olarak süper kahraman filmleri de katılmıştır. İlk olarak 1944 yapımı *Captain America* (Yön: Elmer Clifton, John English) ve 1951 yapımı *Superman and the Mole Man* (Yön: Lee Sholem) bu türün öncülleri olmuştur. Ancak türün bu ilk filmleri izleyici için çizgi romanın yarattığı etkiyi yaratamamış sinemasal estetik açısından da zayıf bulunmuştur.

Bu ilk denemelerden sonra 1989 yılında vizyona giren *Batman* (Yön: Tim Burton) filmi süper kahraman filmlerinin ve dolayısıyla yeni mitin sinemadaki geleceği için bir dönüm noktası olmuştur. 1990'larla birlikte dijital sinemanın getirdiği yeni imkanlar, bilgisayar tabanlı özel efektlerin gelişimi, Marvel ve DC Comics'in yeni pazarlama girişimleriyle birlikte süper kahramanların sinemasal evreni oluşmuş, binbir suratlı kahramanın yeni yolculuğu çağının getirdiği yeni içerik ve özelliklerle yeniden tanımlanmıştır.

2000'li yıllar süper kahramanların sinemadaki serüven için yeni bir dönem olmuştur. Marvel 2008 yılında çekilen ilk *Iron Man* filmiyle (Yön: Jon Favreau) her biri bağımsız öykülerden oluşan ancak ortak bir çatı altında büyük bir öykünün parçası olan sinema tarihinin en uzun serilerinden biri olan *Marvel Sinematik Evreni*'ni (MCU) başlatmıştır. MCU'nun büyük gişe başarısı karşısında DC Comics 2013 yılında çektiği *Man of Steel* (Yön: Zack Snyder) filmiyle kendi sinematik evreninin (DCEU) benzer biçimde oluşturmuştur.

Çizgi roman kahramanlarının sinemaya aktarılmasının bu arka planda çok daha geniş bir anlam içerdiğini düşünmek gerekir. Bu anlam, II. Dünya Savaşı sonrasında süper güce dönüşen Amerika'nın halkını dönüştürmek için çizgi roman kahramanlarını bir araç olarak kullanılmış

<sup>4</sup> Superman çizgi romanı II. Dünya Savaşı'na kadar olan süreçte Amerika'da yıllık 25.000.000 satış rakamına ulaştığı tahmin edilmektedir.

olmasıyla ilgilidir. Sinemanın geniş kitleleri etkileme gücü, aynı etnik ya da dini kökenden gelmeyen toplumun ortak değerlerini kadın hakları, çevrenin korunması gibi genel ahlaki normların oluşturulmasında, herkes tarafından kabul edilmesini sağlamada ve tabi olarak Amerikan rüyasının başta Amerikalılar arasında olmak üzere tüm dünyaya yayılmasını sağlamada önemli bir araç olmuştur<sup>5</sup>. Farklı araçlarla birlikte çizgi roman/sinema ve süper kahramanların kullandığı bu anlatı kaynağını mitsel öykülerden alması sebebiyle ve bilinçdışı yatkinlikle etkisi çok daha kuvvetlidir. Tıpkı antik dönem Yunan ve Roma dünyasında mitin, toplumsal yapı gibi süper kahraman dünyasının Amerikan halkı üzerindeki kimlik ve sosyal organizasyondaki yeri ve dönüştürme gücü de sinemanın geniş kitleleri etkileme gücüyle birleşerek benzer fayda sağlamıştır.

Çalışma kapsamında, Hollywood sinemasındaki süper kahraman filmleri çizgi romandan uyarlanan filmlerle sınırlı tutulsa da benzer kahraman kalıbı içerisinde yaratılan karakterlere sahip çok sayıda film bulunmaktadır. Bu filmler çoğunlukla Rambo, Star Wars gibi Amerikan ideolojisinin propagandasını yapan filmlere ait kahramanlar ya da Matrix üçlemesinde olduğu gibi Hristiyanlık mitine ait karakterlerin -Neo gibi- modern bir yorumla yeniden biçimlendirilerek sunulduğu kahramanlardır<sup>6</sup>.

