

## **Monomit Kuramı Bağlamında Anti-Kahraman ve Mit Benzeşimliği: *Batman Begins* Üzerine Bir İnceleme**

**Güleycan GÜNAYDIN**

Unvanı: Yüksek Lisans Öğrencisi  
Kurumu: Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü  
e-mail Adresi: guleycangunaydinnn@hotmail.com  
ORCID ID: 0009-0004-5034-8686

### Makale Bilgileri / Article Information

Makale Türü / Type : Teorik Makale / Theoretical Article  
Geliş Tarihi / Received : 31.05.2024  
Kabul Tarihi / Accepted : 03.07.2024

### İntihal / Plagiarism

Bu makale, benzerlik programı ve en az iki hakem tarafından incelenmiş olup intihal içermediği teyit edilmiştir.

This article has been reviewed by at least two referees and scanned via plagiarism software.

### Öz

Bu çalışma, Joseph Campbell'in 'Kahramanın Sonsuz Yolculuğu' kitabında bulunan, ana karakterin yani özünde kahramanın kendi yolculuğu sırasında önüne çıkan zorluklarla kendini yenilemesi durumunu Monomit kuramıyla ele almaktadır. Mitler, kuşaktan kuşağa aktarılan ve olduğu toplumdaki düşsellik ile türetilen öyküler olmakla birlikte toplumdan topluma benzerlik göstermektedirler. Buradaki başat unsur, mitolojik kahramanın öykülerin neredeyse tümünde belirli aşamalardan geçerek bu konuma ulaşmış olmasıdır. Campbell, bu benzerliğe dayanarak Monomit kuramını ortaya koymuştur. Çalışma, bu bakımdan Monomit kuramının olay örgüsündeki yerini çözümlmeyi odak alır. Klasik anlatı sinemasında yer alan kahramanlar, mitlerdeki kahramanlarla 'tatmin edici sona' ulaşma açısından benzerlik göstermektedirler. Bu şekliyle kahraman, başına gelen olayları zorlukla atlatmayı başarır ve sonunda izleyiciye; 'iyilerin' kazandığını, 'kötülerin' ise cezalandırıldığını vurgulayan bir anlam metni yaratılır. Ancak post modern yaklaşımla birlikte klasik anlatının dayattığı ideal kahraman, aynı anda hem olumlu hem de olumsuz özellikleri bulunabilen bir yapıda sunularak anti-kahraman kavramıyla da karşımıza çıkabilmektedir. Christopher Nolan, "Batman Begins" filmi ile anti-kahramanın, bir halk kahramanına dönüşümünü klasik anlatı yapısında kullanmıştır. Buradan hareketle çalışmada; Campbell'in Monomit kuramı esas alınarak, anti-kahramanın, mitlerdeki kahramanlar ile benzeşimliğini Christopher Nolan imzalı "Batman Begins" (2005) örneklemini üzerinden incelemek amaçlanmıştır. Bu amaçla Batman Begins (2005) filmi, nitel metin çözümlmelerinden biri olan betimsel analiz yöntemine göre

incelenmiş ve filmde anti-kahraman olarak karşımıza çıkan Bruce Wayne'in geçirdiği dönüşümler ve mit benzeşimliği, Campbell'in ortaya koyduğu monomitos aşamaları kapsamında değerlendirilmiştir. Çalışmada öncelik olarak Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" eseri üzerinden Monomit kuramı açıklanmış ve klasik anlatı sineması kapsamında anti-kahraman ve yansıtılış biçimine değinilmiştir. Devamında ise "*Batman Begins*" filmi örnekleme elde edilen bulgular ile incelenmiş, ardından Monomit ve anti-kahramanın benzeşimliği monomitos aşamaları bağlamında analiz edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Mit, Monomit, Batman Begins, Benzeşim, Joseph Campbell, Anti-kahraman

## **Anti-Hero and Myth Analogy in the Context of Monomyth Theory: *Batman Begins***

### **Abstract**

This study deals with the Monomyth theory of the situation in Joseph Campbell's book 'The Endless Journey of the Hero', in which the main character, that is, the hero, renews himself with the difficulties that come his way during his journey. Although myths are stories that are transmitted from generation to generation and then derived from the imagination of the society in which they are formed, they are similar from society to society. The main element here is that the mythological hero has reached this position by passing through certain stages in almost all of the stories. Based on this similarity, Campbell put forward the monomyth theory. In this respect, the study focuses on analyzing the place of the monomyth theory in the plot. The heroes in classical narrative cinema are similar to the heroes in myths in terms of reaching a 'satisfying ending'. In this way, the protagonist manages to get over the events that happen to him with difficulty, and in the end, he tells the audience that a semantic text is created that emphasizes that the 'good' wins and the 'bad' is punished. However, with the post-modern approach, the ideal hero imposed by the classical narrative can be presented in a structure that can have both positive and negative features at the same time, and can also come up with the concept of anti-hero. Christopher Nolan used the transformation of the anti-hero into a folk hero in his classic narrative structure with the movie *Batman Begins* (2005). From this point of view, in the study; Based on Campbell's monomyth theory, it was aimed to examine the similarity of the anti-hero with the heroes in myths through the sample of Christopher Nolan's *Batman Begins*. In this context, in the study; the transformations of Bruce Wayne, who appears as an anti-hero in the movie, and the similarity of myth were evaluated within the scope of the monomythic stages put forward by Campbell. In the study, the theory of monomyth was explained primarily through myths and Campbell's *The Endless Journey of the Hero*, and then the anti-hero and the way it was reflected within the scope of classical narrative cinema were mentioned. Afterward, *Batman Begins* was examined with the findings obtained, and then the similarity of the monomyth and the anti-hero was analyzed in the context of the monomythic stages.

**Keywords:** Myth, Monomyth, Batman Begins, Affinity, Joseph Campbell, Anti-hero

## GİRİŞ

Sinema, geçmişten bugüne kadar olan süreçlerin neredeyse tümünde hikâye anlatıcılığı görevini üstlenmiş ve nesilden nesile aktarılan kültür kavramına da görsel bir zemin hazırlamıştır. Nitekim beyazperdede karşımıza konan görsellik, içerisinde muhakkak bir anlatı barındırmaktadır. Söz gelimi bu anlatılar, senaryoyu yazan yahut öykü fikrini oluşturan kişilerden bağımsız olarak, halk hikayelerini de gösterebilmektedirler. Halk hikayeleri bir toplumun inançlarını, geleneklerini ve hayata bakışlarını yansıtmakta olup aynı zamanda geçmişten bu zamana toplum tarafından kabullenilmiş öykülerdir (Dursun, 2018, s. 19). Öyle ki insan, doğası gereği iletişim kurmakta ve bu iletişim-öyküsel bağlam dahil- kişinin hayalini kurduğu şeyleri de barındırmaktadır

