

GRAFİK ROMANDA MONOMİT: SIRADAN ZAFERLER ÖRNEĞİ

• Dr. Öğr. Üyesi Sümeyye ÖZBEK*

ÖZET

Bu çalışma, Joseph Campbell'ın kahramanlık serüveninin evrenselliğini ortaya koymak için oluşturduğu metinsel monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romandaki görsel karşılıklarını ortaya koymaktadır. Bu amaçla üç bölüm ve on yedi aşamadan oluşan monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romanda görsel olarak nasıl betimlendiği araştırılmıştır. Grafik romanların mitle olan bağı düşünüldüğünden güçlüdür ve bu araştırma bunu ortaya koymak için yapılmıştır. Bu amaçla araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmış, incelenen veriler söylem analizi tekniğiyle yorumlanmıştır. Joseph Campbell'in monomitinin her bir aşaması, Sıradan Zaferler adlı grafik roman kahramanının geçirdiği aşamalarda, içeriğin biçimi şekillendirmesi açısından söylem analizi tekniğiyle ortaya konmuştur. Bu izlekte grafik roman kahramanlarının değişmeyen bir monomit üzerinden yeniden nasıl üretildiğine ve değişen sembolizmin sanat formu üzerindeki etkisine değinilmiştir. Araştırmanın amacı, monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romanı nasıl şekillendirdiğini inceleyerek insanlık tarihi boyunca değişmeyen kahramanlık özelliklerinin Sıradan Zaferler'in biçimi ve içeriği bağlamında incelenmesidir.

Anahtar Kelimeler: Monomit, Grafik roman, Sıradan Zaferler, Kahraman.

* Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Grafik Sanatlar Anasanat Dalı, sumeyyeozbek02@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8832-7774

MONOMYTH IN GRAPHIC NOVEL: THE CASE OF ORDINARY VICTORIES

• Assist. Prof. Sümeyye ÖZBEK*

ABSTRACT

This study reveals the visual counterparts of Joseph Campbell's textual monomyth, which he created to reveal the universality of the heroic adventure, in the graphic novel Ordinary Victories. For this purpose, it was investigated how the monomyth, which consists of three chapters and seventeen stages, is visually depicted in the graphic novel Ordinary Victories. The connection of graphic novels with myth is stronger than commonly thought, and this research was conducted to reveal this. For this purpose, qualitative research methods were used in the research, and the examined data were interpreted using the discourse analysis technique. Each stage of Joseph Campbell's monomyth, how the content shapes the form in the stages that the hero of the graphic novel Ordinary Victories goes through, was revealed via the discourse analysis technique. In this path, how graphic novel heroes are reproduced through an unchanging monomyth and the effect of changing symbolism on the art form are explored. The aim of the research is to examine how the monomyth shapes the Ordinary Victories graphic novel and to examine the unchanging heroic characteristics throughout human history in the context of the form and content of the Ordinary Victories.

Keywords: Monomiyth, Graphic novel, Ordinary Victories, Hero.

* Kafkas University, Faculty of Fine Arts, Graphic Arts Department, sumeyyeozbek02@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8832-7774

1. GİRİŞ

Kahramanlık anlatılarının önemi, sözlü kültürden taşınarak yazılı kültüre geçen, insanlık tarihinin en eski kayıtları arasında sayılmasından kaynaklanmaktadır. Bu kayıtlar, edebiyat, tarih ve kültür için olduğu kadar sanat için de sonsuz bir kaynaktır. Kahramanlık destanları, bireysel ve toplumsal dönüşümün çekirdeğini barındırır. "...mit kutsal bir tarihi, yani zamanın başlangıcında, ab initio cereyan eden bir ilk olayı anlatır" (Eliade, 2017, s. 86). Kahramanlık anlatıları, her bireyin özel ve toplumsal yaşamında karşılaşılabileceği zorlukların ve bu zorluklarla başa çıkma yöntemlerinin sembolik bir dille aktarıldığı anlatılardır. Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabında yer alan aşamalar evrensel olduğu için monomit olarak kabul edilir. Monomit, üç temel bölüm ve on yedi aşamaya bölünmüştür. Campbell, evrensel bir çerçeve oluşturmak için karşılaşılabilecek bütün süreçleri yazmıştır ancak her anlatı bütün aşamaları içermeyebilmektedir.

Kahramanlık anlatılarında sıkça karşılaşılan doğaüstü varlıklar (canavar, cadı ve gizemli yaratıklar gibi) yine doğaüstü bir kahramanla alt edilir. Bu anlatılar mitolojiden uzaklaştıkça canavar, düşmana; cadı, kötücül insanlara ve gizemli yaratıklar da modern insanın korkularına dönüşür. Canavarı yenmek için bir yarı tanrı gerekir ama insanın korkularını yok etmesi için kendi içine doğru bir yolculuk yapması ve orada karşılaştığı her türden canavarla yüzleşmesi gerekmektedir. Yüzleşme, alt etmedir. Tarih boyunca kahramandaki dönüşüm, insanın kendin ve doğaya dair düşüncelerinin de dönüşümünü göstermektedir. Kendine yabancı bir doğada yaşayan insanın düşmanı da bilinmeyen topraklar, gizemi çözülemediği göller ve ormanlardır. Dolayısıyla bu bilinmezlik bir canavarla özdeşleştirilmiş ve canavarı yenmek, medenileşme yolunda katedilen yeni bir aşama olarak kabul edilmiştir. Mitsel öğeler azaldıkça kahramanın doğa üstülüğü de azalmaktadır.

