



## **Ett slag för monomyten**

– En komparativ undersökning av monomytens manifestation i *Onepunch-man*

Ludvig Lofström

**Examensarbete 15 HP**  
**Ämneslärarprogrammet**  
**Institutionen för individ och samhälle**  
**Höstterminen 2016**

Arbetets art: Examensarbete 15 hp, Lärarprogrammet

Titel: Ett slag för monomyten – En komparativ undersökning av monomytens manifestation i *Onepunch-man*

Engelsk titel: One punch for the monomyth – A comparative study of the manifestation of the monomyth in *Onepunch-man*

Sidantal: 19

Författare: Ludvig Löfström

Examinator: Håkan Jansson

Datum: November 2016

*Sammanfattning:* Denna uppsats spårar Joseph Campbells (1949) monomytiska modell genom ONEs webbaserade manga *Onepunch-man* (2009), för att undersöka hur väl verket förhåller sig till monomyten.

*Bakgrund:* Monomyten är ett koncept som är lånat från komparativ religion/mytologi, och myntades av mytologen Joseph Campbell i *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Campbell menar att alla myter följer en förbestämd modell, bestående av tre akter och 17 steg. Den monomytiska modellen har länge genomsyrat populärkultur, och efter gestaltningar i bland annat film och spel, är manga och *Onepunch-man* (ONE, 2009) nästa steg.

*Syfte:* Forskningens syfte är att analysera *Onepunch-man* (ONE, 2009) från ett monomytiskt perspektiv, och utforska hur väl verket förhåller sig till de två första akterna av Campbells (1949) teori.

*Metod:* Uppsatsens syfte besvaras genom att tillämpa en komparativ närläsning av ONEs serie.

*Resultat:* Min forskning fastställer att samtliga steg av monomytens två första akter gestaltas i *Onepunch-man* (ONE, 2009). Uppsatsen bevisar dessutom att ONEs verk fungerar som en modern manifestation av monomytens två första akter.

*Nyckelord:* Litteraturvetenskap, komparativ mytologi, Campbell, monomyt, populärkultur, manga, ONE, *Onepunch-man*

## Innehållsförteckning

1. Inledning .....	1
1.1 Syfte .....	2
1.2 Frågeställningar .....	2
1.3 Tidigare forskning .....	2
1.3.1 Manga .....	2
1.3.2 Monomyten .....	4
1.4 Metod och material .....	5
1.4.1 Metod.....	5
1.4.2 Material.....	6
1.5 Teori .....	7
1.5.1 Joseph Campbell och monomyten.....	7
2. Analys .....	8
2.1 Separation .....	8
2.2 Initiering .....	14
3. Diskussion och avslutning .....	19
4. Vidare forskning .....	20
5. Bibliografi .....	21



## 1. Inledning

Från gudar och gudinnor till monster och hjältar, människors fascination av det övermänskliga går att spåra flera sekel tillbaka i tiden. Genom religion och mytologi spreds storslagna berättelser om godhet och ondska, med övermänskliga aktörer som ett ständigt genomsyrande element. I det forna Romarriket, såväl som i antikens Grekland, tillbad befolkningen ett brett arsenal av gudar för olika syften, samtidigt som heroiska myter fungerade som varnande exempel med moraliska implikationer. Dessa polyteistiska civilisationer har sedan länge rasat, men som fenomen finns det myter som blomstrar än idag, i en ny och uppdaterad form, bland annat genom modern litteratur, film och serietidningar.

I *The Hero with a Thousand Faces* (1949) introducerar mytologen Joseph Campbell konceptet ”monomyt,” även känt som ”hjältens resa,” och argumenterar för att varje hjältemyt följer en förutbestämd schablonmodell med sammanlänkade beståndsdelar. En hjälte eller hjältinga beger sig ut på ett äventyr, överkommer ett kritiskt hinder, för att sedan återvända hem som en förändrad människa. Campbells teori kommer senare att behandlas mer utförligt, och fungerar som en av två centrala delar av denna uppsats. Den andra delen utgörs av ONEs självpublicerade mangaserie *One-punch-man* (2009), som handlar om en till synes helt vanlig ung man vars livslånga dröm om en karriär som superhjärte återuppväcks efter mötet med ett illvilligt förebud. Protagonisten Saitama lämnar som följd till detta möte sitt vanliga liv som kontorsarbetare för att följa sin dröm, och genomgå den träning som krävs för dess förverkligande.

Frågan som min forskning ämnar att svara på är i vilken utsträckning det monomytiska konceptet går att applicera på den första arken av *One-punch-man* (ONE, 2009), som består av kapitel 1-41. Syftet är dessutom att undersöka hur många av monomytens kriterier texter i fråga uppfyller, och om dessa räcker för att klassificera verket som en modern manifestation av Campbells (1949) komparativt mytologiska teori.

## 1.1 Syfte

Syftet med denna uppsats är att analysera *Onepunch-man* (ONE, 2009) utifrån ett monomytiskt perspektiv, och utforska hur väl mangaserien förhåller sig till Joseph Campbells (1949) teori. Min forskning ämnar även att avgöra om verket och dess format fungerar som nästa steg i monomytens evolution.

## 1.2 Frågeställningar

För att uppfylla undersökningens syfte kommer jag att utgå från två frågeställningar som både behandlar manifestationen av monomytens individuella steg i *Onepunch-man* (ONE, 2009) och utforskar verkets potential som en modern gestaltning av monomytens två inledande akter.

- Vilka delar av monomyten exemplifieras i *Onepunch-man*?
- Fungerar *Onepunch-man* som en modern gestaltning av monomytens första två akter?

## 1.3 Tidigare forskning

### 1.3.1 Manga

Min undersökning av *Onepunch-man* (ONE, 2009) saknar föregångare inom forskning som bedrivits på engelska samt svenska, och jag har som kompensation för avsaknaden av tidigare forskning kring verket i fråga funnit stöd i allmänt vetenskapliga texter om manga som litterär form. Denna del av uppsatsen kommer att ta avstamp i forskning om manga, och fortsätta vidare till monomyten och dess relation till litteratur och populärkultur.

*Japanese Visual Culture* (MacWilliams, 2008) behandlar mangans plats i Japans historia, nutida manga och anime inom både japansk och västerländsk popkultur och mediets narratologiska mönster. Manga är en japansk motsvarighet till den traditionella serietidningen, och har visat sig vara en betydelsefull del av landets populärkultur, med tydliga kopplingar till Japans historia. Konstformens rötter har spårats tillbaka till traditionell karikatyr som

användes bland annat för att kritisera brister i både samhället och hos människor (s.26). Namnet ”manga” etablerades någon gång efter perioden mellan 1912-1926, och applikationen av internationella influenser, bland annat i form av den franska målaren Bigots satiriska seriespalter om den japanska regeringen och det japanska samhället, har visat sig vara essentiell (s. 30). Enligt MacWilliams (2008) är satir ett element som fortfarande präglar den litterära formen, trots de omfattande förändringar som manga har genomgått sedan Bigots tid. Satirens grepp om den japanska serietidningen tydliggörs i ONEs *Onepunch-man* (2009), som tycks anspela på klassiska superhjältetidningar likt *Superman* vid upprepade tillfällen. Dessa anspelningar omfattar bland annat en rad av explicita faktorer, till exempel de utstyrselar som de två protagonisterna bär.