### Binbir Suratlı Süper Kahraman

Süper kahramanların mitolojiyle ilişkisi aslında oldukça belirgindir. Çizgi romanlara dolayısıyla devamında sinemaya konu olmuş birçok süper kahraman, mitolojiden bilinen kahramanların modern dünyaya yeniden uyarlanmış halidir. Gılgamış, Herakles, Aquaman (Atlantis'li), Wonder Woman (Amazon) ya da Thor gibi kahramanlar Yunan – Roma ya da İskandinav mitosundan alınıp doğrudan modern dünyaya ithal edilmiş kahramanlar olup antik dünya ile modern dünya arasında bir köprü görevi görmüşlerdir. Bu kahramanların hikayeleri günümüzde, yani tam da bu anda geçtiği için gerçektir ve bu anlamda antik dünyada yaşayan insanların mitolojiye bakışıyla günümüz insanın süper kahramanlara bakışı benzerdir. Antik Yunanlar şüphesiz Theseus'un Minotaurus'u yenmiş olduğunu ya da Odisseus'un Ölüler Ülkesi'ne gitmediğini biliyordu ancak bu efsanelerin iyi-kötü arasındaki farkları öğretici ve toplumsal hayatı organize eden insan karakterini geliştiren yanının farkındaydı<sup>7</sup>. Mite körü körüne inanacak değillerdi ancak bu olağanüstü hikayeleri efsanelerinden yani geçmişlerinden atacak da değillerdi. Bu bağlamda günümüz insanın süper kahramana yaklaşımından çok da farklı değildi. Bugün Star

<sup>5</sup> 2018 yapımı Black Panther (Yön: Ryan Coogler) filmi süper kahraman türündeki bir filmde beklenmeyecek bir biçimde en iyi film dahil 7 dalda Oscar adayı olmuş 3 dalda Oscar kazanmış, gişede büyük bir hasılat başarısı elde etmiştir. Siyahi haklar üzerine birçok film yapılmış olmasına rağmen Black Panther filminin büyük başarısı siyahi süper kahramanla kurulan ilişkiyle ilgili olmalıdır.

<sup>6</sup> Matrix filmi ve dayandığı mitolojik arka planla ilgili geniş açıklamaların bulunduğu akademik bir yayın için ayrıca bkz. Yeffet (Ed.), 2003.

<sup>7</sup> Yunanların kendi mitlerine bakışının detaylı bir incelemesi için bkz. Vayne, 2016.

Wars hayranları şüphesiz Jedi'ların yaşamadığını ya da evrenin herhangi bir yerinde herhangi zamanında onların var olmadığını bilmektedir. Ancak bu durum "güce" inanmayacakları anlamına da gelmemektedir.

Süper kahramanların öyküsü nasıl özünü mitolojik öykülere dayandırıyor, mitsel öykülerde belirsiz bir zaman içerisinde veya başka mitolojilerdeki öykülerden türetilmiş olmalıdır. Bir başka deyişle kahramanın yolculuğu gerçekten sonsuz bir geçmişten gelmektedir. İlk kez 1941 yılında yayınlanan (All-Star Comics #8 DC (All-American Comics, Inc.- New York, NY - 1941) *Wonder Woman* çizgi romanı Ege'de sadece kadınların yaşadığı bir adada tıpkı Campbell'in monomit kuramında önerdiği gibi kilden bir bebekken annesine verilen söz neticesinde canlandırılarak olağanüstü bir biçimde doğmuş - Zeus'un kızı olduğu açıklanan ayrı bir öykü de mevcuttur- Amazon savaşçı prensesin öyküsünü anlatmaktadır. Öncelikli hedefi II. Dünya Savaşı sırasında cephe gerisinde kalan kadınların savaşa olan ilgilerini canlı tutmak ve olabilecekleri kahraman motifini göstermek olan çizgi romanda feminizmin yükselen ikinci dalgasına denk gelen dönemde yükselişini sürdüren bu ilk kadın süper kahraman öyküsüyle kadın cesareti, savaşçılığı ve hakları konusunda Amerikan toplumunun dönüşümüne paralel bir seyir göstermiştir.