Resim ve metni birleştiren bir sanat formu olan çizgi roman ile bunun daha uzun bir versiyonu ve nitelikli edebi metne sahip olan grafik roman ayrımı çoğunlukla metnin yapısı ve hedef kitlesi üzerinden yapılmaktadır. Bu ayrımların ötesinde çizgi roman ve grafik romanın günümüz anlatı sanatının en önemli araçlarından biri olduğu açıktır. İlk defa 1964 yılında kullanılan terim, Will Eisner'in A Contract with God (1978) kitabıyla popülerlik kazanmış ve çizgi roman kategorisinden ayrı olarak değerlendirilmiştir (Murray, 2025). Modern bir anlatı biçimi olan grafik romanda monomiti araştırmak, günümüz insanının mitle olan bağıntıyı ortaya çıkarmak için önemlidir çünkü kahramanlık serüveni sıradan insan için de geçerlidir. Monomiti anlamak, bireysel yaşamlarımızda karşılaştığımız zorlukların dünyanın her yerinde yaşandığını ve sıradan insanın da binlerce yıldan beri anlatılan bir serüvenin parçası olduğunu göstermek açısından

önemlidir. Hillary L. Chute ve Marianne DeKoven'e (2006) göre; grafik anlatı dili sözlü temsil, görsel temsil ve her iki temsil türünün bir sayfada etkileşim halini içerir. Bu araştırmanın en önemli bulgularından biri, kahramanlık serüveninin aşamalarının dilsel-görsel bağının güçlü olduğudur.

Sıradan Zaferler, fotoğrafçı olan Marco'nun bir savaş gazisi olan ve hastalıkla boğuşan babasıyla olan ilişkisini, sevdiği ama evlenmekten korktuğu sevgilisini ve babası gibi savaş gazisi olan komşusuyla, savaş karşıtı biri olarak nasıl bir ilişki kuracağını bilemediği durumları anlatmaktadır. Sosyalleşmekten korkan ve psikolojik yardım alan Marco'nun kentten uzak, kendine kapanmış iç dünyasını görebildiğimiz kitapta, çizimler olabildiğince sade ve iç dünyayı yansıtacak biçimde oluşturulmuştur. Kitabı yaratan sanatçı, başkahramanın iç dünyasını ve sosyal yaşamda karşılaştığı zorlukları yalın bir biçimde betimlemiştir. Sıradan Zaferler'de bireyin iç dünyasında geçirdiği dönüşüme odaklanılır ve tasarım da buna göre şekillenir. Kahraman psikolojik yardım alır çünkü bir kriz (maceraya çağrı) yaşamaktadır ve dönüşüm çağrısını reddetmektedir. Erginlenmek için konfor alanını terk etmek ve korkularıyla yüzleşmek zorundadır. Kahraman, kentten uzakta doğanın içinde yani zaten balinanın karnında yaşamaktadır. Bu süreçte terapisti, sevgilisi ve komşusuyla görüşmekte ve yaşadığı karşılaşmalar onu yavaş yavaş bildiği dünyadan uzaklaştırmaktadır. Emily ile karşılaşması monomitteki tanrıçayla karşılaşmaya denk gelir ve bu süreçte Marco, babasının geçmişiyle barışarak babasının gönlünü alır. Doğan çocuk ise, duraklayan yaşamın yeniden başladığını temsil etmektedir. Kahramanlık anlatılarında görülen düşmanlarla savaş teması Sıradan Zaferler'de görülmez. Baş karakter bu anlatıda dışarıdan görünmeyen bir savaş vermektedir. Bu grafik romanda yer alan insanlar sıradan, mekanlar ise gerçeğe uygun olarak çizilmiştir ancak bu durum sembolik dile engel değildir. Karakterlerin çiziminde herhangi bir sıra dışılık görülmez. Kitabın kahramanını diğer karakterlerden ayırt edecek bir belirteç de kullanılmamıştır. Kahraman burada fiziksel olarak güçlü görünmediği gibi, diğer insanlardan farklı da değildir. Ancak kitap sayfalarında gezinen okuyucuyu etkileyen bir yöntem vardır; atmosferin yarattığı etkiyle şekillendirilmiş paneller. Her sayfada zamanı bölen panellerin geçmişte mi yoksa bugün mü yaşandığını gösteren renk kodları ve kahramanın ruh halini yansıtan renkler, okuyucuyu sorunsuz bir şekilde yönlendirecek biçimde kullanılmıştır. Bu haliyle kitap, bütünlüklü bir kurguya ve eşine az rastlanır bir tasarım estetiğine sahiptir. Bu yapıt, dünyanın her yerinde herkesin yaşayabileceği sıradan sorunlarla uğraşan insanların öyküsüyle karşılaşan okuyucuya, sıradan bir yaşamın keyfini yaşatmaktadır.