Toplumun kültüre aktardığı halk hikayeleri, kimi zaman kutsal bir öykü ve bu öykünün kahramanı olarak da karşımıza çıkarak mitleri tanımlamaktadır. Mitler, toplum tarafından üretilen/türetilen ve esasında “kâinatı anlama ve yorumlayabilme çabalarının ürünü olan kutsal hikayelerdir” (Yılar, 2005, s. 384-385). Campbell’e göre yeryüzünde yaşam kurulmuş her yerde, bütün çağlarda ve her durumda, insana dair mitler türemiş ve bu mitler, insanın bedeni ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan her ne varsa hepsinin esin kaynağı olmuştur (2010, s. 13). Dursun’un da belirttiği gibi; “hikayesi olan, yaşamaktadır (2018, s. 22)”. Mitler içerisinde hüküm süren anlayış ise bir olgunun, kutsal bir kahramana dayandırılmasıdır. Sinemada da içerik olarak mitlerin yahut mitlerdeki kahramanlık olgusunun kullanılması yaygındır. Sinemadaki mitolojik kahramanlar da bu bakış açısından değerlendirildiğinde, zorlu bir sınava tabii tutulan ancak söz gelimi zorluğun üstesinden gelerek zafer elde eden bir anlatı sarmalında yer almaktadırlar. Tüysüz’e göre bunun nedeni; mitolojideki yiğitlik ve aşk öykülerinin, efsanelerin ve iyi ile kötü arasındaki sonu olmayan savaşların, sinemanın ihtiyaç duyduğu, izleyicinin de talep ettiği kahramanları sunmalarıdır (2019, s. 329). Bu tipteki kahramanlık öyküleri, izleyicinin kendi kültüründeki mitolojik hikayelerde şahit olduğu ‘iyilerin her daim kazandığı’ algısını tatmin etmekte ve doyum sağlamaktadır. Buradan hareketle mitlerdeki hikayelerin benzer yapıda olmasından yola çıkarak Campbell, 1949 yılında yayınladığı *The Hero Thousand Faces* (Binbir Suratlı Kahraman) adlı çalışmasında monomit kuramını ortaya koymuştur (Özpay, 2020, s. 1109).

Monomit kuramına göre anlatılan hikayelerdeki insan, belirli aşamalardan geçerek kahramanlığa ulaşmaktadır. Ana akım sinemada yer alan kahraman da monomit kuramının tanımladığı kahraman gibi belirli bir çatışma yaşayıp sonrasında bilgeliğe-kahramana-evrilmekte ve toplum içerisinde kabul görmektedir. Bu kabul, kahramanın kendini kanıtlayabileceği güce sahip olduğunu vurgulamaktadır. Ancak kahraman, her zaman doğru yahut kabul gören bir kahraman olarak değil, anti-kahraman olarak da sunulabilmektedir. Delice, anti-kahramanı tek bir şekilde tanımlayabilmenin zor olduğunu belirterek, içerisinde bulunduğumuz çağın kaotik ortamı ve yaşamın belirsizliğinin karmaşık bir mit kahramanı oluşturduğunu öne sürmüştür (2017).

Çalışmada, anti-kahraman kavramı ve mit benzeşimliği Christopher Nolan’ın yönetmenliğini üstlendiği *Batman Begins* üzerinden incelenmektedir. Alışıldık kahramanlardan ayrılan

Batman, kahramanlığa evrilmesi açısından Campbell'in kahramanlığa ulaşma aşamaları yani 'monomitoslar' bağlamında analiz edilmektedir. Literatürde monomit kuramı, çoğunlukla geleneksel kahraman temsilleri üzerinden çalışmalara konu edinilmiştir. Çalışmada, monomit kuramının anti-kahraman karakterler hususunda da ele alınmasının, monomitos unsurlarının yalnızca geleneksel kahramanlara özgü olmadığını vurgulamak açısından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, monomit kuramı kapsamında, anti-kahramanın erginleşmesini ve bir bakıma dönüşümünü tasvir edebilmektir. Çalışma için, Campbell'in monomitos- 'kahramanlığa evrilme'- aşamaları, *Batman Begins* örneğine uygulanmıştır.

## 1. MONOMİT KURAMI

Halk anlatıları ve dolayısıyla mitler, ortaya çıktıkları toplumun birikimlerini yansıtmaktadır. Söz gelimi bu birikimler, Jung'un temelini attığı analitik psikolojide yer alan arketipler ile daha anlaşılır hale gelmiştir. Arketipsel sembolizmin temelini oluşturan Carl Gustav Jung, insanlığa dair ortak kodların edebi eserlere nasıl yansıdığını kolektif birikimlerin sembollerinden yola çıkarak açıklamaya çalışmıştır (Ege, 2021, s. 233). Nitekim arketipler, bir milletin ortaya çıktığından bu yana süregelen yaşamlarını yansıttığından, tarihi bir birikimi barındırmakta ve anlaşılır-yorumlayabilmek açısından- kılmaktadır. Burada belirleyici olan unsur ise Jung'un bilinçdışı kişisel ve kolektif olarak ikiye ayırmasıdır (Özpay, 2020). Kişisel bilinçdışı, insanın kendi duygularını yönetebilmesi ile ilgiliyken, kolektif bilinçdışı ise insanlığın içgüdüsel mekanizmasını tasvir etmektedir. Bu açıdan bakıldığında birey, daha önce deneyimlemediği bir olayı deneyimlese korkacağını, üzüleceğini vb. bir duygu-durum sonucu yaşayacağını deneyimlemeden de tahmin edebilir (Özpay, 2020, s. 1111). Özpay'a göre bu, "bizlere atalarımızdan miras kalan kolektif bilinçdışının bir hediyesidir" (2020, s. 1111). Bu tip tepkilerin toplumdan topluma benzerlik göstermesi ve kimi zaman da farklı olaylar doğrultusunda olsa da aynı tepkiyi doğurabilmesi ise kemikleşmiş davranış tiplerini, yani arketipleri simgelemektedir (Özpay, 2020). Mitler de nesilden nesile aktarılan kodların sonucunda şekillendiğinden, oluştuğu toplumdan bir diğer topluma benzerlik göstermesi kaçınılmazdır. Bu yönüyle Jung, efsaneler arasındaki benzerliği kolektif bilinçaltı olarak adlandırmaktadır.

Monomit kuramını, Jung'un arketip kuramından mitolojiye uyarlayarak ortaya koyan Campbell, mitlerdeki anlatıların insanların gelişiminde önemli bir yeri olduğuna dikkat çekmektedir (Özpay, 2020). Campbell'a göre mitlerde belirtilen sorunsallar ve bu sorunlara bulunan çözümler tüm insanlık için dolaysızca geçerli olmakla birlikte, mit kahramanı; yerel ve kişisel engellemelerle çatışmış ve üstün gelmiş, insani olarak ulaşabileceği olağan biçime ulaşmış ve eylemleri genel geçer olan kadın yahut erkektir (2010, s. 30-31). Bu yaklaşımla birlikte Campbell, Monomit kuramını her mitin ve dolayısıyla mit kahramanının benzerliğini esas alarak oluşturmuştur.