Yunan mitinden devşirilen prenses XIX. yüzyılın ikinci yarısında yeni bir görev edinmiş toplumsal değişimin önemli sembollerinden biri olmuştur. Bununla birlikte bu Amazonların ilk defa yeni bir topluma ve geleneğe uyum sağlaması olmayabilir. Hitit metinlerinde kadın üstünlüğü, istenmeyen erkek çocukların ırmağa terk edilmesi ve Amazonlarla birçok bakımdan örtüşen Kanes kraliçesi efsanesi olasılıkla Yunan mitindeki Amazon efsanesinin daha erken bir versiyonudur. Bu versiyonda babaerki bir toplum mensubunun aklına hayaline sığdıramayacağı bir grup 'hafif meşrep' kadından söz edilmektedir ve bu kadınlar cinsel açıdan aşırı derecede özgür, kural ve kaide tanımayan kadınlardır (Ünal, 2013, s. 25).

Yunanlar, Amazonları Hitit anlatılarından almış kendi toplumlarının geçmişinin bir parçası yapmış olabilirler. Amazon miti, Yunanlar için barbarlık, kadınlık ve hayvansallığa ilişkin üçlü bir öteki imgesini bir arada sunmuştur. Amazonlar antianeirai -kadın adam- olarak kabul edilmiştir ve anti önekinin iki anlamı üzerinde oynayarak onların erkeklere eşit ve erkeklere düşman olduğu ifade edilmektedir (Carlier, 2018, s. 53). Amazon prensesi Wonder Women'in öyküsünün ortaya çıkışının ve yükselişinin dönemin toplumsal dönüşüm ihtiyaçlarıyla ilgili ilişkisi şüphesiz tesadüf değildir.

Benzer bir örneği Atlantis miti için de düşünmek mümkündür. Platon'un Timaios ve Kritias diyaloglarında bahsi geçen anlatı kendi zamanından çok önce yaşanmıştır (Plato, 1929). Anlattığı öykü için kendi zamanında hiçbir kanıt yoktur ve geçmiş zamanın, uzak diyarların öyküsüdür. Ancak Yunanlar için bu anlatı bir mittir ve bu mit günümüz insanın da peşine düştüğü bir hikâye

olmasının yanı sıra XXI. yüzyılda Aquaman ile insanın denizle olan ilişkisini anlatan alegorik bir yapıya bürünmüştür<sup>8</sup>.