Robert E. Brenner (2007) skriver att manga idag står i direkt konkurrens med den västerländska serietidningen, och successivt ersätter dess plats på hyllorna i bokhandlar runt om Jorden. Den breda genren har något att erbjuda de allra flesta läsare, och är även ansvarig för ett uppsving av kvinnliga serietidningskonsumenter. Formatets relevans blir påtaglig när tidskrifter som *New York Times Book Review* och *Entertainment Weekly* har börjat att recensera olika mangatitlar på en återkommande basis. De negativa stereotyper som den västerländska serietidningen tidigare har bekämpat faller nu på manga, som i vissa internationella kretsar fortfarande ses som något skadligt för barn och ungdomar. Brenner behandlar vidare förståelsen av manga som ett litterärt medium, med särskild inriktning på karaktärsdesign, känslor, visuell och implicit symbolism (s. 28-59). På grund av att *Onepunch-man* (ONE, 2009) utläses på ett sätt som är snarlikt den metod vi konsumerar en klassisk serietidning blir dessa delar av Brenners forskning irrelevant. Den enda konkreta skillnaden ligger i det faktum att all manga har ett spegelvänt upplägg mot västerländska serietidningar, vilket innebär att en läsare börjar att bläddra från vad som vanligtvis skulle markera seriens slut. Denna princip gäller även bildernas rutföljd, som läses från höger till vänster.

### 1.3.2 Monomyten

Campbells monomytiska teori har konstant varit relevant sedan konceptets myntning och publiceringen av *The Hero with a Thousand Faces* år 1949. Monomyten har gestaltats genom olika media under olika tidsperioder, och de kanske mest prominenta exemplen på monomytens manifestationer dök upp under 1970-1980-talet. Enligt Brode och Deyneka (2012) uppenbarades den tydligaste gestaltningen av Campbells monomyt i den första delen av George Lucas *Star Wars*-trilogi, där samtliga av monomytens 17 steg manifesteras (kap. 4). Monomyten kan utläsas i ett flertal liknande äventyrsfilmer, och under senare år har filmer som *The Terminator* (1984-2003), *The Matrix* (1999-2003) och *Sagan om Ringen* (2001-2003) fungerat som relativt moderna tolkningar av monomyten. Det monomytiska konceptet har dessutom visat sig vara av särskilt intresse inom både spel- och serietidningsindustrin, där Campbells modell har använts flitigt.

I en avhandling utforskar Carli Wrisinger (2014) kopplingen mellan monomyten och spelserien *The Legend of Zelda*, med ytterligare utsträckning till monomytens funktion i modern media. Även Wrisinger identifierar monomytiska element i filmer, och använder bland annat *Star Wars* och *Sagan om Ringen* som exempel, samtidigt som hon redogör hur Vogler's *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (2007) fungerar som en instruktionsbok för både etablerade och aspirerande manusförfattare än idag (s. 1). Dessa författare arbetar dock inte exklusivt inom filmproduktion, utan sträcker sig också vidare till den blomstrande spelindustrin (s. 2).

Spelserien *The Legend of Zelda* sticker ut från mängden med avseende på sina monomytiska influenser, och har under de senaste årtionden resonerat med sina konsumenter på emotionella nivåer, direkt kopplade till den mänskliga erfarenheten. Wrisinger menar att vår förståelse av monomyten kräver en viss justeringsgrad för att passa den struktur som rollspelet följer, vilket blir ett resultat av den utvecklingen som populärkulturen har genomgått sedan etablerandet av den monomytiska teorin. Wrisinger förklarar dessutom att hjälteäventyret är en del av människans kulturella identitet, och att den monomytiska modellen därför får rum att gestaltas i den moderna civilisationen. Myten och hjälten har en berättigad plats inom vår kultur än idag, om än i en uppdaterad siluett (2014, s. 3-4).



Enligt Wrisingers forskning är denna siluett av en elektronisk art, och hon menar att den moderna manifestationen av monomyten tydligt demonstreras i berättelsedrivna spel likt *The Legend of Zelda* (kap. 5-6).

Houman Sadris forskning spinner vidare på ett liknande nät, och behandlar den moderna monomyten utifrån ett feministiskt perspektiv i texten *The Super Heroine's Journey: Comics, Gender and the Monomyth* (2016). Likt Wrisinger (2014) redovisar Sadri (2016) hur Campbells (1949) arbete idag lever vidare i nya format, men tar sig dock an forskningen från en annan vinkel, med fokus på en problematisering av avsaknaden av trovärdiga hjältinnor i serietidningar med tydliga kopplingar till den monomytiska arketypen (Sadri, 2016, s. 1). Både Sadri och Wrisinger (2014) beskriver en uppdatering av Campbells nu 67 år gamla modell som något nödvändigt, och argumenterar för vikten i förändringar av den grundläggande monomyten. Förändring är synonymt med utveckling, och i ett kulturellt klimat där klassiska myter inte längre kan anses vara normativa blir alternativ till dessa av särskilt intresse. Efter berättelser och böcker har klassiska serietidningar, filmer, serier och spel upprätthållit monomytens aktualitet genom världens kulturella utveckling. Min uppsats ämnar att utforska om den japanska mangan, specifikt *Onepunch-man* (ONE, 2009), kan markera en ny roll för monomyten inom modern populärkultur.

## 1.4 Metod och material

### 1.4.1 Metod

För att kunna uppfylla uppsatsens syfte och svara på de sammanknutna forskningsfrågorna ämnar jag att utföra en komparativ närläsning (Hellspong, 2001, s. 79-81) av *Onepunch-man* (ONE, 2009). Jag kommer att utgå från de monomytiska steg som presenteras i Campbells (1949) *The Hero With a Thousand Faces*, och kronologiskt identifiera manifestationer av dessa i *Onepunch-man* (ONE, 2009). Det kronologiska tillvägagångssättet kommer endast att användas för den monomytiska modellen. Om exempelvis steg två gestaltas före steg ett, kommer steg två att markeras, och sedan återvändas till efter att behandlingen av steg ett är fullföljd.