2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışma, Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (2018) adlı kitabında yer alan ve bütün kahramanlık anlatılarında görülen monomitin, Sıradan Zaferler adlı grafik romanda görsel olarak nasıl betimlendiğini araştırmaktadır. Joseph Campbell'in monomiti, mitlerde, edebiyatta ve modern öykü anlatımında bulunan bir anlatıdır ve bu yapı, görsel ve metinsel öykü anlatımını birleştiren grafik romanlarda karakter gelişimi ve destansı yolculukların anlatılmasında kullanılmaktadır. Manu Larcenet'nin 2004 yılında Angualéme Uluslararası Çizgi Roman Festivali'nde en iyi çizgi roman albümü ödülünü alan Sıradan Zaferler (Le Combat Ordinaire, 2003), modern bir anlatı biçimi olması ve kitabın baş karakterinin yaşadığı içsel dönüşümün monomit aşamalarında görsel karşılıklarının bulunması açısından bu araştırma için uygun bir grafik roman olarak görülmüştür. Sıradan Zaferlerde kimlik ve anlam arayışı temaları, geleneksel kahramanın aksine sıradan biri olan Marco'nun duygusal ve psikolojik gelişimi, içe dönüş ve gerçekçi bir yolculuk olarak aktarılmaktadır. Monomit, yola çıkış bölümündeki maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşğin aşılması ve balinanın karnı; erginlenme bölümünün sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül; dönüş bölümünün dönüşün reddedilişi, büyüü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü aşamalarından oluşmaktadır (Campbell, 2018, s. 53-93-179). Çalışmanın amacının gerçekleştirilebilmesi için Sıradan Zaferler, içerik ve biçim açısından incelenmiş ve elde edilen veriler nitel araştırma yöntemlerinden söylem analiziyle yorumlanmıştır. Verilerin yorumlanmasında söylem analizinin tercih edilmesinin sebebi, çalışmanın amacının mitsel anlatıların yarattığı anlam dünyasının çözümüne odaklanmasıdır. Bu yaklaşım, çalışmanın amacı doğrultusunda daha uygun bir analiz yöntemi sunmaktadır. Jorgensen ve Phillips'e (2002, s. 7) göre; söylem analizi, Fairclough'un metinlerarasılık ve değişim kavramı üzerinden belirginleştirilmiştir:

Dil kullanıcıları halihazırda yerleşik anlamları inşa ettikçe somut dil kullanımı her zaman daha önceki söylemsel yapılardan yararlanır. Fairclough buna metinlerarasılık kavramı aracılığıyla odaklanır; yani, bireysel bir metnin diğer metinlerin öğelerinden ve söylemlerinden nasıl yararlandığı. Somut dil kullanımının bireysel söylemleri ve dolayısıyla toplumsal ve kültürel dünyayı değiştirebilmesi, farklı söylemlerden gelen unsurları bir araya getirerek mümkündür. Metinlerarasılık analizi yoluyla, yeni unsurların tanıtılmadığı söylemlerin yeniden üretimi ve söylemlerin yeni kombinasyonları aracılığıyla söylemsel değişim araştırılabilir.

Fairclough'un metinlerarasılık kavramı, yazılı metin ile görsel metin arasındaki etkileşim ve geçişleri içerebilir. Söylem analizi, dilin, imgelerin ve daha geniş toplumsal bağlamların anlam katmanlarını nasıl oluşturduğunu incelemektedir. Bu açıdan Scott McCLOUD'un Çizgi Romanı Anlamak adlı kitabının altıncı bölümünde (2019, s.138), görüntü ve metnin anlatıyı birlikte oluşturduğu çizgi romanların, konuşma balonları ve anlatım

kutularıyla birlikte görsel iletiyi güçlendirdiği belirtilmektedir. Metin, görsel metaforları derinlikli hale getirerek iletinin amacını gerçekleştirmesine yardımcı olmaktadır. Fiske (2010, s. 14), “Söylem, önemli bir konu alanı hakkında tutarlı bir anlamlar kümesi oluşturmak ve yaymak için sosyal olarak geliştirilmiş bir temsil dili veya sistemidir” demiştir. Grafik romanda söylem analizinin kullanılmasıyla ilgili en yakın teori Kress ve Van Leeuwen’e (2006) dayanan ve Çok Biçimli Söylem Analizi olarak değerlendirilen; metnin, imgelerin, renklerin, mekânsal organizasyonun ve panel düzenlerinin anlam yaratmak için nasıl birlikte çalıştığını gösterdikleri çalışmalarıdır. Bu çalışmaya göre; farklı semiyotik kaynakların yani metin ve görüntülerin söylemi güçlendirmek için nasıl birlikte çalıştığı incelenmiştir. Sıradan Zaferler’de özellikle renklerin ruh haline, temaya ve karaktere özgü anlamlara işaret etmesi özelliği kullanılmıştır. Bu amaçla, monomitte Sıradan Zaferler arasındaki bağda, metin-görüntü etkileşimi üzerine yoğunlaşmıştır. Grafik romanlar metnin ötesinde anlam yaratma özelliğine sahip olduğu için tüm semiyotik öğelerin birlikte değerlendirilmesi kaçınılmazdır. Bu sebeple çalışmada, Marco’nun kahramanlık serüveni, metin açısından Joseph Campbell’ın monomiti, görsel çözümleme açısından ise Kress ve Van Leeuwen’in Çok Biçimli Söylem Analizi’ne göre yorumlanmıştır. Böylece monomitteki derin anlamlar ve gizli söylemler panellerdeki görüntüler aracılığıyla yorumlanarak ortaya çıkarılmıştır.