Süper kahramanın mitolojideki yerini doğrudan olduğu gibi hikayelerin parçalarında da bulmak mümkündür. MCU'nun baş kahramanı Iron Man bunun için örnek gösterilebilir. Iron Man, adı üzerinde demirden yapılmış teknolojinin bir sonucu olarak süper kahraman olmuştur. Demir rastlantısal değildir, demir bir dönemin sonunu ve modern dünyanın başlangıcını anlatan bir simge olarak kullanılmıştır ve Tunç Çağı'nın yani bilinen mitsel dünyanın kahramanlar çağı'nın sonunun bir alegorisi olmuştur. Tüm dünya mitlerinde ortak olarak izlenebilecek bir biçimde demircilerde hastalıkları iyileştirme ve geleceği bilme gücü vardır. Ateşe söz geçirebilmeleri ve madenler üzerindeki etkileri onları hem saygı duyulması gereken kişiler hem de çekinilmesi gereken kişiler yapmıştır (Eliade, 1999, s. 512-514). Iron Man bilinen dünyanın tanıtılan ilk süper kahramanıdır ve kendinden önceki dünyanın külleri üzerine doğmuştur. Çünkü Iron Man bir süper kahramana dönüşmeden önce güçlü bir silah taciridir ve dünyanın bu denli kötü durumda olmasının ve yıkımının nedenlerinden biridir. Demiri kontrol edebildiğinde yani bir demirciye – Iron Man'e – dönüştüğünde dünyanın kurtarılması için tüm kahramanları etrafında toplamış ve nihayet kendini feda ederek insanlığı kurtarmıştır<sup>9</sup>. Başka bir deyişle medeniyet galip gelmiştir. Kendini feda etmek ve yeniden doğmak kahraman kalıbı içerisinde monomit kuramında olduğu gibi önemli bir yere sahiptir. Odysseus'un ölümler dünyasından dönmesi, Hristiyanlık anlatısında İsa'nın göğe yükselerek tekrar dönmesi ya da Superman'in insanlık için kendini feda ederek yeniden hayata döndürülmesi benzer örnekler olarak gösterilebilir.

Iron Man'in hikayesi medeniyete dairdir, medeni olmayana dair anlatıyı ise Kimmeryalı kahraman Conan'ın hikayesinde görmek mümkündür. Conan medeni dünyanın uzağında doğmuş bir kahramandır ve babası gibi demirci olup halkına hizmet etmeyi reddetmiştir. Bunun sonucunda Conan hırsızlık yapıp kumar oynayan, sahtekâr yalancı bir anti kahramana dönüşmüştür. Demiri reddetmek özünde medeniyeti ve modern dünyayı reddetmektir. Conan ise bunun sonucunda "Barbar" unvanını kazanmıştır.

Benzer bir anlatıyı Yunan mitolojisindeki erginlenme ritüelleri motiflerini kullanan Black Panther'de de görmek mümkündür. Black Panther, babasının ölümünün ardından hayali bir ülke olan Wakanda'da – ki Wakanda bu dünya üzerindedir ve bu açıdan mitsel ama gerçektir- kral olmayı hak etmeye çalışan kahramanın maceralarını anlatmaktadır. Kahraman ülkesinin kırsalında yer alan özel bitkiler sayesinde Black Panther gücüne kavuşmaktadır ve bu güce kavuşmak için belirli sınavları geçmesi yani erginlenme aşamasını tamamlaması gerekmektedir. Bu erginlenme aşaması Yunan dünyasında Ephebos'ların süreciyle paralellik gösterir (Vidal-Naquet, 2013, s. 97-

<sup>8</sup> Atlantis anlatısının Yunan dünyasındaki siyasal ve toplumsal çözümlemesinin detaylı ve başarılı bir örneği için bkz. Vidal-Naquet, 2011. Atfı yukarı alıp bu dipnotu kaldırabilirsiniz.

<sup>9</sup> Daha detaylı bir anlatım için ayrıca bkz. Eliade, 2015.



141). Şehrin dışında ama şehre ait olmaya çalışan süreçleri, vatandaşlık hakları konusundaki sınırlamalar, saçlarıyla ilgili ritüeller ve kabul törenlerinde babalarının onların Atina vatandaşı olduklarına dair yemin etmeleri (Black Panther süreci tamamlandığında babasını görür ve onayını alır) ortak motiflerin ve ritüellerin tekrar kullanıldığını göstermektedir.

Tüm bu örnekler süper kahramanın mitolojik kökenini anlamak, toplumsal hayattaki dolaylı yerini çözümlmek için oldukça anlamlıdır ve örnekler çoğaltılabilir.

### **Dönüşen Mit**

Sekülerliğin farklı biçimlerde dünyada yükselişi, son iki asırdır akılcılığın ve bilimin ön plana çıkışı sinemanın dönüştürme gücüyle birleşince yeni kahramanların öyküsü -aynı kökenden geliyor olsa da- mitin akıl dışı yaklaşımından uzaklaşmış ve mitin evrensel özelliklerini dönüştürmüştür.