### 1.4.2 Material

År 2009 publicerade den japanska författarpseudonymen ONE det första kapitlet av mangaserien *Onepunch-man*, (2009) som idag har genererat miljontals träffar på ONEs egen hemsida, där han själv publicerat webbserien gratis under de senaste sju åren. Seriens framgång har under senare år lett till utvecklingen av en TV-adaption, som ytterligare cementerade ONEs framtid som mangaartist. *Onepunch-man* följer protagonisten Saitama, eller Onepunch-man: den starkaste hjälten i staden Z på en planet som porträtteras som en snarlik kopia av Jorden. Saitama och hans heroiska alter ego besitter en omätbar styrka, och precis som namnet Onepunch-man indikerar kan han besegra varje hot med ett enda slag. Karaktären blir hursomhelst snabbt uttråkad på grund av avsaknaden av ett genuint motstånd hos sina fiender, och drömmer bokstavligen om att hitta en rival värdig titeln. Allt eftersom att Saitama blir mer aktiv i sin roll som försvarare av staden Z, och dess association för hjältar, introduceras nya karaktärer och utmaningar. Dessa utmaningar uppenbaras i en kamp för erkännande, då Saitama regelbundet faller offer för diskriminering på grund av sitt besynnerliga utseende. Hjälten, som ursprungligen porträtterades som en fysiskt normal karaktär, genomgick en extrem förvandling efter tre år av intensiv träning, och tappade bland annat sitt hår som en konsekvens av denna träning. ONEs *Onepunch-man* (2009) har ännu inte nått ett avslut, och omfattar mer material än vad som är rimligt att behandla. Den information som krävs för bedriften av min forskning täcks av webbseriens 1:a-41:a kapitel. Detta textspann markerar även första berättelsearkens<sup>1</sup> omfång, och kommer att fungera som en tydlig avgränsning för min uppsats. Det faktum att mangan ännu inte är avslutad innebär att jag inte kommer att behandla monomytens tredje akt, eftersom att denna akt är beroende av ett konkret slut på en berättelse. Samtliga jämförelser och analyser kommer att fokuseras mot, men inte begränsas av, verkets protagonist. Motiveringen för detta ligger i betydelsen av en berättelse eller myts helhet, där olika karaktärer har varierande funktioner, samt föreställningen om hur samspelet mellan dessa karaktärer och de rådande omständigheterna skapar ett viktigt sammanhang.

---

<sup>1</sup> Utökad handling som genomsyrar flera kapitel/episoder i en serie.

## 1.5 Teori

### 1.5.1 Campbell och monomyten

Joseph John Campbell föddes den 26 mars 1904, och hann under sina 83 år i livet utmärka sig som en av världens mest eminenta mytologer. Campbell är kanske mest känd för sitt arbete inom komparativ religion och komparativ mytologi, mer specifikt för sin roll som upphovsmannen till det monomytiska konceptet. I *The Hero with a Thousand Faces* (1949), argumenterar Campbell för att varje myt, saga, och berättelse essentiellt är densamma: en grundberättelse med vissa ytliga variationer och omtolkningar, oavsett från vilken ände av världen som myten i fråga härstammar:

Whether we listen with aloof amusement to the dreamlike mumbo jumbo of some red-eyed witch doctor of the Congo, or read with cultivated rapture thin translations from the sonnets of the mystic Lao-tse; now and again crack the hard nutshell of an argument of Aquinas, or catch suddenly the shining meaning of bizarre Eskimo fairy tale: it will always be the one, shape-shifting yet marvelously constant story that we find, together with a challengingly persistent suggestion of more remaining to be experienced than will ever be known or told (s. 2).

De stöttande argumenten behandlar framförallt litteraturvetenskapliga och arkeologiska fynd, men enligt Campbell så har de mest häpnadsväckande framstegen uppstått från mentalsjukhus. Han beskriver texter från psykoanalytikerna Freud och Jung som oombärliga, och menar att dessa har bevisat hur myten och dess hjältar har överlevt antiken och frodas än idag (s. 2-3).

För att påvisa validiteten av sin monomytiska teori delar Campbell upp konceptet i tre akter: *separation*, *initiation* och *återkomst* (s. 23, 1949). Dessa tre akter, som han även kallar monomytens kärnenhet, omfattar totalt 17 steg, och fungerar som en rad av vägmärken för hjälteäventyret. Monomyten karaktäriseras bland annat av omständigheterna som tvingar hjälten att bege sig ut på sitt äventyr, övervinnandet av en kris och återvände i triumf. En berättelse kan klassificeras som monomytisk även om dess hjälte inte genomgår samtliga av monomytens steg. En majoritet av dessa bör dock genomgå under loppet av en myt eller berättelse för att denna med säkerhet skall kunna anses vara en manifestation av monomyten. Detta system innebär att subjektivitet och egen tolkningsförmåga blir en återkommande

faktor, eftersom att det är möjligt att utläsa något/några av Campbells steg med stöd av en abstrakt natur, snarare än dess konkreta motsvarighet. De steg som är representativa för sina respektive akter blir dessutom mer avgörande än andra, vilket innebär ett ytterligare förstärkt anspelande på läsarens tolkning av verket i fråga. På grund av hur *Onepunch-man* (ONE, 2009) ännu inte nått ett avslut kommer den sista aktens byggstenar vara av minimal relevans för analysen, och fokus kommer därför att riktas mot de två första akterna.

## 2. Analys

Denna analys har genomförts som en parallell jämförelse mellan de 11 steg som utgör de två första akterna av Campbells (1949) monomyt, och kapitel 1-41 av ONEs *Onepunch-man* (2009). Forskningen har framförallt bedrivits genom en närläsning av både den komparativt mytologiska teorin och det skönlitterära verket. Analysen har dessutom fortskridit kronologiskt, där jag har arbetat igenom Campbells monomytiska steg i en fallande ordning, från början till slut, samtidigt som jag letat efter gestaltningar av dessa i *Onepunch-man*. Detta i enlighet med Hellspongs (2001) metod för komparativ analys (s.79-81). Läsningen av *The Hero with a Thousand Faces* har inte alltid resulterat i konkreta manifestationer av monomyten i *Onepunch-man*, utan har ofta erbjudit metaforiska fynd istället. Joseph Campbells verk består till stor del av liknelser och metaforer, vilket, tillsammans med det faktum att *Onepunch-man* producerats flera decennier senare, innebär att egen tolkning uppmuntras och blir vital för modern forskning kring ämnet.