Bu mit kuramının benzerliğini ise Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında mitos adı altında birleştirerek "yola çıkış, erginlenme, dönüş" evreleriyle sunmuş akabinde kahramanın

macerasını aşamalandırarak açıklamıştır. Burada kahraman, yolculuğu sırasında bilinçdışıni aşarak kişiliğini bütünsel şekilde gerçekleştirme amacı gütmektedir (Campbell, 2010). Kahramanın yola çıkışı için gerekli olan amaç, kahramanın yolun başındaki bilinci ile sınırlı olmaktadır. Öyle ki kahramanın yola çıkması/çıkabilmesi, mitin ilk aşamasıdır. Campbell, bu yolculukların belirli bir dinamik içerisinde gerçekleştiğini ifade eder ve bunu ‘monomitos’ terimiyle ortaya koyar (Arıkan, 2021, s. 17). Bu kısımdaki başat unsur, kahramanların yolculuklarının aynı sırada ve aynı şekilde gerçekleşiyor olmasıdır.

Öncelikle kahraman, çağrıya kulak verir ve yola çıkar keza yola çıkması, monomitos aşamalarını-uygulanması açısından- başlatan kuraldır. Kahramanın çıktığı yol, onu olağan dünyasından çıkartarak olağanüstü olayların gerçekleşeceği bir serüvene götürmektedir. Bu doğaüstü ve akli zorlayan serüven içerisinde kahraman, daima zafer kazanır ve kendi erginleşmesini yaşar. Nitekim eve döndüğünde artık eski bilincine uzak, erginleştiği bilince hâkim bir kahramana evrilir.

Eve dönüşünde ise halkın, toplumun yahut çevresindekilerin övgüsünü/ödülünü alan birey haline gelecektir. Buradaki esas nokta, monomit kahramanlarının bir dizi sıra dışı özelliklere sahip olmaları ve erginleşmeyle birlikte gerçek potansiyellerini ortaya çıkartabilmeleridir. Ancak monomit kuramının beyazperdedeki öykülerde karşımıza çıkması, potansiyelini ortaya çıkartan kahramanın, her zaman körü körüne desteklenen kişi olmadığını da göstermektedir. Nitekim kahraman, övgü-yahut destek- aldığı kadar suçlu konumunda da yansıtılabilmekte ve aynı zamanda kahraman/anti-kahraman karşılaştırması gözler önüne serilebilmektedir. Bu kıyas, bizlere kahramanın her zaman “daimî iyi özelliklere” sahip olmadığını kanıtlar niteliktedir.

## 2. KAHRAMAN ve ANTI-KAHRAMAN

Monomit kuramındaki kahramanların ahlaki özellikleri her ne kadar ‘olumlu his’ uyandırsa da bu hissin sebebi, mit anlatılarında bulunan ve halkın yahut o toplumun kültüründe iz bırakan hayali kahramanlara dayanmasıdır. Nitekim “kahraman, inandığı değerler ve sevdiği insanlar için mücadele etmektedir (Üçer, Dağlı, & Soyseven, 2020, s. 59)”. Kültürel bir kod olarak ele alındığında mit kahramanları, ait oldukları toplumun kaotik olaylarının da yegâne çözücüsü/kurtarıcısıdır. Öte yandan kahraman-bir başka deyişle kurtarıcı-, bulunduğu toplumun gözünde kutsal sayılan bir yerde konumlandırılmaktadır. Öyle ki, her kültürün kendine özgü mitolojik hikayeleri bulunmakta ve bu hikayelerin temelinde muhakkak bir kahraman barınmaktadır. “Epik kahraman, trajik kahraman, sıradan kahraman, romantik kahraman, anti-kahraman veya Byronik kahraman kategorisinden hangisine dâhil olursa olsun tüm kahramanlar zorlu görevler üstlenmekte ve gerektiğinde ölümcül tehlikelerle yüz yüze gelmektedir (Gürocak, 2023, s. 834).” Bu hususa Türk mitolojisinden örnek verildiğinde ise destanlar içerisindeki “...şamanlar, mitsel figürler olarak yer alır ve kahraman olarak nitelendirilirler (Üçer, Dağlı, & Soyseven, 2020)” denilebilmektedir. Bu doğrultuda *Alp Er Tunga*, *Oğuz Kağan*, *Atilla* gibi destanlar, adlarını o hikayelerin kahramanlarından almış mit anlatıları olarak karşımıza çıkmaktadır. Söz gelimi anlatılar, kahramanın yiğitliği ve cesaretiyle

kazandığı -olağanüstü olmak kaydıyla- kutsal zaferi anlatmaktadırlar. Geleneksel mit kahramanlarının ilerlediği yolculukta öne çıkan unsurlar, zaferi elde etmelerini sağlayan kahramanlık özellikleridir. Bu bağlamda geleneksel kahraman; ahlaki olarak adalet ve merhamet duygusu ile birlikte inandığı değerler ve toplum uğruna sonsuz fedakârlık gösteren, kaderin her daim lehine işleyeceği şekilde ilahi olarak seçilmiş ve olağanüstü kabiliyetlere sahip bir birey olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özellikler doğrultusunda hayal edilen, betimlenen ve resmedilen kahramanlar, mit anlatılarındaki 'kahramanlık görevlerini' doğrudan yerine getirmektedirler. Monomit kuramında yer alan kahramanın yolcuğu da bu özellikleri barındıran kahramanlar üzerinden işlenmektedir. Nitekim "toplumsal tarih içinde her zaman kahramanlara-kurtarıcılara-yol göstericilere gereksinim duyulmuştur (Göktürk & Kuyu, 2022, s. 144)".

Mit hikayelerini konu edinen yahut anlatı çerçevesini bir kahramana/kurtarıcıya bağlayan sinema anlatıları da benzer bir kahraman kimliği yaratmakta ve sunmaktadır. Aynı zamanda bu kahraman sunumu; izleyiciye zafer elde etme ve adaletin sağlanmasıyla oluşan bir tatmin, iyi olanın kazanmasıyla gerçekleşen 'kötüler kaybeder, kötülerin yaptıkları yanlarına kalmaz' gibi ahlaki halk söylemlerinin pekiştirilmesi ve bunların sonucunda izleyiciye aşılana 'umut' duygusunu tazelemeye olanak sağlamaktadır. Ancak sinemadaki kahramanlık sunumu, her zaman geleneksel kahramanı içermemekte ve bu tip anlatılar-ve etkileri-, anti-kahraman sunumuyla da gerçekleştirilebilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın konusunu oluşturan anti-kahramanlar, yukarıda belirtilen 'geleneksel kahraman özelliklerini' taşımadıklarından, ayrı şekilde değerlendirilmelidir.

Anti-kahramanlar, geleneksel kahraman arketipinin genel özelliklerinin zıttı şeklinde tanımlanabilir ancak bu tanım yeterli olmayacaktır. Bunun nedeni, anti-kahramanların safi kötü adam yahut kötü kadın olmamasından kaynaklıdır. Elde edebilecekleri zaferler, yerine getirmeleri gereken görevler hususunda geleneksel kahraman ile aynı şekilde çözüme odaklanırlar ancak çözüme gitmek için tercih ettikleri yol ile birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Zaman zaman içlerinde buldukları durumlar, onları bazı kötülükleri yapmaya iter ya da etraftaki insanlar tarafından maruz bırakıldıkları yaşantılar, anti-kahramanın kendisini korumak için çetrefilli yollara sapmasına neden olur (Aktürk, 2018, s. 515). Öyle ki, kahraman olma yolunda tökezlemesi bir yana dursun, verdiği kararlar ile sonuçları arasında çelişki yaşayabilmesi de onu anti-kahraman yapan önemli hususlardan biri olmaktadır.