Tablo 1. Joseph Campbell’in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabında yer alan serüvenin grafikleştirilmiş hali. (Yazar tarafından hazırlanmıştır.)

Kahramanlık Serüveni/ Monomit		
Yola Çıkış	Erginlenme	Dönüş
1. Maceraya çağrı: Savaş fotoğrafçısı olan Marco’nun panik ataklarla geçen yaşamını değiştirememesi 2. Çağrının reddedilişi: Panik ataklar geçmeyince kentten ayrılarak kırsalda yaşamaya başlama 3. Doğaüstü yardım ya da mentorla tanışma: Marco’nun terapisti, kardeşi ve komşusunun yönlendirmeleri 4. İlk eşiğin aşılması: Marco’nun bir doğum haberi alması 5. Balinanın karni: Kentten uzakta yalnız ve panik ataklarla geçen yaşamı	1. Sınavlar yolu: Babasının sağlık sorunları ve Marco’nun içsel ve dışsal çatışmaları 2. Tanrıçayla karşılaşma: Emily ile tanışma 3. Baştan çıkarıcı olarak kadın: Emily’nin ciddi ilişkisi isteği 4. Babanın gönlünü alma: Babasının geçmişiyile barışma 5. Tanrılaştırma: Babanın ölümüyle gelen aydınlanma 6. Nihai ödül: Marco’nun kendini gerçekleştirmesi ve aşması	1. Dönüşün reddedilişi: Marco’nun babasının ölümüyle yüzleşmesi ve eser ortaya çıkarması konusundaki isteksizliği 2. Büyülü kaçış: Marco’nun yaşamın kusurlu olmasını kabul ederek mükemmelliyetçiliğinden sıyrılması 3. Dışarıdan gelen kurtuluş: Emily, Pablo ve terapistin yardımları 4. Dönüş eşiğinin aşılması: Evli ve çocuklu olarak mutlu olmayı öğrenmesi, yaşamı olduğu kabullenme cesaresinin kazanılması 5. İki dünyanın ustası: Eski ve yeni dünyanın barışması ve içsel ve dışsal zorlukların üstesinden gelme 6. Yaşama özgürlüğü: Yaşam karşısında felç olmak yerine yaşamı kabullenerek ilerleme becerisini kazanması

Bu grafikteki kahramanın yolculuğuna ait aşamalar; tema (kahramanlık serüveni), kategoriler (yola çıkış, erginlenme ve dönüş) ve kodlara (maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması, balinanın karnı, sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma, nihai ödül, dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü) ayrılmıştır. Buna göre monomitteki her bir aşamayı temsil eden bu dilsel kodların grafik romanlardaki görsel karşılığı bulunmuştur. Grafik romandaki değerlendirmeler, biçim ve içeriğin kahramanlık serüveninin aşamalarıyla nasıl uyumlandığını göstermek için bunu destekleyen tasarım öğeleri üzerinden yorumlanmıştır. Bu yorumlar Kress ve Van Leeuwen'in Çok Biçimli Söylem Analizi'ne göre değerlendirilmiştir çünkü grafik romanda yer alan renk, çizgi ve diğer tasarım öğelerinin kullanımının altında yatan sebeplerin açıklanabilmesinde kullanılabilecek en iyi yöntemlerden biri bu tekniktir. Fiske ve Hartley'e (2004) göre; bir kültürde gerçek olan şey ham değildir, o kültürün kodlarının ürünüdür. Bu kodlar her yerdedir ve hem gizlidir hem de açığa çıkmayı beklemektedir.

3. BULGULAR

Joseph Campbell'ın tema, kategori ve kodlara ayırarak açıkladığı kahramanlık serüveninin Sıradan Zaferler adlı grafik romandaki görsel kod karşılıkları araştırıldığında dilsel kodların görsel kodlara karşılık geldiği görülmüştür. Bu bulgular monomitteki kodların grafik romandaki görsel karşılıkları üzerinden yorumlanmıştır. Bu çalışma, grafik anlatı dilinin mitoloji ile olan yakın bağını göstermek için Sıradan Zaferler'deki monomitin ortaya çıkarılması ve monomitteki aşamaların görsel olarak nasıl betimlendiğinin anlaşılabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Yola çıkış bölümün maceraya çağrı aşaması, genellikle kahramanın sıradan yaşamına devam ederken daha önce fark etmediği bir durumun görünür olmaya başlamasıdır. Bu aşamada içsel ya da dışsal etkenler kahramanın serüvene atılması için işaretlerin ortaya çıkmaya başladığını haber vermektedir. Mitlerde bu aşama genellikle düşmanın ortaya çıkması olarak anlatılmaktadır. Burada canavar, Marco'nun korkularıdır.