### 2.1 Separation

Ett äventyr kan börja på flera olika sätt: det klassiska scenariot där en prinsessa bortrövas och en ung beundrare tar upp jakten på förövarna i hopp om att återförenas med sin käreasta, en liten pojke bevittnar mordet på sin familj, och låter sin längtan efter hämnd förstärkas i takt med sin egen uppväxt, eller när höjden av ett begär för hjältedåd uppnås när en till synes helt vanlig ung man tar sig an ett krabbmonster som löper amok i en storstad. Trots att det sistnämnda exemplet initialt kan tyckas vara udda, så är upplägget i sin essens detsamma: en tillfällighet motiverar *ett kall till äventyr*<sup>2</sup>, och ödets kugghjul börjar att snurra. Detta kall

---

<sup>2</sup> Stegen har ungefärligt översatts från sina ursprungliga engelska titlar.

markerar början av monomytens första akt, *separationen*. Exemplet bestående av en ung mans möte med ett krabbmonster är taget ur *Onepunch-man* (ONE, kap. 2, 2009), och monstret Crabrante fungerar som vad Campbell (1949) kallar ett *förebud* för vad som i verket komma skall. I monomyten spelar förebudet en viktig roll, vars plötsliga uppenbarelse inleder protagonistens äventyr. *Onepunch-mans* förhållande med det monomytiska konceptet är från början en avvikelse från den monomytiska modellen, då seriens protagonist, Saitama, besestrar (och dödar) det monströsa förebudet Crabrante för att rädda livet på en liten pojke som monstret valt ut som sitt nästa offer. Förebudet i berättelsen om Saitama är ingen välmenande eller hjälpsam karaktär som stöttar hjälten under äventyrets gång, men uppfyller fortfarande sitt syfte som provocerande kraft. I *The Hero with a Thousand Faces* (1949) exemplifierar Campbell ett klassiskt förebud med en saga om en liten prinsessa som har tappat bort sin leksak, och då erbjuds hjälp av en talande groda, som utlovas en plats vid prinsessans sida som gengäld. Grodan lyckas återhämta prinsessans leksak, men lämnas ensam så fort han återlämnat leksaken till prinsessan, som bryter sitt löfte (s. 46-47). Trots att ONE (2009) och Campbell (1949) skildrar monomytens förebud på två tydligt skilda sätt, så är den provocerande funktionen närvarande i båda exempel. Verkens karaktärer tvingas till handling. Den annorlunda gestaltningen av monomytens förebud i *Onepunch-man* (2009) är särskilt intressant eftersom denna sorts avvikelse är ständigt förekommande i verket, där progressionen genom monomytens steg oftast fortskrider på okonventionella sätt, men når samtidigt ett resultat som går i linje med den klassiska monomyten.

Saitamas möte med Crabrante är för monomytens schablon okonventionellt på flera nivåer, men även ett alternativt sätt att angripa äventyrets förebud är en förhållning till Campbells koncept. ONE tacklar dock vad Campbell (1949) benämner som *jagets uppvaknande* (s. 47) med en relativt typisk metod, där Saitama under det dödliga mötet med Crabrante når insikten om hur hans dåtida jobb som kontorsarbetare inte är menat för honom, och att han alltid drömt om att bli en superhjälte som ”besestrar stereotypiska skurkar som [Crabrante]... Med ett slag” (ONE, kap. 2, 2009). Här framställs *Onepunch-mans* uppvaknande i princip ordagrant i samspel med sin första triumf som hjälte. I de följande bildrutorna följs kampen mot Crabrante upp med en kronologisk brytning tillbaka till nutiden, och en inre monolog där *Onepunch-man* förklarar hur hans tre år långa träningsregim resulterade i förlusten av hans hår, samtidigt som han ger uttryck för sitt känslomässiga tomrum (kap.2, 2009). Enligt Campbell innebär jagets uppvaknande alltid ett dödsfall och ett återupplevande, som i *Onepunch-mans* fall representeras av Saitamas metaforiska död, och *Onepunch-mans* födelse.

Campbell redovisar Freuds förslag om hur varje separation och varje ny födelse producerar ångest, vilket även resonerar med födelsen av Onepunch-man, som trots att han uppnått det mål som han alltid drömt om, ändå upplever en påtaglig ångest över hur ouppfylld han känner sig (1949, s. 47-48).

Crabrante är inte det enda förebudet som Onepunch-man möter under seriens gång. Under kapitel fem, sex och sju av *Onepunch-man* (ONE, 2009) introduceras cyborggen Genos, som kommer att bli ett betydligt mycket tydligare exempel på monomytens förebud. Genos och Onepunch-man träffas när de två hjältarna går emot en gemensam fiende, och efter att Genos misslyckas att övervinna skurken, ser han med häpnad på när Onepunch-man besestrar den myggliknande skurken med oengagerat slag. Efter att ha bevittnat Onepunch-mans styrka ber Genos Saitama att ta sig an honom som lärling. Efter mycket motvillighet får Genos lov att ansluta sig till Saitama, och under mangans kommande volymer visar sig förhållandet mellan de två hjältarna resultera i ett ensidigt utbyte. Genos, som eftertraktar styrka, får råd som inte alls går att applicera på cyborgens fysik, Saitama gynnas dock av sin lärlings intelligens, som kompenserar för hans egen enfald. Genos förser dessutom Saitama med ett syfte som den uttråkade hjälten så desperat eftersöker. Precis som i Campbells (1949) exempel på ett förebud med den lilla prinsessan och grodan, är utbytet mellan Saitama och Genos ensidigt (s. 46-47).

Enligt Campbell (1949) kan det stundvis, under den långa perioden av dokumenterade myter, förekomma fall där berättelsens protagonist demonstrerar en *vägran för kallet till äventyr* (s. 54-63). Dessa instanser kan tänkas bestå av berättelser där andra intressen kommer före kallet till äventyr, och där hjältens prioriteringar istället riktas mot vardagen och ansvaret som följer. När en protagonist väljer att inte bejaka en berättelses äventyr inverteras myten: karaktären som ursprungligen är tänkt att fungera som en räddare förvandlas till ett offer som själv behöver räddas från vardagens gråa fångelse (Campbell, 1949, s. 54). Denna vägran, eller åtminstone motvillighet, är något som genomsyrar ONEs *Onepunch-man*, där verkets protagonist är i ständig konflikt med tomheten i sitt inre och en konstant ouppfylldhet. Detta är något som börjar porträtteras redan under det seriens första kapitel, där Saitama tydligt uttrycker sin frustration efter att ha besekrat ännu en motståndare med ett enda slag. Under mangans förlopp accentueras Onepunch-mans ofullständighet ytterligare, och denna progression blir allt mer tydlig i kapitel 2, 3, 4 och 5, för att sedan komma till en sorts vändpunkt i kapitel 6 och mötet med förebudet Genos (2009).

Nästa steg i monomytens första akt signaleras av *övernaturlig hjälp* (Campbell, 1949) och berör enbart de äventyr där hjälten väljer att svara på kallet, vilket Saitama gör, om än med motvillighet. Den klassiska gestaltningen av övernaturlig hjälp i monomyten kommer i form av en mystisk, men välmenande gammal kvinna eller man, som förser protagonisten med medel till att nå sitt mål och för att överkomma eventuella hinder (s. 63). I detta steg kan man notera en intressant skillnad mellan *Onepunch-man* (ONE, 2009) och monomytens typiska koncept, då Saitamas hjälp inte nödvändigtvis är övernaturlig, beroende på hur man definierar ordet. Cyborgen Genos får här sin tredje monomytiska funktion, efter att tidigare agerat som både förebud och vändpunkt. Trots att karaktären Genos varken är en gammal man eller kvinna, råder det inga tvivel om att lämpligen beskrivs som övernaturlig.