Değişen toplumsal olgular, sınıfsal çatışmalar ve bu dinamikler arasında yer alan sosyal ilişkilerle birlikte yaşanan dönüşümler, anti-kahramanın oluşmasını gerekli kılmıştır. Gümüş, anti-kahramanı şu şekilde açıklar;

Tiyatro, edebiyat, sinema ve televizyon dünyasında neredeyse eş zamanlı büyüleyici bir arketip olarak karşımıza çıkan anti-kahraman karakteri, geleneksel kahramanlık ideallerinden uzaklaşarak özgürleştirilmiştir. Anti-kahraman ahlaki standartlarından sapan özellikleriyle ve karakteristik özellikleriyle öne çıkan bir kahramandır (2023, s. 850).

Böylesi bir kaotik ortam içerisinde değişen kahraman, şüphesiz varoluşsal bunalımları da bünyesinde barındıran bir tiplemedir. Bir bakıma bu bunalım, kahramanın değer yargılarına ve olaylara bakış açısına da hâkim olacaktır. Bu nedenle anti-kahramanın çözüme ulaşması, onun cesur eylemleriyle mümkündür. Söz gelimi bu eylemleri, onu o yapan bir temeli yansıtmaktadır. Bu açıdan bakıldığında anti-kahramanın kurtarıcılığı da şüphesiz kendine has yöntemlerinin sonucu olacaktır.

Sinema anlatılarında yer alan geleneksel kahraman, 'doğru kişi ve olumlu eylemleri' şeklinde tasvir edilmektedir. Bir başka deyişle olay örgüsündeki kaosu dindirme görevi vardır. Salman'a göre; sinemanın ilk zamanlarında beceriksiz ve pasif olduğu şeklinde tanımlamalar yapılan anti-kahraman kavramının, post modern sinemada anlam açısından nitelikli bir boyut kazandığı-tanım karşılığı açısından- sonucu çıkarılabilir (2020, s. 2892).

Post modern anlayışla birlikte şekil değiştiren kahraman, anti-kahraman olarak beyazperdede karşımıza çıkmış ve olay örgüsündeki kaosu, 'hırstan doğan bir mücadele arzusuyla' dindirmeyi kendine görev edinmiş kimse olarak sunulmuştur. Anti-kahramanın ortaya çıkması ve gelişimi esas alındığında, özellikle savaş sonrası dönem yapıtları dikkat çekmektedir, bunun sebebi ise savaş sonrasında oluşan sosyal ve politik ortamın ifade aracı anti-kahraman olmuştur (Tilbe, 2019, s. 155). Anti-kahramanın genel özellikleri; karmaşık ve kusurlu bir yaşam, ahlaki açıdan intikam temelli adalet arayışı ve toplum kadar kendi çıkarlarını gözetme gibi hususlar açısından açıklanabilmektedir. Öte yandan bu hususlar-anti-kahramanın travmatik ve karamsar bakış açısıyla şekillenen dünya görüşü baz alındığında- geleneksel kahraman ile arasındaki farkı da açıklar niteliktedir.

Christopher Nolan imzalı *Batman Begins*, kendi mücadelesine galip gelmekle kalmayıp, Gotham şehrini de kötülerle mücadele ederek 'sosyal ve politik' anlamda temizleyen anti-kahraman Bruce Wayne'i konu edinmektedir. Bu nedenle anti-kahraman ve özellikleri esas alındığında *Batman Begins*, hem anti-kahramanı daha derin yorumlayabilme hem de anti-kahramanın yolculuğunu monomit kuramı ile analiz edebilme hususunda yol gösterici olacaktır.

### **3. BATMAN BEGİNS ve KAHRAMANIN YOLCULUĞU**

#### **3.1 Amaç ve Yöntem**

Bu çalışmada, anti-kahramanlık ve mit benzeşimliği Christopher Nolan imzalı *Batman Begins* filmi üzerinden incelenmektedir. Geleneksel kahramanlardan ayrılan Batman, içsel çatışmaları ve kahramanlığa evrimi açısından Campbell'in belirlediği kahramanlığa ulaşma aşamaları esas alınarak analiz edilmektedir. Çalışmanın amacı, monomit kuramına odaklanarak, anti-kahramanın geçirdiği dönüşümü tasvir edebilmektir. Bu amaç doğrultusunda *Batman Begins* filminin monomitos unsurlarını incelemek ve değerlendirmek hususunda betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz; daha önceden belirlenmiş olan temalar bağlamında elde edilen bulguların yorumlanmasına ve açıklanmasına dayalı bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Özdemir, 2010). Bu doğrultuda çalışmada monomit kuramını inceleyebilmek için *Batman Begins* filmi detaylı bir şekilde izlenmiş ve anti-kahraman karakterin yolculuğu ve

gelişimi not edilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda Campbell'in monomitos adını verdiği 'kahramanlığa evrilme aşamaları', 'yola çıkış, erginlenme ve dönüş' parametreleri altında anti-kahraman karaktere ve onun serüvenine uygulanmıştır.

### 3.2 Film Hakkında

*Batman Begins*, Bruce Wayne'in Batman'e dönüşümü üzerinde durarak, yalnızca anti-kahraman temalarını değil, siyasal ve toplumsal bir yapıyı da anlatısında bulundurmaktadır. Bruce Wayne (Christian Bale), ailesinin ölümünden sonra intikam arayışına giren bir adamdır. Her ne kadar büyük bir servet sahibi olsa da haksızlıklarla dolu Gotham şehrinde adaleti sağlayabilmek ve suçluların psikolojisini anlayabilmek için dünyayı dolaşır. Yolu Asya'ya düştüğünde Henry Ducard ve Ra's Al Ghul tarafından eğitilir. Gotham şehrinin yok edilmek istendiğini öğrendiğinde ise geri döner. Ancak geri dönen Bruce Wayne değil, şehri tehdit eden kötülerin düşmanı Batman'dir.