En önemli değişim, anlatım ı ve aktarımda olmuştur. Mitin nesilden nesile ya da grup içindeki yeni bireylere aktarılması tüm antik dünyada gizli ve ritüele bağlıdır. Belirli şartlar altında, bazı bölgelerde grubun en yaşlısı ya da lideri tarafından, bazen erginlenme törenlerinin bir parçası olarak aktarılırken günümüzde gizli ve ritüele bağlı olmanın tam aksine, sinemanın etki gücü ve gösterme biçimine bağlı olarak, her yaştan geniş kitlelere hem de oldukça yüksek sesli olarak aktarılmaktadır. Sinemanın anlatı biçimi de -karanlık bir oda içerisinde arkadan yansıyan beyaz bir ışık ile - kendine hastır ve gelişen teknolojiyle sinema salonlarına olan ihtiyaç azalsa ve izleme deneyimi değişse de hala sinema seyircisi için salonda yaşanan deneyim vazgeçilmez olma özelliğini korumaktadır. Bu bağlamda süper kahramanın yolculuğunda yeni mitler dilden dile dolaşmaz, kaynağı ve anlatıcısı bellidir. Bu durum II. Dünya Savaşı sonrasında oluşan yeni dünyaya özgü olup, sinemada ortaya çıkan yeni gerçekçi akımlara paraleldir. Son çeyrek asırda çekilen tüm süper kahraman filmleri çizgi romandan farklılaşarak, kahramanın macerasının (monomit kuramında çizilen sınırlar içerisinde, olağanüstü doğum- macerayı reddediş, ölüm-yeniden doğum gibi) olağanüstü özelliklerini korumuştur. Ancak bu filmlerdeki kahramanın özel güçleri akıl ve bilim çerçevesinde açıklanmaya çalışılmıştır.

Yeni mitin değişen bir başka özelliği ise kahramanın artık bir ulusa, bir gruba ya da coğrafyaya ait olmamasıdır. Hikâye hangi kültürde veya coğrafyada geçerse geçsin süper kahraman çoğunlukla Amerika doğumludur ya da Amerika ile babaerkil bir ilişkiye sahiptir. Bu durum sanıldığı gibi aslında kahramanı Amerikan toplumunun bir parçası yapmaz, bilakis Hollywood sinemasının bir propaganda aracı olarak Amerika doğumlu kahraman evrenseldir. Çünkü modern-medeni dünya başta belirtildiği üzere "Batı" yani Amerikan ahlakı ve değerleri üzerinde kuruludur ve Amerikalı olmak ideal insan yani zamandan ve mekândan bağımsız dünya insanı olmak demektir. Bu bağlamda öykülerde sıklıkla kurtarılamaya ihtiyacı olan yer Amerika olsa da Amerika temsilinde tüm dünyadır. Çünkü Amerika'yı kurtarmak demek tıpkı antik Yunan'da olduğu gibi medeniyeti kurtarmaktır ve zaten burası dışında kalan her yer ve herkes

ancak demokrasi götürülecek / ihraç edilecek barbarlardır. Marvel ve DC Comics çizgi roman satışlarını artırmak amacıyla Amerika dışında da süper kahramanlar yaratmıştır. Selma Tolon (Janisarry) ya da Sooraya Qadir (Afgan Dust) gibi bu kahramanlar çoğunlukla Amerikalı kahramanlar tarafından desteklenmiş ya da başarılı olduktan sonra Amerika'ya gitmiş ve oradaki kahramanlar arasına katılmıştır.