Nationalencyklopedin (2016) definierar ordet *övernaturlig* enligt följande: ”som inte tillhör den kända verkligheten och bryter mot naturlagar.” Denna definition ger ytterligare tyngd till föreställningen av Genos som övernaturlig. Den extremt avancerade cyborgens är utrustad med en bred arsenal av futuristiska vapen som i skrivande stund inte har någon verklig motsvarighet, och uppvisas under bland annat kapitel 5 och 6 (ONE, 2009).

Genos roll som stöd till Onepunch-man är samtidigt oförnekbar. Saitama må inte vara i behov av någon uppbackning när det kommer till kampen mot vad som i serien målas upp som ondska, men som individ saknar han ett syfte såväl som ett förhållande till den allmänhet han skyddar. I kapitel 15 introducerar Genos Onepunch-man till hjälteorganisationen ”Super Hero Foundation,” och förser således den obesegrade hjälten med ett syfte: att vinna befolkningens erkännande (ONE, 2009). Campbell (1949) förklarar hur den övernaturliga hjälpens figur i regel representerar ett helgon eller en jungfru, ett förkroppsligande av oskuld (s. 65), vilket medför ytterligare paralleller till Genos, som är skapad med en orubblig uppfattning av etos, och på grund av sin artificiella natur är en given manifestation av oskulden. Likheterna fortsätter att förstärkas genom Campbells beskrivning av den maskulina hjälpredan, som regelbundet antar formen av en eremit eller smed (s. 66). Fram till sitt möte med Saitama har Genos levt ett isolerat liv (eremit), och hans beroende av teknologi och vapen för snabbt tankarna till en smed.

Campbell (1949) förklarar hur moders- och fadersgestalter ofta fungerar som monomytens *tröskelvaktare*, och exemplifierar fenomenet med legenden om den grekiska solguden Apollo, och hans jakt efter Daphne, dotter till floden Peneus. Apollo förföljde den vackra Daphne i

hopp om att vinna hennes gunst, men en rädd Daphne förbannar sin skönhet på grund av den oönskade uppmärksamheten som var sammanknuten med hennes utseende. Daphne springer så snabbt och så långt som hennes ben kan bära henne, tills att hon når sin far, floden Peneus, där hon ber honom att tillintetgöra hennes skönhet. Peneus förverkligar Daphnes önskan, den omatchade skönheten förvandlas till ett träd. Daphne fann trygghet hos sin föräldrar, och antog sin moder, Gaias form (s. 50-51). Likheterna mellan berättelsen om Daphne och den om Saitama är inte uppenbara, men heller inte osynliga: Saitama, precis som Daphne, antar en annan form, och förvandlas från en vanlig, möjligtvis attraktiv ung man, till en oansenlig superhjälte med fysiska karaktärsdrag som typiskt förknippas med äldre man, en fadersfigur. Trots att *Onepunch-man* (ONE, 2009) inte förser läsaren med någon bild eller beskrivning av Saitamas fader, och något mer än spekulationer om eventuella likheter inte går att utläsa, menar jag att förhållningen till monomyten finns där, även om egna tolkningar brukas. Det behöver inte handla om vare sig en biologisk eller bokstavlig maskulin förebild. Fadersfigurer går hand i hand med ideal, och Saitamas förvandling till Onepunch-man är ett självförverkligande. Han (Saitama) blir sitt eget ideal (Onepunch-man), och till en utsträckning även sin egen fadersfigur.

Campbell (1949) beskriver monomytens nästa steg, *den första tröskeln*, som ett hinder för hjälten att överkomma med hjälp av *sitt ödes personifieringar* (s. 71). Om hjälten triumferar vinner han åtkomsten till "the zone of magnified power" (s. 71). I *Onepunch-man* (ONE, 2009) uppenbaras den första tröskeln i samband med protagonistens anslutning till hjälteorganisationen, och tröskelns väktare blir då organisationens medlemmar, och kanske framförallt planetens invånare vars uppskattning han eftersöker. Campbell beskriver äventyret bortom tröskeln som en mörk, okänd och farlig plats (s. 71), men utforskat territorium innebär också ett löfte om något mer och kanske något bättre. För Saitama som på grund av sin styrka inte har någon anledning att oroa sig för yttre hot är det hjälten inre demoner som blir de allra farligaste fienderna. Detta förklarar varför han väljer att ta risken att misslyckas med övervinnandet av folkets tillit. Det blir hans bästa chans till att visa sitt värde.

Varje punkt av den första tröskeln kan enligt det ovanstående argumentet finna uppfyllande i *Onepunch-man* (ONE, 2009), där Genos får ytterligare en roll, som personifieringen av Saitamas öde, eftersom att Genos redan erkänns som en hjälte, men även i hans roll som guide. Trots att Genos ansluter sig till hjälteorganisationen samtidigt som Onepunch-man så är Genos redan en omtyckt och relativt välkänd hjälte, och representerar på så sätt den dröm



som Onepunch-man åtrår. Genos visar alltså sin mästare vägen till äventyrets första tröskel (anslutningen till hjälteorganisationen), varpå Onepunch-man konfronterar dess väktare (organisationens medlemmar och allmänheten) i hopp om att vinna deras erkännande. För en person som Saitama, som redan besitter den ultimata fysiska makten, fungerar hans medmänniskors bekräftelse som ett alternativ till vad Campbell (1949) kallar ”magnified power” (s. 71).

Campbell (1949) utforskar inte möjligheten av en eventuell fadersfigur som tröskelväktare, och trots att denna är värd att nämna i *Onepunch-mans* (ONE, 2009) fall, så erbjuder en mer nära läsning ett annat, möjligtvis mer trovärdigt alternativ till passagen av den första tröskeln. En ytlig läsning av ONEs manga presenterar Saitamas kamp mot diverse skurkar och monster som verkets huvudsakliga äventyr. Enligt Campbells (1949) monomytiska modell är det genom denna tolkning otydligt när tröskeln till äventyret passeras av Onepunch-man, och även vem som då kan kallas tröskelns väktare, om en sådan överhuvudtaget existerar. Min alternativa tolkning arbetar på en något mer abstrakt nivå, där Saitamas fadersfigur representerar ett ideal, och hjälten egentliga äventyr är hans jakt efter erkännande.

Det slutgiltiga steget i Campbells (1949) första akt, *valens mage*, representerar hjälten fullständiga separation från sin självbild, men även från hur han uppfattar världen omkring sig. Övergången till detta steg visar traditionellt att hjälten är villig att förändras och genomgå en metamorfos, och konsumeras av det okända:

The idea that the passage of the magical threshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale. The hero, instead of conquering or conciliating the power of the threshold, is swallowed into the unknown, and would appear to have died (Campbell, 1949, s. 83).