### 3.3 *Batman Begins* ve Monomit Kuramı Bağlamında Mit Benzeşimliği

Joseph Campbell; "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adlı çalışmasında, kahraman olma aşamalarını tablodaki şekliyle aşamalandırmıştır;

1. Yola Çıkış	2. Erginlenme	3. Dönüş
Maceraya Çağrı	Sınavlar Yolu	Dönüşün Reddedilişi
Çağrının Reddedilişi	Tanrıçayla Karşılaşma	Büyülü Kaçış
Doğüstü Yardım	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	Dışarıdan Gelen Kurtuluş
İlk Eşiğin Aşılması	Babanın Gönlünü Alma	Dönüş Eşiğinin Aşılması
Balınanın Karnı	Tanrılaştırma	İki Dünyanın Ustası
	Nihai Ödül	Yaşama Özgürlüğü

Tablo 1: Campbell'in Monomitos Aşamaları

Kaynak: (Campbell, 2010) (Özpay, 2020)

#### 3.3.1 Yola Çıkış

Bruce Wayne, varlıklı bir ailenin tek çocuğudur ve Wayne Malikânesinde ailesiyle sıradan bir hayat sürmektedir. Ancak kahramanın yola çıkışı için alışıldık bir düzenin yahut sıradanlığın bozulması gerekmektedir. Söz konusu olan düzen, anne ve babasının öldürülmesiyle bozulmuştur. Bu kapsamda kurulu düzene indirilen darbe, kahramanın içsel çatışmalarını körükleyen ve dünyaya bakış açısını da büyük bir noktada etkileyen-erginleşmesini yaşayana kadar- ilk monomitos unsurudur. Bir başka deyişle "erginlenmek için başından geçecek olan olayların yaşanacağı duruma davet niteliğindedir (Tarhan, 2021, s. 749).



Bruce, ailesinin öldürülmesinin ardındaki adaletsizliği bozmak ister ancak içgüdüsel olarak bu çağrışı reddeder. Bunun ana nedeni, Gotham şehrinin burjuva kesimini-Wayne ailesi dahil, yoksul kesim ile bıçak gibi ayırmasıdır. Şayet bu sunum, ailesinin öldürüldüğü opera salonunun arka çıkışıyla doğrudan ilişkilidir. Arka kapının geri olanı, burjuva olmayı temsil etmesi de buna örnek teşkil etmektedir. Işıklar içerisinde her yerin gösterişli olduğu burjuva salonundan sokağa adım attıklarında, arka sokakların ıssız ve karanlık, ailesine silah çeken adamın ise gösterişten uzak hatta para istiyor oluşu dahil tüm sunum, aralarındaki toplumsal farkı göstermektedir. Bruce, çağrışı aslında bu kısımdan yola çıkarak reddeder. Bunun sebebi, olayı yalnızca kişisel algılamasıdır. Ancak işlenen suçun ardındaki karmaşık toplumsal düzene odaklanmaz keza suç, Gotham şehri işgal eden adaletsizliğin kendisidir.



Görsel 1. Bruce Wayne, ailesinin cansız bedenlerinin başında oturmakta.

Bruce, seneler sonra intikam hırsıyla ailesini katleden suçluyu öldürmek ister ancak bir başkası ondan önce davranır. Buradaki yüzleşme, suçun aslında Gotham'daki 'adaletsizliğe işleyen sistematik yapıyı' anlamasıyla oluşmaktadır. Buradan hareketle Bruce, intikam almak için eline aldığı silahı denize fırlatır. Bu bir çeşit arındırmayı temsil etmekte ve Bruce'un gerçek kötülüğün üstesinden gelmek için arınmayı ve güçlenmeyi istediğinin kanıtı şeklindedir. Şayet Bruce, şehre korku salan Carmine Falcon'un karşısına silahtan arınmış ve korku duymayan bir bilinçle çıktığında Falcone; polisi, savcıyı ve bir bakıma tüm adaleti satın aldığına ona net şekilde belirtmiştir.

Bruce, ailesinin ölümüne sebep olan adaletsizliği bu konuşma sonrası daha net kavrar ve ardından üstündeki paltosunu mekân dışındaki bir evsizle değiştirir. Bu kısım, onun çıkacağı yolculukla artık burjuva sınıfına ait olan Bruce Wayne olmayacağını en somut kanıtıdır. Ardından filmde gemi sesini duyarız (31:17). Bruce, sese kulak verir ve gemiye koşar.

Yola çıkış ve çağrının artık reddedilmeyişi, Bruce karakterinin monomit kuramındaki kahramanla aynı benzeşimliğe sahip olduğunu göstermektedir. Kahraman artık yola çıkmış ve kendi dönüşümünü başlatmak için serüvene adım atmıştır. Buradaki bir diğer önemli unsur, Bruce'un çağrışı anlaması ve 'içsel zayıflıklarıyla yüzleşmesidir.' Bunun nedeni, bu olguların

anti-kahraman kavramının temelini oluşturmalarıdır. Şayet Bruce'un yola çıkması ve çağrıya kulak vermesi, içindeki adaleti sağlama hırsının bir sonucudur. Böylelikle kahraman, gelenekselin zıttı olan anti-kahraman sunumuyla yoluna devam edecektir.



Görsel 2. Bruce, gemiye doğru koşuyor.

Çıktığı yolculukta dünyayı dolaşan ve kendi içsel mücadelesine galip gelmeye çalışan Bruce, bu yolcuğunda dövüşmeyi öğrenir ancak Bhutan'da hapse girer. Hapiste dövdüğü suçluların ardından hücreye kapatılır ve burada Henri Ducard ile tanışır. Ducard, onu amacı intikam almak olan ve özünde yozlaşmış, adaletsizliğin hüküm sürdüğü yerleri 'yok ederek' temizlemeyi görev edinen Gölge Birliği'ne davet eder ve Bruce, bir takım zorlu eşiklerden geçerek birliğe gider. Devamında ise Ducard'ın eğitmenliğiyle nitelikli bir biçimde savaşmayı öğrenir.

Bruce'u geleneksel kahraman tiplemesinden ayıran en belirgin özellik ise burada kendini göstermektedir. Nitekim Bruce ve onu intikamcı bir birlikte eğiten, akıl veren, korkularıyla yüzleştiren mentoru Ducard; her ne kadar monomitos aşamalarıyla doğrusal yörüngede ilerlese de Bruce'a işlenen cesur ve korkusuz olabilme dersi, onu anti-kahraman tiplemesiyle daha da yakınlaştırmaktadır. Bir bakıma bu eğitim, Bruce'un yarasalardan korkması ve Ducard'ın bir kutu içerisindeki yarasaları serbest bırakarak, Bruce'un son sınavını tamamlamasını beklemesiyle son bulmuştur. Şayet kapalı kutu, Pandora'nın kutusu misali Bruce'un saklı kalan travmatik korkusunu gün yüzüne çıkartmış akabinde korkularına rağmen tüm benliğiyle savaşması/savaşabilmesi gerektiğini öğretmiştir. Buradan hareketle, kahramanın yol göstericisi olan mentor (Ducard), yalnızca geleneksel kahraman mitinde değil, anti-kahraman sunumunda da aynı görevi üstlenmiştir. Bu yönden bakıldığında Ducard, monomit kuramında yer alan doğaüstü yardım yahut rehberlik aşamasıyla da örtüşmektedir.