Son olarak yeni kahraman kökeni ve anlatı biçimini mitten alıyor olsa da aynı zamanda din dışı olarak kabul edilmesi gerekir. Herhangi bir dini inanişe ait olmadığı gibi hiçbir süper kahramanın da dini yoktur, ancak yaptıkları dinseldir. Tıpkı Hristiyanlıktaki İsa'nın Apollon'un bir arketipi olduğu gibi benzer bir ilişki aynı İsa ve Superman arasında da mevcuttur (Eco, 1972, s. 14-18; Boehm, 2000, 236-244). Zor zamanlarda, mucizevi şartlar altında gökten gelmiş varlıklar az sayıda destekçileriyle birlikte tüm dünyayı kurtarmak için kendilerini feda etmişler ve yeniden doğmuşlardır. 2016 yapımı Batman ve Superman filminde (Yön: Zack Snyder), Superman'e karşı oluşan öfkenin bir sonucu olarak şehir meydanına dikilmiş -tıpkı Antik Yunan'da olduğu gibi- Superman heykeli üzerine yürüyemeyen bir şehir sakini tarafından "False God" yazılarak tepki gösterilmiştir. Bu kahramanın arketipinin hatırlatılmasıyla birlikte mitsel dünyaya ait olan tarafla günümüz dünyası arasındaki ironik durumuna yapılmış başarılı bir göndermedir.

Tüm bu örnekler göstermektedir ki kendine has yeni ritüeliyle kültürlerarası kahramanın yolculuğu artık evrensel ölçekte anlatılır hale gelmiştir, mitin özellikleri teknolojinin etkisiyle değişmiştir ve evrensel ölçekteki anlatının muhatabı artık kitlelerdir. Bu durum aynı zamanda tek tipleşmiş bir kahraman yaratmıştır.

## Sonuç

Campbell'in analiz ettiği üzere, kahramanın öyküsü dünyanın neresinde olursa ortak bir kalıpta bilinç dışı olarak üretilen benzer öykülerdir ve günümüzde de süper kahramanlar için de geçerlidir. Mit, kuşkusuz, arkaik insan için yaratılışı ve dünyanın işleyişinin nasıl olduğunu anlamının ve açıklamanın yöntemi olmuştur. Orta Çağ sonrası modern insanın mite bakışı ise çok daha farklıdır. Pagan dinlerin Ortadoğu, Avrupa ve sonrasında Yeni Kıta'da gücünü kaybetmesiyle eski pagan inancın ortaya koyduğu dogma ve ritüeller dönüşerek birçok tek tanrılı dinin inanç sisteminin özünü oluşturmuştur. Bu süreçte akılcılığın ve bilimselliğin Avrupa'da yükselmesi ve din temelli devlet anlayışından uzaklaşılması mitlerle gündelik yaşam arasında yeni çizgilerin var olmasını sağlamıştır. İnsanlar dönüşen yeni mite bir yandan inancını sürdürürken diğer yandan geçmişini anlamak için tarihi ve antropolojiyi, doğayı anlamak içinse pozitif bilimleri ve rasyonelliği tercih etmiştir.

Yeni süreç, mit öykülerinin yaşandığı fiziki çevreyi de değiştirmiştir. Mit anlayamadığımız çevremizi anlamlandırma çabası olduğuna göre insanın yeni ufku uzaya açılırken yeni mit de kahramanlarını buradan getirmiş ve yeni kahramanların savaş alanı artık yıldızlararası uzay

olmuştur. II. Dünya Savaşı ve Ay'a insanlı yolculuğun ardından, artan bir ivmeyle çoğalan sözde dünya dışı uzay araçlarının dünyayı seyahat ettiği ile ilgili fikirler büyük popülerlik kazanmış, özellikle Mısır, İnka ve Aztek kültürleriyle ilgili sit alanları ve buluntuların sözde incelenmesiyle bu medeniyetlerin kaynağının uzaylı atalarımız olduğu görüşleri ortaya atılmıştır (von Daniken, 2004). On yıllar içerisinde antropolojik, arkeolojik ve tarihsel verilerle çelişen, hiçbir bilimsel dayanağı olmayan bu görüşlerin milyonlarca üyesi olan bir dine dönüştüğünü görmek mitolojinin yolculuğunu yakından takip edenler içinse ne yeni bir durumdur ne de şaşırtıcıdır<sup>10</sup>.