Görsel 1. (*Larcenet, 2019, s. 8-25*).

8 ve 25. sayfalarda yer alan bu panellerde, Marco'nun içsel olarak maceraya çağırıldığı ve bu süreçte yaşadığı zorluklar görülmektedir. 8. sayfada yer alan panelde psikologuyla görüşürken artık kendini daha iyi hissettiği için terapiye devam etmek istemediğini söylemektedir. 25. sayfadaki panelde ise bundan kısa bir süre sonra geçirdiği panik atak görülmektedir. Gece uykusunda geçirdiği bu panik atağın resimlenmesinde koyu kırmızı ve siyah renklerin ağırlığı ve çekilen acıyı vurgulayan sert siyah çizgiler görülmektedir. Marco burada acılar içinde kıvranmaktadır ve bu acı, yüzünden ve konuşma balonundaki seslere karşılık gelen kesik hecelerden anlaşılmaktadır. Ayrıca bu paneller kahramanın maceraya çağrı (çağrı Marco için kendisiyle yüzleşme ve değişim çağrısı olarak yorumlanmalıdır) aşamasında yaşadığı zorlukları açık bir biçimde görsel olarak betimlemektedir. Bu panellerde maceraya çağrı aşamasının zorlu bir süreç olduğu ve kahramanın dönüşmesi için ilk işaretlerin ortaya çıkmasının verdiği rahatsızlık görülmektedir. "...ister büyük ister küçük, hangi yaşam sahnesinde ya da aşamasında olursa olsun, çağrı, her zaman bir dönüşümün -tamamlandığında- bir ölüme ve bir doğuma eşitlenen bir ruhsal geçiş anı ya da ayinin- gizemiyle perdeyi kaldırır. Alışılmış yaşam ufku genişlemiştir; eski kavramlar, idealler ve duygusal kalıplar artık yetmez; bir eşigi aşmanın zamanı gelmiştir" (Campbell, 2018, s. 55).

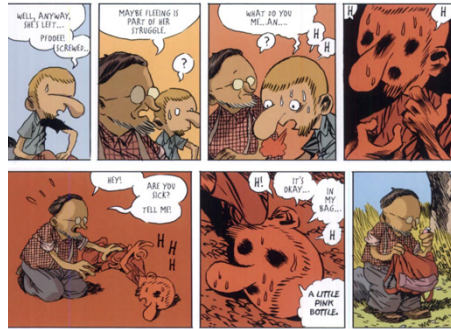
Çağrının reddedilmesi bölümü, Marco'nun değişime karşı çıkmasıdır. Marco kendisiyle yüzleştiği her durumda panik atak geçirmektedir ve bu, değişmesi gerektiği gerçeğinin reddedilmesinden kaynaklanmaktadır. Kahraman korku, endişe ve şüphe içindedir. Değişimin gerektirdiği sorumluluğu almak istememekte ve değişime direnmektedir.



Görsel 2. (*Larcenet, 2019, s. 34-36*).

34. sayfadaki panelde yaşlı komşusu Mesribes, Marco'ya “yeniden doğman gerekiyor” dedikten sonra Marco'nun şaşkınlık içindeki tepkisiyle birlikte yaşadığı korkuyla gökyüzünün rengi değişmektedir. Marco'nun gözleri büyümüş ve gökyüzü kırmızıya dönmüştür. Yaşlı Mesribes, değişim çağrısını reddetmekten vazgeçmesi gerektiğini ima etmektedir. Bu olaydan bir süre sonra bu mesaj 36. sayfada kız arkadaşının tepkisiyle pekiştirilmektedir. 36. sayfada Emily, değişmesi gerektiği ve bunu reddetmekten vazgeçmesi gerektiğini söylediğinde Marco bunu yine reddetmiş ve evin yakınlarındaki göle yüzmeye gitmiştir. Bu panellerde çağrının reddedilişi ve doğaüstü yardım aşaması iç içe geçmiştir. Doğaüstü yardım genellikle bir bilgeyle tanışma aşamasıdır. Sıradan Zaferler'de iki bilge vardır, bunlardan biri psikiyatrist, diğeri Marco'nun komşusu ve babasının asker arkadaşı olan yaşlı Mesribes'tir. Bu çağrılar ilk eşiğin aşılması aşamasını getirerek Marco'nun yeğeninin olacağını öğrenmesiyle belirginleşmiştir. Bir düzen kurma ve bebek sahibi olarak yaşam döngüsünün yenilenmesi aşamasına geçişte önemli olan ilk eşik de aşılmıştır.

Balınanın karnı aşamasında Marco, işini kaybetmiş, daha derin bir karanlığa gömülmüştür. Gelecek korkusu ve kendini yararlı hissetme duyguları baskın hale gelmiştir. Özellikle gelecek korkusunun artması, grafik romanda belirgin renk ve çizgi farklılıklarıyla vurgulanmaktadır.



Görsel 3. (Larcenet, 2019, s. 43).