### 3.3.2 Erginlenme

Bruce, aldığı eğitimin son aşamasına kadar başarıyla ilerlemiş ve son sınavı ile karşı karşıya gelmiştir. Ondandır istenen, komşusunun toprağını çalan bir hırsızı infaz etmesidir. Ancak Bruce, yargılanmadan infaz etmenin adaletsizlik olduğu bilincindedir keza bu yaklaşım, onun Ra's Al Ghul'a olan güvenini sarsmıştır. Öyle ki, çiftçiyi öldürmeyi reddederken, sıradaki yargısız

infazın Gotham şehrine yapılacağını öğrenir. Burada kahramanın erginleşebilmesi için gerekli olan önsezi ve bilinç, anti-kahraman Bruce'un bu intikam tablosunu reddetmesiyle aynı orantıda işlemektedir. Nitekim Bruce, çiftçiyi öldürmeyi reddederek Batman kimliğinin temelini inşa etmiş ve kendine münhasır bir adalet zırhı kuşanmıştır.



Görsel 3. Ducard, Bruce'u eğitiyor.

Monomit kuramındaki erginleşme yahut kendi potansiyelini ortaya çıkartma hususu, kahramanın sahip olduğu bilinçle de doğrudan ilişki kurmaktadır. Çünkü kahraman-anti-kahraman olsa dahi-, onu yola çıkartan amaç doğrultusunda bir dönüşüm geçirecek ve doğru olanı yapmaya benliğini adayacaktır. Bu açıdan bakıldığında Bruce'un, çiftçinin yargılanmadan öldürülmesi ve Gotham şehrinin birkaç liyakatsiz kişiler sebebiyle tümünden yok edilerek terbiye edilmesi/cezalandırılması fikrini reddetmesi, onun kendi bilinç potansiyelini ortaya çıkartmasına/çıkartabilmesine neden olmuştur. Şayet bu bilinç, Bruce'un kendi adalet terazisine ters düşen sözde Ra's Al Ghul'u öldürmesine, Gölge Birliği'nin tapınağını yakmasına ve akabinde mentoru olan ancak birliğin kurucusu olan asıl Ra's Al Ghul'u yani Ducard'ı kurtarmasına-bilmeden- sebep olmuştur. Böylelikle Bruce, suçluların psikolojisini anlayabilmek adına çıktığı yolda amacından saparak, suçluların olduğu bir şehirde adaleti sağlayabilmeyi amaç edinmiştir.

Bu noktada Bruce, evine dönerek temelini atmış olduğu Batman'i gerçekleştirmek adına, sahip olduğu şirketin teknolojik kaynaklarını kullanarak bir kimlik yaratmaya koyulur. Bu durum, Batman'in sıradan bir insan olduğunu vurgulayan bir unsur olarak karşımıza çıkmakta ve ulaşabildiği maddi imkanlar doğrultusunda kendini daha da geliştirebildiğini göstermektedir. Bu durum, Gotham şehrinde sağlanması muhtemel olan adaletin, yalnızca burjuva sınıfının elindeki maddi güç ile gerçekleşebiliyor olduğu fikrini oluşturmaktadır. Nitekim Bruce, şirketin sahip olduğu kaynakları kullanarak, kendisine donanımlı bir kostüm, araç ve silah edinmiş ayrıca bunları aklındaki Batman'e göre tasarlamıştır. Üstelik bunları küçükken düştüğü ve yarasa korkusunun başlangıcı olan, bu kez korkusunu yenmiş olarak kendi isteğiyle girdiği kuyuda yapmıştır. Bu kısım, kuyu metaforunu akıllara getirdiğinden, kuyunun film içerisinde kullanılışından bahsetmek doğru olacaktır.



Görsel 4. Bruce, kuyunun içerisindeki gizli mağarada.

Sinemadaki kuyu metaforu, birçok anlamı olduğu gibi özellikle ana rahiminden yeniden doğmayı temsil etmektedir. Işık'a göre; aynı zamanda eğitim ve erginleştirme, bir dünyadan başka bir dünyaya geçit olabilme anlamlarına da gelmektedir (2020, s. 294). Bruce'un küçüklüğünden bu yana korkulu rüyası haline gelen yarasalar, düştüğü kuyu içerisinde ona saldırmışlardır. Batman kimliğini oluşturan ve bilincin dışına ulaşan Bruce, bu defa kuyuya erginleşerek, yeniden doğarak girmiştir keza kuyu hem korkuyu başlatan hem de korkuyu dindiren bir unsur olarak karşımıza çıkmıştır. Böylelikle Bruce, kuyu içerisinde Batman dünyasına geçiş yaparken, kuyudan çıktığında ise Bruce Wayne haline geri dönen bir anti-kahraman haline gelmiştir. Bu noktada (Görsel 4) Bruce, yarasa korkusunu aşarak korkusuna teslim olmayı, onunla iç dünyasında barışmayı öğrenerek erginleşme evresini tamamen gerçekleştirmiştir. Kendine has olan suçlarla mücadele isteği ve arzusu artık korkusuyla bütünleşmiş, bu korkuyu suçlulara yaşatmak onun amacına evrilmiştir. Bundan dolayıdır ki Bruce, Batman'ın imzası olarak yarasa figürünü tercih etmiştir.

Filmin devamında Bruce, erginleşmesini yaşadktan sonra Gotham'ı tehdit eden suçlularla Batman olarak yüzleşir. Gündüzleri şirketin başında Bruce Wayne, geceleri suçluların korktuğu Batman haline gelerek ikili bir hayat içerisinde serüvenini sürdürür. Bu serüven içerisinde çocukluk arkadaşı Rachel'i kurtarmak, şehrin sularını zehirleyen ve Gotham şehrinin adalet sisteminin politik olarak zedelenmesine sebep olan Scarecrow ve Falcone'u alt etmek yaptığı eylemlerden en önemlileridir. Ancak Ducard, yani asıl Ra's Al Ghul ölmediğinden Gotham şehri halen tehdit altındadır. Nitekim Ra's Al Ghul, geri dönüşünden sonra intikam birliğiyle Wayne Malikanesini ateşe verir. Kahraman yolcuğunda esas alınan engeller kısmı da burada yer almaktadır. Kahraman yola çıkmış ve erginleşme evresinde birtakım sınavlarla burun buruna gelmiştir. Devamında Batman ve Ra's Al Ghul, ölümüne bir mücadele vererek dövüşürler ve Batman, dövüşün galibi gelir. Bununla birlikte çıktığı yolda ittifak kurduğu dostlarının da yardımıyla şehrin zehirlenmesine, yok olmasına engel olmuştur. Nitekim monomitos aşamalarında olduğu gibi nihai ödül, sınavlara yönelik ancak dirayetli bir biçimde mücadele vererek elde edilebilir.