XIX. yüzyılın ortalarından oluşan bu yeni süreç süper kahramanın geçmişten gelen ve sonsuza giden yolculuğunu açıklarken, öte yandan mitsel öykülerimizin ve yaşamı algılama biçimimizin yolculuğunun bundan sonra nereye doğru evirildiği hususunda da ipuçları verebilir. Evrenin bilinmeyenlerini keşfetmeye başladığımız yakın tarihimizde, hızlı nüfus artışı, doğal kaynaklarının yetersizliği ve doğanın insan eliyle geri döndürülemez biçimde yok edilmesi yaşanabilir yeni gezegenler arayışını hızlandırırken, dünyanın geçmişte hiç olmadığı kadar kötü durumda olduğunu ve acil korunması gerektiğini savunan örgütler ve siyasi organizasyonların oluşmasına sebep olmuştur. Bugün hiçbir biçimde reddedilemez gördüğümüz bu anlayış insan neslinin devamı için tartışmasız görünmektedir. O halde, yeni mitolojinin kahramanı insanın doğal çevresi olmalıdır.

Tolkien, orta dünyayı yaratma amacının İngilizler için bir mitoloji yaratmak olduğunu söylemiştir. Çünkü değişen dünyada, İngiliz halkı için coğrafi olarak barbarların yer aldığı doğuya ait mitler yeterli değildir ve İngilizler'in Ortadoğulu kahramanlarla kendilerini özdeşleştirmeleri beklenemez. Benzer bir durumun Amerikan toplumu için de geçerli olduğunu düşünmek mümkündür. Ortak bir geçmişe sahip olmayan farklı etnik köken ve inançtan insanları ortak değerler altında toplamanın araçlarından biri de sinemanın kitleleri etkileme gücünü kullanan kahramanlar olmuştur. Tüm bu açıklamalar XXI. yüzyılda bilimin ve rasyonelliğin "egemen olduğu" dünyada mitin logos ile düzeltilmesinin ve çağdaş dünyanın aklın bir zaferi olmasının hala pek mümkün olmadığını "tekrar" göstermektedir (Veyne, 2016, s. 14).

Sonuç olarak kültürlerarası kahraman, sekülerleşen dünyada kökenini aldığı dinsel özden kopmuştur. Bu dinsel öz varsa bile, bazı anlatılarda yalnızca motif olarak temsil edilmektedir ve ne anlatıcı ne de dinleyici/izleyici bu motiflerin dinsel kökeninin farkındadır. Geçtiğimiz yüzyıl boyunca yaşadığımız ve dolaylı sonuçlarını hala sosyal ve ekonomik olarak hissettiğimiz iki dünya savaşı, tıpkı Hellenistik dönem dünyasında olduğu gibi, mitolojik anlatıları daha seküler hale getirmiştir. Şüphesiz bu gelişmenin ortaya çıkmasında savaşın acımasızlığının getirdiği rasyonellik

<sup>10</sup> Scientology, milyonlarca yıl var olan galaktik bir konfederasyonun anlaşmazlık yaşadığı milyarlarca varlığı dünya göndermesi üzerine bu ruhların çektiği acılar olduğunu ve insan ruhunun bu acılardan arındırılmasını amaçlayan bir inançtır. 1950 sonrası gelişen sayısız hızla artan ufo dinlerine benzetilebilir. II. Dünya Savaşı sonrası temelleri atılan inancın kurucusunun bir bilimkurgu yazarı olması mitin tarihsel süreçteki geleceğini düşünmek açısından manidardır. Ufo dinleriyle ilgili detaylı bir araştırma için bkz. Partridge, 2008.