Balınanın karnı aşamasında bu kaygılarla baş etmekte zorlanan Marco, yine panik atak geçirir ve bu sırada yanında yaşlı Mesribes bulunmaktadır. Mesribes ona ilacını vererek atağı atlatmasına yardımcı olmuştur. Bu aşamada Marco hem işini hem de kız arkadaşını kaybetmiştir. Zorluklar içinde geçen bu aşama yine Marco'nun atak geçirdiği anlardaki panellerin renklerinin değişmesiyle gösterilmektedir ve güçlü bir vurgu için içeriğin biçimi değiştirmesine olanak tanınmıştır. Mitlerde balınanın karnı, Yunus peygamberin öyküsünde anlatıldığı gibi bazen gerçekten bir balığın karnındaki karanlık ve çaresizlik hissiyle bazen de karanlık bir kuyunun dibiyile özdeşleştirilmektedir. Marco'nun en

karanlık kuyusu ise panik atak geçirdiğinde hissettiği çaresizlik duygusu ve korkudur. Bu panellerde Marco'nun hareketsiz kaldığı görülmektedir. Hareketsizlik çaresizliği vurgulamaktadır. Bu durum panellerde, mekanın kaybolması, renklerin koyulaşması ve ışık-gölge etkisinin artırılmasıyla sağlanmıştır.

İkinci bölüm olan erginlenmede kahraman yeni dünyaya uyum sağlamaya çalışırken zorluklarla mücadele etmekte ve yardımcıları edinerek düşmanlarla savaşmaktadır. Marco için bu süreç, işten kovulması ve istediği gibi fotoğraf çekebilmesinin önünün açılmasıyla birlikte doğan hem umut verici hem de zorlu bir sürece karşılık gelmektedir. Bu süreçteki en önemli olay babasının ölümüdür. Bu ölüm Marco'nun kendisi ve geçmişiyle yüzleşmesi ve sonuçta babasını yargılamaktan vazgeçmesiyle sonuçlanmıştır. Bu süreç aynı zamanda babanın gönlünü alma ya da babayla barışma aşamasını da doğurmaktadır. Bu aşama Marco'yu zorlamaktadır ancak babasının askerlik arkadaşı Mesribe'sin anlattıklarından sonra babasıyla içsel olarak barışmıştır.

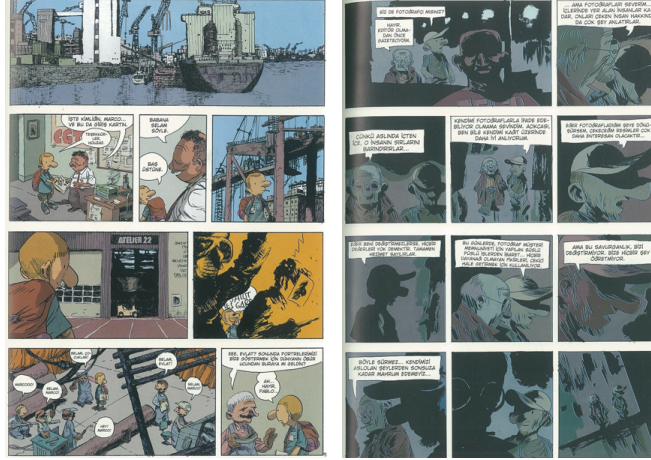
Erginlenmede kahraman sınavlarla baş etmek zorunda kalır ve bu sınavlardan biri de sevgilisinin kendisinden istekleridir. Bu aşama ise tanrıçayla karşılaşma aşamasıdır.



Görsel 4. (Larcenet, 2019, s. 41).

Marco kadınlarla olan ilişkilerinde sorun yaşamaktadır ve bu yüzden onlarla derin bağlar kuramamaktadır ancak sevgilisi Emily ile ayrılmak ona zor gelmekte ve içten içe iyileşebilmek için ona ihtiyacı olduğunu hissetmektedir. Çünkü Emily de onun değişmesi gerektiğini, korkarak yaşayamayacağını söylemektedir. 41. sayfada Emily öfkeli ve Marco'yu değiştirmeye zorlamaktadır. Emily'nin 41. sayfadaki panellerde görülen öfkesi, aynı zamanda Marco'nun dışarıdan gelen bir yardımla değişime zorlanması olarak yorumlanmalıdır. Erginlenme bölümünün tanrılaştırma ve nihai ödül bölümleri

Marco'nun babasının ölümüyle beraber daha yüksek bir varoluş düzeyine geçmesiyle belirginleşmektedir. Marco bu kayıpla birlikte bilgelik, güç ve aydınlanma elde etmiştir. Sembolik bir ölüm ve yeniden doğuşun simgesi olan tanrılaştırma aşaması, nihai ödül aşamasıyla iç içe geçmiştir. Nihai ödül, kahramanın yolculuğunun doruk noktasıdır.



Görsel 5. (Larcenet, 2019, s. 81-147).

Üçüncü bölüm olan dönüşte, kahramanın eve dönüş yolculuğu başlar ve bu süreç, yeni zorluklar yaratmaktadır. Marco, dönmekten korktuğu dünyaya kahramanca bir dönüşle dönmemiştir. Bunun yerine geçmişle şimdiki zaman arasında bir denge bulmuştur. Marco'nun dönüşümü içseldir, büyük amaçlar peşinde koşmadan kendiyile olan savaşından elde ettiği küçük zaferlerle yetinmeyi öğrenecektir. Bu durum Marco'yu geleneksel kahramandan uzaklaştırırken günümüz insanına yaklaştırmaktadır.