### 3.3.3 Dönüş

Kahramanın yola çıkışı ve erginleşmesi, onu dönüşe hazırlamaktadır. Bu bağlamda kahramanın geçirdiği dönüşüm, döneceği yeri de aydınlatmaktadır. “Bu durumda kahraman, kendi aydınlanmasını başkalarına da yaşatacak bir irşat vazifesi üstlenir (Koçer, 2021, s. 98)”. Öyle ki Gotham şehrini kurtarması ve kötülerini cezalandırmasıyla Batman, artık halk kahramanı olmuş ve gazetelerde adı çıkan, karşılarında Batman’i bulma korkusuyla suç işlemekten korkan kişilerce de bir kahraman olarak ünlenmiştir. Burada anti-kahramanın da geleneksel mit kahramanı gibi bu aşamaları tamamlaması önemli bir husus olmakla birlikte, kendi çıkarları kadar halkın güvenliğini de gözetmesi dikkat çekici bir unsurdur. Atay’a göre; kahraman, çıktığı yolda benliğini kurar ve kendini mitin teknesinde yeniden yaratır (2017, s. 2507). Söz gelimi yaratım, anti-kahramanın da izleyici önünde kendi katarsisine ulaşmasını mümkün kılmaktadır. Öte yandan toplumdan doğrudan kabul görmeyen bir kahramanın çift yönlü (olumlu ve olumsuz bakış açısı toplama hususunda) değerlendirilmesi, dönüş serüvenindeki mutlak zafere yalnızca geleneksel kahramanın ulaşmadığını da gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda Bruce’da yeni benliğine erişmiş ve yanıp kül olan evine geri dönüp, evini en baştan yaptırmaya karar vermiştir. Bir bakıma bu husus, ‘çöken bir sistemi yeniden inşa etmek’ olarak yorumlamaya zemin hazırlamaktadır. Bunun sebebi, kahramanın ödülü kazandıktan sonra başlangıç noktasına geri dönmesi ve ruhsal dönüşümünün eylemlerine yansımaları şeklinde tanımlanabilmektedir. Nitekim “son ödül, somut bir unsur olabileceği gibi soyut bir unsur veya bir kabiliyet de olabilmektedir (Güzel, 2015, s. 202).” Buradan hareketle anti-kahraman, dönüşünü/dönüşümünü farklı özellikler yörüngesinde gerçekleştirmiştir. Elde ettiği soyut unsurlar, Bruce karakterinin-ilk başta amaç edinmese dahi- ‘halkın güvenliğinden’ ya da ‘onun başına gelen kötülüğün/adaletsizliğin yahut düzeni kendi emelleri doğrultusunda sağlayan yanlış sistemin yok olduğundan’ emin olduğunda yaşadığı içsel rahatlama buna örnek olarak gösterilebilmektedir.

Monomit kuramında yer alan “iki dünyanın ustası” kavramı da burada kendini göstermektedir. O artık gündüzleri şehri kalkındıracak kadar büyük bir şirketin sahibi Bruce olarak yaşamına devam etmekte ancak geceleri de Batman kimliğiyle sesini duyuramayan insanların adaletini sağlamaktadır. Gürocak’a göre; “Aynı zamanda yolculuk sırasında kendi korkularını yenen kahraman, dış dünyanın olduğu kadar kendi içindeki dünyanın da efendisidir (2023, s. 845)”. Ancak kahraman, gerçekleştirdiği eylemlerin ve yeniden oluşturduğu refahın sonunda her zaman bir doyuma ulaşmamaktadır (Gürocak, 2023, s. 845). Bunun sebebi, kahramanın erginleşme sonucunda oluşan yeni kimliği ile yeni maceralar deneyimlemeyi amaç edinmesidir keza filmde, kahramanın yola çıkışından itibaren geçtiği süreç, eve geri döndüğünde artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını/olamayacağını net şekilde göstermiştir. Kahraman, deneyimler edinmiş, topluluğuna katkıda bulunmuş ve her iki dünyada da bir denge sağlamıştır. “O, içsel yolculuğunu da tamamlamış olarak nihayet güvenli bölgesindedir ve zamandan, mekândan sıyrılarak huzurla “yaşama özgürlüğünü elde etmiş bir kahramandır” (Aktaş, 2021, s. 1919). Nitekim Bruce, korkuları gibi Gotham şehriyle de önce yüzleşip daha sonra bütünleşmiş ve kendi ahlaki doğrularına göre bir adalet sistemi yaratmıştır. Buradan hareketle Gotham

şehrinin, Bruce Wayne'in kendi iç dünyası olduğunu ve bir bakıma onun Batman ile kendi içsel kaosunu arındırdığını da söylemek mümkündür.

## SONUÇ

Mitlerin geçmişten bu yana süregelen ve yaşamsal eylemlerimize yansıyan anlatı kodları olduğu bir gerçektir. Bu kodlar, doğruyu/yanlışı yahut erdemli olanı yazılı olmayan ahlaki kurallar çerçevesinde anlamamıza olanak sağlayan anlatı yapılarıdır. Aynı şekilde her mit anlatısı, Campbell'in ortaya koyduğu şekilde, düzen içerisinde ahlaklı olan zaferi elde ederler ve eylemlerinin sırası, yine Campbell'in sıraladığı biçimde ilerler. Monomitos aşamalarının sırası, mitlerin modern çağın içerisindeki anlatı yapılarında da bulunduğunu göstermiştir keza *Batman Begins*, modern bir çağın ürünü iken mit anlatılarındaki hikayelerle doğrudan benzerlik göstermektedir.

*Batman Begins*, Bruce Wayne'in Batman olma serüvenine odaklanmıştır. Bruce'un, zorlu eşiklerden geçerek zafere ulaşması ve halk kahramanına evrilerek ödüllendirilmesi onu mit kahramanı ile neredeyse aynı konumda sınıflandırabilmemize olanak tanımıştır. Elbette monomit kuramı bağlamındaki monomitos aşamaları, Bruce'un Batman'e dönüşümünü anlatmaya olanak sağlasa da Bruce, çalışmada anti-kahraman bir karakter olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda monomit kuramı çerçevesinde sunulan, geleneksel kahraman tiplemesinden ayrılan Batman, anti-kahramanın da -her ne kadar körü körüne iyi olmasa dahi- mitlerdeki gibi halk kahramanı olabileceğini kanıtlamıştır. Bunun en büyük nedeni, geleneksel mit kahramanının yola çıkışında hissettiği adalet duygusunun yerini, anti-kahraman tiplemesinde intikam alma duygusuna bırakması olarak gösterilebilir.

Dolayısıyla Bruce Wayne'in dünyasındaki epik yolculuk, anti-kahramanlık ve mitsel bir anlatı yapısının birleştirilmesiyle daha anlaşılır hale gelmiştir. Çalışmadaki başat unsur, anti-kahraman kavramının geleneksel mit kahramanı ile benzer olup olmadığını incelemek olduğundan örneklem olarak seçilen *Batman Begins*, elde edilen bulgularla anti-kahramanın da geleneksel mit kahramanı gibi monomitos aşamalarını geçerek bir halk kahramanı olduğu/olabildiği kanısına varmamızı sağlamıştır. Akabinde Bruce'un, yalnızca nihai ödüle ulaşan bir mit kahramanı olmaması da gözden kaçırılmamalıdır. Bunun nedeni ise anti-kahramanın şehri siyasi ve politik açıdan da kurtarmasıdır. Gelecekteki çalışmalar, anti-kahramanların monomit kuramı bağlamındaki yolculuklarını farklı filmlerle analiz ederek literatürü genişletebilir. Aynı zamanda anti-kahramanların, kurtarıcısı oldukları halk ile arasında kurdukları olumlu/olumsuz kabul üzerine incelemeler yapılabilir. Söz gelimi bakış açıları, anti-kahramanlara da monomit kuramının uygulanmasının mümkün olduğunu ve onların önemli evrimler geçirebileceğini kanıtlama hususunda alana katkı sağlayacaktır.