Saitama genomgår en tydlig förändring under de tre år han spenderar med träningsregimen som avslöjas under kapitel 11 (ONE, 2009), men är det rimligt att jämföra denna förändring med död och återuppståndelse? På ytan finns det tydliga faktorer som stämmer överens med *valens mage*: Saitama ”dör” och återuppstår som Onepunch-man, något som tidigare etablerats vara ett konkret förverkligande av Saitamas ideala självbild (kap. 2). Protagonisten förvandlas, och överger sin forna självbild som den av en ordinär kontorsarbetare till fördel för sitt ideella, brottsbekämpande jag. Trots detta självförverkligande känner sig Onepunch-

man fortfarande ouppfylld, och är därmed fundamentalt oförändrad från den person han var före sitt möte med Crabrante och den fysiska förvandling som följde.

### 3.2 Initiering

Den andra aktens början markeras av hjälten progression genom *prövningarnas väg*, där han tvingas att genomgå en rad utmaningar för att visa sitt värde. Enligt Campbell uppenbarar sig dessa prövningar i ett drömlandskap med en tvetydig form, där hjälten ofta får hjälp av sin övernaturliga hjälpreda (Campbell, 1949, s. 89). I Saitamas fall äger prövningarna inte rum i ett drömlandskap, och de är heller inte av en tvetydig form, och blir snarare en inverterad version av det monomytiska steget, med två undantag som behandlas i nästa stycke. För att Onepunch-man ska förtjäna en plats i hjälteorganisationen behöver han genomgå ett inträdesprov, bestående av fyra fysiska värderingar och ett skriftligt prov. Konstrasten mellan Onepunch-mans test och de episka prövningar som ofta beskrivs i olika myter fungerar som tydliga motsatser. I myterna har hjälten i regel levt ett vanligt liv fram till det ögonblick då han ställs inför en rad av nästintill omöjliga prövningar. Saitama däremot, som har levt en superhjältes liv långt innan sitt inträdesprov, möts av ett anti-klimax bestående av bland annat sidohopp, tyngdlyftning och ett skriftligt prov (ONE, 2009, kap. 16). Detta är troligtvis en medveten författarkommentar om genrens klichéartade natur. De två undantagen från *Onepunch-mans* invertering av monomyten utgörs av faktumet att Genos spelar en central roll i Onepunch-mans anslutning till hjälteorganisationen, där han som övernaturlig hjälpreda går så pass långt som att genomgå intagningsprovet tillsammans med sin mästare. Det är dessutom inte ovanligt att målet med prövningarnas väg för protagonisten är att antingen utvecklas i sin roll som hjälte, och ytterligare närma sig sitt slutgiltiga mål, eller vinna omgivningens förtroende och erkännande. För Onepunch-man är prövningarnas väg en metod för att nå det erkännande som tidigare behandlats, vilket i hans fall kräver en utveckling mot att bli en mer sympatisk karaktär.

Inversionen av *Onepunch-mans* (ONE, 2009) förhållning till Campbells (1949) monomyt fortsätter i och med initieringens andra steg, *mötet med Gudinnan*. Steget, som Campbell kallar ”det ultimata äventyret,” (s. 100) kretsar runt ett tema som inte finner någon uppenbar motsvarighet i *Onepunch-man: kärlek*. Hjälten möte med kärleken behöver inte nödvändigtvis komma i form av ett möte med en bokstavlig Gudinna, och heller inte i den av

romantisk kärlek. Gudinnan fungerar som en allmän term för en kvinna med särskild betydelse. Det kan handla om hjältens moder, hans syster, hans vän, men självklart även om ett subjekt för hans romantiska beundran (Campbell, 1949, s. 102). Oavsett vilken tolkning av detta möte som appliceras på *Onepunch-man* (ONE, 2009) är det svårt, om inte omöjligt, att producera ett intressant resultat. Mangans tydliga avsaknad av kvinnliga karaktärer innebär att antalet eventuella kandidater är långt redan från början, och när man sedan tar Saitamas kontakt med dessa karaktärer i åtanke blir resultatet i princip obefintligt. En inverterad läsning av den monomytiska modellen erbjuder två tänkbara alternativ. Det ena innebär att mötet med Gudinnan blir *mötet med Gud*, samtidigt som det andra alternativet är att *Onepunch-man* fullständigt tar avstånd från all sorts kärlek. Saitamas blaséartade personlighet gör att det första alternativet är mindre troligt än det andra, vilket ytterligare stöttas av ett uttalande i kapitel 9, där Saitama förklarar att han inte är intresserad av män. Faktum är att serien knappt behandlar Saitamas sexualitet överhuvudtaget, och karaktären framstår som asexuell, om något.

Avsaknaden av kärlek och konkreta förhållanden i *Onepunch-man* (ONE, 2009) är dock inte utan logik, och förstärker Saitamas tydligaste karaktärsdimension. Till skillnad från klassiska superhjältar likt Superman, som har sin Lois Lane, så är ONEs protagonist ensamstående, utan något romantiskt intresse. *Onepunch-man* är en direkt invertering av exempelvis Superman-arketyper, vilket gör honom mer avskalad, och innebär att ytterligare vikt läggs på hans identitet som hjälte, samtidigt som det försvagar hans position som en "vanlig" människa. *Onepunch-man* är en superhjälte. Som Saitama lever han en anspråkslös livsstil, och tiden utan *Onepunch-mans* dräkt spenderas på samma sätt som för en vanlig, arbetande människa: framför en skärm. Den avskalade naturen av Saitamas karaktär har en stor del i att han blir så intressant. Han räddar inte världen för att skydda någon emotionellt betydelsefull. Han gör det för att det är vad han alltid drömt om, och kanske framförallt för att det bjuder in möjligheten till att en dag möta en riktig utmaning. Monomytens nästa steg, *kvinna som en fresterska*, har en är något missledande titel, eftersom hjältens frestelse inte alls behöver komma i formen av en kvinna, eller en person överhuvudtaget. Kvinnan är inte mer än ett exempel i detta fall, en metafor för hjältens fysiska eller materiella sidospår, en distraktion (Campbell, s. 111-116). En bokstavlig tolkning av detta steg skulle innebära ett abrupt stopp i spårningen av monomyten i *Onepunch-man* (ONE, 2009), men genom att utveckla Campbells metafor uppenbarar sig tydliga anknytningar mellan monomyten och verket i fråga. Trots att Saitama inte har demonstrerat något som helst intresse för varken sex eller romantik, betyder

inte detta att hjälten inte upplever åtrå. I Saitamas fall gestaltas denna lockelse med sökandet efter den utmaning som hastigt nämndes i det föregående stycket. Den obesegrade Onepunch-man lider av faktumet att han ännu inte lyckats hitta en motståndare värdig att kalla rival, och det är här som vi finner hans frestelse.