Görsel 6. (Larcenet, 2019, s. 206).

Dönüşün reddedilmesi aşamasında Marco değişmiştir ancak onu hasta eden durumlarla yeniden karşılaşması ihtimali korkutucudur. Bir savaş fotoğrafçısı olarak geçmişi, şiddet ve ahlaki ikilemlerle doludur ve Marco uzaklaşmak istediği bu dünyaya yeniden dönmekten korkmaktadır. Bu sayfadaki panellerde görüntüler siyah-beyaz kullanılmıştır. Geçmişe ait oyuncakların bu korku dolu yüzleri, Marco'nun geçmişine ait korkularıyla yüzleşmesine yardım ederken aynı zamanda sanatla iyileşebileceği umudunu vermektedir.

Dışarıdan gelen kurtuluş aşamasında Marco, elde ettiği aydınlanmadan sonra geri dönmekte zorlanmaktadır ancak Emily ve terapist, geçmişiyle ve duygularıyla yüzleşme cesareti kazanmasını sağlamıştır. Marco dönüş aşamasında, severek yaptığı mesleği ile ilgili yeni teklifler alarak kız arkadaşıyla uyumlu yaşamının bir yolunu bulmuştur. Marco, kendisiyle çatışmaktan vazgeçerek başkalarına yardım etmeye başlamıştır. Bu süreç Marco'nun baba olmasıyla sonuçlanır ve belirgin bir iyileşme başlar. Özellikle 81. sayfada Marco'nun babasının çalıştığı limandaki işçilerin sorunlarını ve emeklerini görünür kılmak için çok sevdiği fotoğraf sanatını kullanmasıyla iş için yeni bir fırsat ele geçirmiştir. Bu sayfalarda Marco'nun belirgin bir rahatlama yaşadığı görülmektedir. Yaptığı işin takdir edilmesi ve babasının anısı için bir şeyler yapmaktan keyif alması onun değişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Marco burada nispeten daha mutlu ve rahat görünmektedir. Çizimlerdeki kasvetli hava giderek azalmış, panik atak sadece toplu alanlarda birkaç defa ortaya çıkmıştır. 147. sayfada fotoğraflarını beğenen yazarla yaptığı konuşmada akşam saatleri olmasına rağmen Marco'nun yüzündeki mutluluk belirgin bir biçimde görülmekte ve iyileşmeye dair umudun arttığını vadetmektedir. “Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine ilerler: burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır: kahraman bu gizemli maceradan benzerlerine üstünlük sağlayan bir güçle geri döner” (Campbell, 2018, s. 35).

Dönüş eşiğinin aşılması aşaması Marco'nun çocuğunun doğmasıyla somutlaştırılmıştır. Bu aşamada özellikle Marco'nun çocuğuyla geçirdiği zaman, yaşama sevinci ve özgürlüğü bulduğu parlak renklerin kullanıldığı panellerle aktarılmaktadır. Marco hem dönüş eşiğini aşmış yani dünyaya yeniden bağlanarak geri dönmüş, hem de babasının ölümüyle yüzleşerek iki dünyanın ustası olmuştur.



Görsel 7. (Larcenet, 2019, s. 215).

215. sayfada bulunan panellerde Marco'nun babasıyla özdeşleştirdiği limanın yıkıldığı haberini almaktadır. Limanın yıkılması babasının ölümünü somutlaştırmakta ve yaşanan acı ve çaresizlik limanın yıkılmasıyla belirginleştirilmektedir. Marco ve Pablo bu durumu kabullendiklerini belirten bir telefon görüşmesi yapmaktadır. Bu panellerde Marco üzgün olmasına rağmen panik atak geçirmemekte ve durumu kabullenerek yaşamaya devam etmektedir. Sanatçının özellikle bu panellerdeki gökyüzünün rengine yaptığı vurgu belirgindir. Gökyüzü, umudun ve parlak geleceğin vaadi olarak parlamaktadır. Yine aynı sayfada yer alan panellerde Marco, eşi ve çiçekler içinde oynayan çocuğuna bakarak yaşama özgürlüğünü elde ettiğini anlamıştır. Bu panellerde sevinç ve umut belirgindir ve yeniden yeşeren yaşamın göstergesi olan çiçekler kızıyla birlikte gösterilmektedir.



Görsel 8. (Larcenet, 2019, s. 211-212).

Monomitin dönüş bölümündeki iki dünyanın ustası aşamasında peş peşe gelen bu sayfalar hem Marco'nun geçmişini hem de geleceğini göstermektedir. Bu sayfalarda hem eski ve yeni dünyanın barışması, hem de içsel ve dışsal zorlukların üstesinden gelme aşaması vurgulanmaktadır. Marco, geçmişin ortadan kalkmayacağını anlamış, geçmişini kontrol etmekten vazgeçmiştir. Acıyı, kendinden geçmeden yaşayabilme ve kabullenme gücüne sahip olmuştur. Sanatını yani fotoğrafı da yaşamdan kaçmak için değil onun kabullenmek istemediği yanlarını da görmek ve göstermek için kullanmayı öğrenmiştir. Hemen arkasındaki sayfada eşi ve çocuğuyla birlikte mutlu bir zamanı paylaşmaktadır. Marco'nun bu iki sayfadaki durumu birbirinden tamamen farklı olsa da yaşam dengesini bulduğu görülmektedir.