## Extended Abstract

Cinema, in addition to its role in storytelling, also supports the concept of culture transmitted from generation to generation on a visual platform. This cultural transmission occurs through

the traces of legends, folk tales, and myths present in cinematic works or by directly depicting them. Indeed, the traces of the cultures, beliefs, etc., of the societies to which these folk tales belong have a strengthening effect on the narrative in cinema. Joseph Campbell, in his 1949 work "The Hero with a Thousand Faces," stated that myths, regardless of the culture they belong to, are always based on a sacred hero and that the catastrophe, seen as capable of bringing about the end of the people or the world, is ended by the heroic actions of the sacred hero. From this point, he developed the monomyth theory and listed the 'evolution of heroism' of this sacred hero as the stages of the monomyth. Accordingly, the hero must set out on a journey, undergo initiation, and return transformed to where he started.

These stages, often seen at the core of hero and myth-themed films in cinema, encompass heroes who are 'kind-hearted, accepted by the people in every sense, and whose journey's purpose is to prevent a disaster.' However, cinema includes not only heroes but also anti-heroes. An anti-hero can be interpreted as the opposite of the traditional hero archetype but is not entirely a villain. This study analyzes whether anti-heroes, like mythic heroes, undergo the stages of the monomyth in a savior role. The study questions whether anti-heroes, like mythic heroes, assume a savior role by undergoing the stages of the monomyth. In this context, the study aims to depict the transformation of the anti-hero by focusing on the monomyth theory. For this purpose, the character of Batman in Christopher Nolan's *Batman Begins* (2005) has been chosen as the sample.

The study aims to depict the transformation undergone by the anti-hero focusing on the monomyth theory. In line with this objective, the method of descriptive analysis has been used to examine and evaluate the monomythic elements of the film *Batman Begins* (2005). Descriptive analysis is a method based on the interpretation and explanation of findings obtained within pre-determined themes. Accordingly, to examine the monomyth theory in the study, *Batman Begins* was watched in detail, and the journey and development of the anti-hero character were noted. Based on the findings, the 'stages of hero evolution' named by Campbell as 'departure, initiation, and return' have been applied to the anti-hero character and his adventure.

As examined, the character of Batman, within the context of the monomyth theory, goes through similar stages and experiences similar initiation as a traditional mythic hero. However, Batman's emergence as an anti-hero is a significant factor that distinguishes him from this similar journey. Indeed, as an anti-hero, when Batman saves the people, he is not entirely accepted; while some appreciate him, some fear him. In other words, even when Batman appears as a savior, there is always a surrounding environment that excludes him. This fact highlights the difference between an anti-hero and a traditional hero since a traditional hero is not subjected to misunderstanding or exclusion. The reason is that the sacred hero is accepted by everyone—except the villains, who fear the hero within the story. From this perspective, it is concluded that the character of Batman undergoes the monomyth stages (departure-initiation-return) in the same way as traditional mythic heroes. On the other hand, his sense of justice and revenge, the purpose of his journey, and the emotional conflicts that will last only

until he experiences initiation distinguish him from the traditional hero. Nevertheless, his journey aligns with the path of heroes in the monomyth theory. In this context, the monomyth theory can reflect the adventures of not only traditional heroes but also anti-heroes. Future studies can expand the literature by analyzing the journeys of anti-heroes through different films. Additionally, examinations can be conducted on the positive/negative acceptance that anti-heroes establish with the people they save. These perspectives can contribute to proving that the monomyth theory applies to anti-heroes and that they, too, can undergo significant evolutions.

### KAYNAKÇA

- Aktaş, N. P. (2021). Cemşid'in Yolculuğu: "Cemşid ü Hurşid" Mesnevisinin Joseph Campbell'in Monomit Kuramına Göre İncelenmesi. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 1901-1921.
- Aktürk, E. (2018). Berlin Sokaklarında Bir Anti Kahraman: Franz Bieberkopf. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 512-524.
- Arıkan, S. E. (2021). Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı. *Kültürel Miras Araştırmaları*, 16-21.
- Atay, D. (2017). Joseph Campbell'in Monomit Aşamaları Bağlamında Dede Korkut'un Begil Oğlu Emren'in Boyu Destanı. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2503-2521.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Delice, R. (2017). *Türkiye Sineması'nda 2000 Sonrası Filmlerde Anti-Kahraman Olgusu (Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Dursun, A. (2018). Mit, Destan ve Halk Hikâyelerinde Birinci Dereceden Kahramanların Statüleri Üzerine Bir İnceleme. *Söylem Filoloji Dergisi*, 19-38.
- Ege, F. (2021). Campbell'in Monomit ve Jung'un arketip kavramları bağlamında "Trak-Trak Kabakçıgım" masalının incelenmesi. *Humanitas*, 231-243.
- Göktürk, G., & Kuyu, Ö. (2022). Kahraman İmgesinin Tarihsel Serüveni. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 125-148.
- Gümüş, Y. E. (2023). 51. Kahramanın Karanlık Yüzü Anti-Kahraman; Tiyatroda Karakterin Evrimi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 846-860.
- Gürocağ, T. (2023). "Çaylak" ve "Milyon Dolarlık Bebek" Filmlerindeki Kahramanların Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Ekseninde Karşılaştırmalı İncelenmesi. *Erciyes Akademi*, 832-859.
- Güzel, C. (2015). Monomit Teorisi Bağlamında Bayan Toolay Destanı. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 191-206.
- Işık, N. (2020). İşlevselcilik Açısından Kuyu Motifinin Türk Kültürü, Edebiyatı ve Sinemasına Yansımaları. *Folklor/Edebiyat*, 281-296.



- Koçer, V. (2021). Bedri Sinan ile Mahperi Hikâyesini Monomit Kuramı Çerçevesinde Anlamlandırma Denemesi. *Folklor Akademi Dergisi*, 94-104.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 323-343.
- Özpay, O. (2020). Monomit Kuramı Bağlamında Kahramanın Yolculuğu: İlk Kan Filmi ve John Rambo Örneği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1109-1119.
- Salman, S. (2020). Postmodern Sinemada Anti Kahraman: Quentin Tarantino Filmlerinin Analizi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi*, 2881-2904.
- Tarhan, E. (2021). Âsumân ile Zeycân hikâyesinin monomit kuramı bağlamında çözümlenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 746-754.
- Tilbe, B. T. (2019). Antik Kahramandan Anti Kahramana: Kahraman Kavramının Kökeni ve Gelişimi. *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi E-Dergisi*, 142-158.
- Tüysüz, D. (2019). Mitolojinin Sinemada Modern Yorumu: “Nerdesin Be Birader?” Ve “Kutsal Geyiğin Ölümü” Filmlerinde Çağdaş Odysseus Ve Agamemnon Hikâyeleri. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 323-341.
- Üçer, N., Dağlı, N., & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Birİnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*, 56-76.
- Yılar, Ö. (2005). Mit-Efsane ve Eğitim. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 383-392.