ve bilimsel gelişmelerin getirdiği ilerleme eşit derecede büyük etki etmiştir. Bu noktada, mitolojik anlatılarla ilgili olarak insan deneyiminin değiştiğini de tekrar vurgulamak gereklidir. Deneyimi değiştiren asıl sebep ise mitosun aktaran artık Rhapsodos değildir ve deneyim biriciklikten çıkmıştır. Rhapsodos'un yerini önce çizgi roman ve devamında sinema almış, deneyimimiz kolektif hale gelmiş ancak kahraman sonsuz yolculuğuna devam etmiştir.

## Kaynakça

- Akın, S. (2015). *Hayal Kahramanları*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Boehm, C. (2000). The Myth Through the Christ and the Revelation. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 11, No. 3 (43), 236-244.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Pantheon Books, New York.
- Carlier, J. (2018). Amazonlar. (Çev. Lale Arslan) Yves Bonnefoy (Ed.) *Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü* içinde (s. 53-54). Alfa Yayınları, İstanbul.
- Eco, U. (1972). The Myth Of Superman. (Trans. Natalie Chilton). *Diacritcs*, Vol 2 (1), 14-22.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm İkel Esrime Teknikleri*. (Çev. İ. Birkan). İmge Kitapevi, İstanbul.
- Eliade, M. (2015). *Doğuş ve Yeniden Doğuş İnsan Kültürlerinde Erginlenmenin Dini Anlamı*. (Çev. F. Aydın). Kabalıcı Yayınları, İstanbul.
- Eliade, M. (2018). *Mitlerin Özellikleri*. (Çev. S. Rifat), Alfa Yayınları, İstanbul.
- Fisk, J. (2006). *Mitler ve Mitleri Mit Yapanlar*, (Çev. Ş.Duran). İlya Yayınevi, İzmir.
- Hesiod. (2018). *Theogony. Works and Days. Testimonia*. (Ed. and Trans. Glenn W. Most). Loeb Classical Library 57. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2018.
- Nowell-Smith, G. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. Çev. A. Fethi, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul.
- Partridge, C. (2008). *Ufo Dinleri*. (Çev. G. Tokcan) Homer Kitabevi, İstanbul.
- Plato. (1929). *Timaeus. Critias. Cleitophon. Menexenus. Epistles*. (Trans. R. G. Bury). Loeb Classical Library 234. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Raglan, L. (1936). *The Hero in Tradition, Myth and Drama*. London. Methuen.
- Rank, O. (1909). *The Myth of the Birth of the Hero*, (Trans. F. Robbins and Smith Ely Jelliffe). In Segal (ed.). 3-86.
- Ünal, A. (2013). Amazonların Eski Anadolu Kökenleri Hakkında Yeni Kaynak ve Gözlemler. *Cedrus Akdeniz Uygarlıkları Araştırma Dergisi*, 1, 21-32.

Veyne, P. (2016). *Yunanlılar Kendi Mitlerine İnanmışlar Mıydı?* (Çev. M. Alkan). Alfa Yayınları, İstanbul.

Vidal-Naquet, P., (2011). *Kayıp Kıta Atlantis*. (Çev. A. C. Akkoyunlu). Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul.

Vidal-Naquet, P., (2013). *Kara Avcı: Yabani Akıl'a Karşı*. (Çev. Z. Atay). Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

Von Daniken, E. (2004). *Tanrıların Arabaları*. (Çev. Zeki Okur). Varlık Yayınları, İstanbul

Von Hahn, J. G. (1871-76). *Arische Aussetzungs und Rückkehr Formel*, in *Sagwissenschaftliche Studien*. Jena: Friedrich Mancke.

Yeffeth, G. (Ed.). (2003). *Kırmızı Hapı Yutmak: Matrix'te Bilim Felsefe Din*. (Çev. A. Ergenç) Gelenek Yayıncılık, İstanbul.