ONE (2009) målar upp sin protagonist som ständigt sökande efter en utmaning redan från seriens första kapitel, där Onepunch-man tydligt uttrycker sin besvikelse efter att han återigen besegrat en motståndare med endast ett slag. Den röda tråden fortsätter igenom kapitel två, där läsaren erbjuds en ledtråd till hur den tomhet som hjälten upplever är kopplad till avsaknaden av stimulans. I kapitel tre sympatiserar Onepunch-man med en fiende som tror sig vara världens starkaste, men som ändå känner sig tom på insidan. Strax efteråt beskriver han ordagrant hur negativt han upplever känslan av att besitta en överväldigande styrka: "Having an overwhelming power is boring as hell." Det är tydligt att denna avsaknad är ett allvarligt problem för Saitama, som i det följande kapitlet drömmer om att han äntligen funnit den utmaning som han desperat eftertraktar, för att sedan vakna upp till mer besvikelse (kap. 4).

I have become too strong. There is no sign of evil in the world dying completely out or even shrinking in numbers. There was evil before I became a hero as a hobby and it hasn't changed ever since. That means, my actions as a hero haven't had any real effect on this world as a whole. But that doesn't bother me in the slightest because I'm only acting like a hero as a way of selfsatisfaction. Fighting evil under the name of justice gives me pleasure and excitement. It's what saved me when I had lost the will to live. Now, however... I'm facing a big problem... My emotions are weakening day after day. In other words, I'm becoming emotionally numb. I feel no fear, no joy. I feel no excitement, no anger either. Could it be that I ended up losing something that is essential for a human being in exchange for power?  
(ONE, 2009, kap. 5)

Min koppling mellan Campbells (1949) koncept och *Onepunch-man* (ONE, 2009) blir allt mer abstrakt under monomytens följande steg, där en karaktär utan något tydligt motstycke i *Onepunch-man* får en central roll. *Försoning med fadern* är likt det föregående steget enligt mig något missledande i det faktum att denna försoning, eller konfrontation, inte nödvändigtvis interagerar med en fadersfigur, utan snarare vad fadersfiguren representerar. Campbell (1949) förklarar hur försoningen framförallt handlar om hur hjälten måste ta sig an den svåra uppgiften och överge sitt ego, och hur, enligt monomyten,

prövningen ofta underlättas med hjälp av en kvinnlig karaktär, vars förmågor är menade att skydda protagonisten under hans konfrontation med sin fadersfigur (s. 120). För *Onepunch-man* är detta problematiskt på flera nivåer. En alternativ tolkning av konceptet skulle kunna betyda att Saitama istället tar hjälp av en manlig karaktär inför konfrontationen av sin fadersfigur. Detta är mer sannolikt, och karaktären Genos, som tidigare assisterat *Onepunch-man* ligger nära till hands. Ett kritiskt problem kvarstår dock i och med att *Onepunch-man* inte innehåller någon karaktär som till någon definition av ordet kan beskrivas som Saitamas fadersfigur.

En fadersfigur behöver inte nödvändigtvis vara en biologisk fader. Det behöver inte heller röra sig om en karaktär att se upp till. Vad som verkar vara nästan universellt i gestaltningen av fadersfiguren är istället makten som han besitter. Campbell (1949) beskriver mötet med denna fadersfigur, som även betecknas som "father-face" (s. 120), mer som en konfrontation än en försoning, där prövningen liknas med en strid mellan far och son. Modern, som genomgående har porträtteras som ett stöd till hjälten reflekteras av fadersfiguren och det hinder han utgör. Skillnaden är den mellan gott och ont, och fadersfiguren representerar den kraft som har mest inflytande över hjälten. Så vem är detta i Saitamas fall? Vilken kraft är större än hans egen? Det finns ingen motsvarighet till Saitamas styrka, och därmed kan försoningen omöjligtvis vara med en explicit faktor, utan handlar istället om en konfrontation med sig själv.

Jag har tidigare behandlat Saitamas monolog och internaliseringen av en eventuell fadersfigur från kapitel 5, där han reflekterar över hur hans styrka kostade honom den kärna som gör honom mänsklig. Likt blomman i kapitlets första bildrutor är *Onepunch-man* ensam. Som person saknar han motstycke, och han når insikten om hur hans handlingar som hjälte egentligen inte tjänar något syfte eftersom ondska är något som har existerat mycket längre än vad han själv har, och har inte försvunnit sedan det ögonblick han tog sig an rollen hjälte. Saitama poängterar hur brottsbekämpandet inte är något mer än ett sätt att fördriva tiden, och förser honom med upphetsning. Samtidigt konfronterar hjälten det faktum att hans känslor blir allt svagare för varje dag som passerar. Den enda som utgör ett hot mot Saitama är Saitama själv. Det är hjälten själv som fungerar som den mest inflytelserika människan i sitt liv, och hans interna konflikt är det enda som kan skada honom. Hans jakt efter en utmaning, och den konstanta besvikelsen som han tvingas möta när han ännu en gång besestrar ett potentiellt hot med ett slag har resulterat i en total likgiltighet, och Saitama ser sina strider

mot monster och skurkar på samma sätt som en vanlig person upplever dödandet av en liten insekt (kap. 5).

Hjältens börda innebär att det sällan finns tid att vila, men enligt monomyten innehåller hjälte-äventyret en period av *apoteos*. Apoteosen representerar en period av förhålligande och frid, och kommer ofta i direkt följd av ett fysiskt eller själsligt dödsfall. I Saitamas fall kan man utläsa frekventa inslag av apoteosen mellan mangans kapitel, där en oklar mängd av tid fortlöper. Det finns dock en period som är särskilt lämplig att kalla *Onepunch-mans* (ONE, 2009) apoteos, och följer Campbells modell då den påbörjas i samband med att hjälten upplever ett infriande (Campbell, 1949, s. 138-158). Denna period markeras av att Onepunch-man officiellt ansluter sig till hjälteorganisationen, och har därmed gjort ett betydelsefullt framsteg på vägen mot sitt mål. Perioden utgörs av en vänskaplig träningsmatch mellan Onepunch-man och lärlingen Genos, och kulminerar med att de två hjältarna äter middag tillsammans (ONE, 2009, kap. 17). Avsnittet stämmer relativt väl överens med det monomytiska steget, men har en tydlig avvikelse i det faktum att perioden inte är i direkt följd av ett dödsfall. Denna avvikelse kan tolkas som ytterligare en invertering av Campbells modell, där ONE medvetet väljer att ta avstånd från det klassiska formatet och ytterligare bejakar ONEs lek med det klassiska hjälteupplägget.