Görsel 8. (Larcenet, 2019, s. 242).

Son bölümün son aşaması olan yaşama özgürlüğü, kızı için yaşamak istemesiyle belirginleştirilmiştir. Bu panellerde genellikle canlı renkler kullanılmış, koyu renkler azalmıştır. Gölge çizgileri neredeyse görülmez ve yaşam döngüsünün devam ettiğine dair işaretler çiçekler ve kuşlarla birlikte babasıyla çocukken çekti oldukları fotoğrafların bulunduğu panellerde son bulmaktadır. Marco bu süreçte, geçmişi unutmadan ama oraya takılmadan ilerlemeyi ve kusurlarıyla birlikte yaşamın belirsizliğini kucaklamayı öğrenmiştir. Yaşamın ötekine muhtaç oluşunu anlayarak izolasyon yerine sevgiyi ve bağ kurmayı seçerek sıradan olandaki güzelliği keşfetmeye başlamıştır. Sıradan Zaferler'de destansı savaşlar içsel mücadelelerle yer değiştirmiştir. "Kahramanın macerası, yaşamında aydınlanmayı elde ettiği ânı temsil eder- yaşayan ölümümüzün karanlık duvarlarının ötesindeki ışığa uzanan yolu daha yaşarken bulduğu o çekirdek ânı" (Campbell, 2018, s. 232).

4. SONUÇ

Mitoloji kendi sembolizmini yaratmaktadır ve bu sembolik dil, zamanın ve koşulların etkisiyle yeniden üretilmektedir. Kahramanlık destanları, Joseph Campbell'in ortaya koyduğu monomiti takip etmekte ve zamanın başlangıcında elde edilen bir ilk olay olarak sonsuz sayıda tekrar etmektedir. Her tekrar, miti yeniden yaratmakta ve kullanılan sembolik dil, sanat formunu biçimlendirmektedir. Destanların ozanların etrafına toplanmış bir kalabalığa okunduğu zaman ile günümüz arasında belirgin farklılıklar olsa da kahraman üzerinden tekrar eden yola çıkma, erginlenme ve dönüş döngüsü değişmemiştir. Grafik roman kahramanlarının monomiti tekrar ettiğini görmek şaşırtıcı değildir, şaşırtıcı olan, birey ve toplumların sonsuz bir döngü içerisinde sürekli bu monomiti yaşamak zorunda kalması gerçeğidir. Erginlenmeye giden yollar sayısızdır ve bu sayısız yol sayısız sembolizm ve sanatsal ürün ortaya çıkarmaktadır. Modern kahramanın kahramanlık süreci de aynı monomit üzerinden tekrar etmekte ve zaman, kendi dilini yaratmaktadır. Günümüzün monomiti grafik romanlarla sürdürülmekte ve her tekrarla yeniden yaratılmaktadır. Grafik romanlar, tıpkı epik destanlar gibi kahramanı, geçirdiği bu zorlu sürece girme cesaretini göstermesinin takdir edilmesidir.

Grafik roman, yazı ve görüntünün bir araya gelerek sanatsal bir dil yaratmanın önemli ortamlarından biridir ve bu çalışma, grafik roman ile monomit arasındaki bağlantının önemini ortaya koymak için gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma, monomitin grafik romanlarda da görüldüğünün ve grafik dilin monomitte birbirlerini etkileyerek dönüştürdüğünün ortaya konması açısından önem taşımaktadır. Bu dönüşüm, metinsel dilin renk, yazı, çizgi ve diğer tasarım elemanlarıyla görsel olarak nasıl pekiştirdiğini göstermektedir. Ayrıca bu çalışma, grafik romanın görsel dilinin mitten nasıl etkilendiğinin görülmesi açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Campbell, J. (2018). Kahramanın sonsuz yolculuğu. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Chute, H. L., & DeKoven, M. (2006). Introduction: graphic narrative. MFS Modern Fiction Studies, 52(4), 767-782. <https://doi.org/10.1353/mfs.2007.0002>.
- Eliade, M. (2017). Kutsal ve kutsal dışı. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Fiske, J. (2010). Television culture. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203837153>.
- Fiske J. ve Hartley J. (2004). Reading television. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203356623>.
- Jorgensen M., & Phillips L. (2002). Discourse analysis as theory and method. Thousand Oaks, Calif.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). Reading images: The grammar of visual design (2nd ed.). Routledge.
- Larcenet, M. (2019). Sıradan zaferler. İstanbul: Karakarga Yayınları.
- McCloud, S. (2019). Çizgi romanı anlamak. İstanbul: Sırtlan Kitap.
- Murray, C. (2025, 21 Şubat). Graphic novel. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>.