Monomytens andra akt avslutas när hjälten har erhållit *den ultimata välsignelsen*, och därmed uppfyller det mål som präglat hans äventyr (Campbell, 1949, s.159-178). Slutet av *Onepunch-mans* (ONE, 2009) första saga inleds i kapitel 33, där staden Z och hjälteorganisationen ställs inför dess största hot hittills. En utomjordisk invasion uppenbarar sig plötsligt, och inkräkterna ödelägger staden på ett ögonblick. Hjältarnas högkvarter är det enda som kvarstår, på grund av det tåliga materialet som användes under byggnadens konstruktion. Samlingen av hjältar som under invasionens tillfälle befann sig i detta fort slår sig samman för att besegra den gemensamma fienden. De utomjordiska krigarna visar sig vara mäktigare än majoriteten av de hjältar som desperat kämpar för att avvärja attacken, och under tiden som en grupp av hjältar upprätthåller en defensiv linje på markytan, hoppar Onepunch-man upp till fiendens rymdskepp för att hantera hotet vid dess källa (kap. 34).

Onepunch-man slår sin väg igenom rymdskeppet och dess försvar, och besestrar dess befälhavare utan besvär, samtidigt som han skadar skeppet i hopp om att tvinga det att störta. Hjälten når snabbt sitt mål i form av fiendens ledare, Boros, som avslöjar att han, precis som

Onepunch-man, länge har sökt efter en värdig motståndare, och att en gammal sierska pekade ut Saitamas jordliknande planet som den plats där Boros skulle finna sitt motstånd. Striden inleds av Onepunch-man, som träffar sin motståndare med ett dödligt slag. Boros överlever hursomhelst, och släpper lös sin sanna styrka (ONE, 2009, kap. 38). Striden fortskrider, och Boros visar sig vara ett tillräckligt stort hot för att Onepunch-man ska tvingas slåss på allvar, men så snart övergången mellan underhållning och allvar har skett besegras Boros, och hans rymdskepp tillintetgörs (kap. 40). Saitamas hunger efter en värdig motståndare är för tillfället stillad, och målet är därmed uppnått. Ett frö av respekt för Onepunch-man, börjar dessutom att utvecklas bland hjälteorganisationens övriga medlemmar, vilket markerar en kanske ännu mer betydelsefull framgång för den okonventionelle protagonisten (kap. 41). Detta frö kan dessutom tolkas som ytterligare en eventuell början till Onepunch-mans ultimata välsignelse.

### 3. Diskussion och avslutning

Efter att ha spårat Joseph Campbells (1949) monomytiska modell genom ONEs *Onepunch-man* (2009) har min undersökning tydliggjort att samtliga steg av monomytens två första akter, separation och initiering, exemplifieras i den webbaserade mangan. Somliga av dessa steg utläsas som inverteringar av monomytens ursprungliga form, samtidigt som andra steg uppenbaras som svagare gestaltningar av Campbells teori, på gränsen till en behörig klassificering som manifestationer av monomyten. Med detta åtanke är det med hög säkerhet jag kan påstå att ONEs fiktiva verk i helhet fungerar som en modern gestaltning av de två monomytiska akterna, vars röda tråd intimt följer Onepunch-mans hjälteäventyr.

Resultatet av min undersökning är beroende av friheten att själv få tolka Campbells (1949) koncept och dess rika bildspråk, precis som Campbell själv förmodas ha tolkat det stoff av myter hans forskning baseras på. Min analys kommenterar hur berättelsen om Onepunch-man har en tydlig avsaknad av bland annat kvinnliga karaktärer, samt att författaren inte introducerar något som direkt kan jämföras med en faders- eller modersfigur till verkets protagonist. Detta omöjliggör ett antal direkta appliceringar av monomytens steg, som (utan vetenskaplig tolkning) kräver dessa gestalter. Argumenten för hur monomyten skulle vara något stagnerat är hursomhelst inte rimliga. Att applicera föreställningen om hur varje äldre vetenskapligt koncept eller uppfinning inte bör utsättas för modernisering eller alternativa tolkningar skulle innebära att människan aldrig skulle ha utvecklats från dess primitiva

ursprung. Lagar som kraftigt reglerade litterärt innehåll och förbjöd kvinnliga författare skulle med denna logik fortfarande råda, och den kulturella utvecklingen skulle sedan länge upphört. Skönlitteratur är sällan helt originell, och precis som mina föregångare har jag i denna uppsats inspirerats av andra, och adderat ett nytt kapitel till monomytens berättelse.

#### 4. Vidare forskning

Det finns både *progressiva* och *regressiva* möjligheter till att utveckla den undersökning som jag i denna uppsats bedrivit. Den mest naturliga fortsättningen på min forskning vore en revidering av detta arbete efter att *Onepunch-man* (ONE, 2009) har nått ett konkret slut (progressiv). Detta skulle innebära att inkluderingen av monomytens tredje akt möjliggörs, vilket i sin tur betyder att undersökningen, i vissa avseenden, blir mer fulländad. Mitt arbete skulle då också behöva uppdateras avsevärt, eftersom denna uppsats enbart behandlat en berättelseark. Det är heller inte otänkbart att jämföra *Onepunch-man* med Cervantes *Don Quixote* (1605), som likt *Onepunch-man* fungerar som satir på samtida verk inom samma genre (regressiv). Där ONE gör satir av aktuella superhjältenserier, anspelade Cervantes på konceptet av romaner om riddare, som på många sätt och vis kan beskrivas som dåtidens superhjältar. Likheterna sträcker sig vidare till bland annat protagonisternas något förvrängda uppfattning av omvärlden, men även till de följeslagare som står vid hjältarnas sida. Ytterligare ett intressant område kan tänkas ligga i det potentiellt didaktiska värdet hos detta fält. Hur kan monomyten och dess plats i den moderna populärkulturen appliceras i klassrummet, och vilken funktion skulle detta fylla?



## 5. Bibliografi

Brenner, Robin E., (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited: London.

Brode, Douglas., & Deyneka, Leah. (2012). *Myth, media, and culture in Star Wars*. The Scarecrow Press, Inc: Plymouth.

Campbell, Joseph. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Pantheon Books: New York.

Hellspång, Lennart. (2001). *Metoder för brukstextanalys*. Studentlitteratur AB: Lund.

MacWilliams, Mark., Ito, Kinko., m.fl. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. M.E Sharpe: London.

Nationalencyklopedin. (2016). Övernaturlig. Hämtad 14/10/2016, från <http://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/%C3%B6vernaturlig>

ONE. (2009). *Onepunch-man*. Tillgänglig: <http://bato.to/reader#0cba86c6f1dd79b4>.  
Självpublicerad: Tokyo.

Sadri, Houman. (2016). The Super-Heroine's Journey: Comics, Gender and the Monomyth.  
Tillgänglig: [http://www.academia.edu/8181919/The\\_Super-Heroines\\_Journey\\_Comics\\_Gender\\_and\\_the\\_Monomyth](http://www.academia.edu/8181919/The_Super-Heroines_Journey_Comics_Gender_and_the_Monomyth)

Wrisinger, Carli. (2014). *Linking monomyth and video games: How the Legend of Zelda connect myth to modern media*. University of Central Missouri: Missouri.