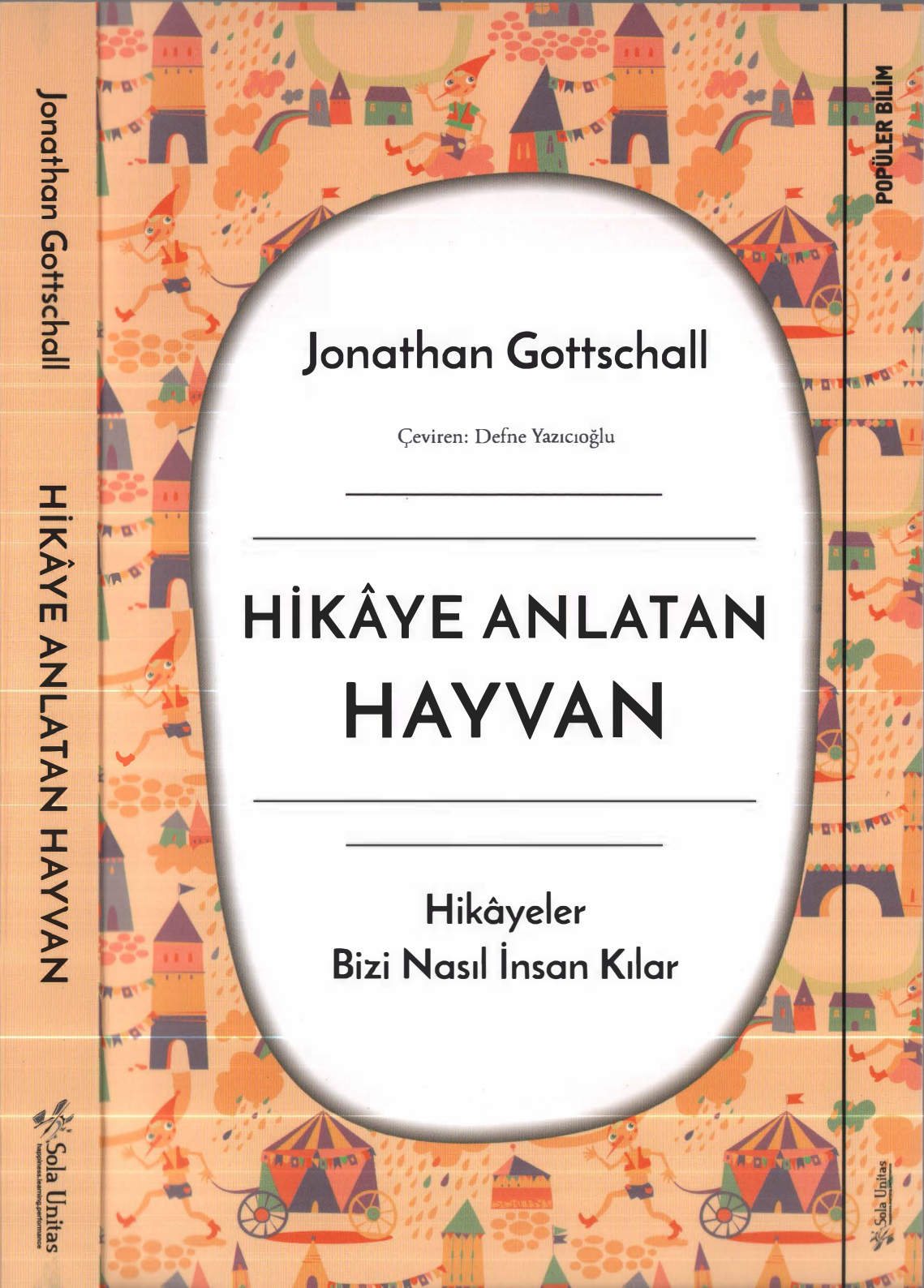

Jonathan Gottschall
HİKÂYE ANLATAN HAYVAN
Sola Unitas
happiness.learning.performance
Jonathan Gottschall
Çeviren: Defne Yazıcıoğlu
HİKÂYE ANLATAN
HAYVAN
Hikâyeler
Bizi Nasıl İnsan Kılar
POPÜLER BİLİM
Sola Unitas

Hikâye Anlatan Hayvan

Hikâye Anlatan Hayvan



{HİKÂYELER BİZİ NASIL İNSAN KILAR}

Jonathan Gottschall

Sola Unitas
happiness.learning.performance

Translated from the English Language edition of THE STORYTELLING ANIMAL by Jonathan Gottschall, originally published by Jonathan Gottschall, c/o Brockman, Inc. This edition first published Copyright © 2012 by Jonathan Gottschall. Turkish translation Copyright © 2019 by Sola Unitas. All rights reserved.

Tüm hakları saklıdır. İngilizce orijinali Jonathan Gottschall, c/o Brockman, Inc, tarafından "THE STORYTELLING ANIMAL" adıyla yayımlanmıştır. Bu eserin çeviri sorumluluğu Sola Koç. Eğ. Dan. Hiz. A.Ş.'ye aittir. Bu kitabın hiçbir bölümü yazılı izin alınmadan kopyalanamaz ya da çoğaltılamaz.

SOLA UNITAS - SOLA KIDZ
Şakayık Sok. No: 40/8 Kat: 2 Teşvikiye Şişli/İSTANBUL
Telefon: 0212 939 76 52 - E-posta: solaunitas@solaunitas.com
www.facebook.com/solayayinlari
www.twitter.com/solaunitas
www.instagram.com/solaunitasyayinlari
www.instagram.com/solakidz
https://kitap.solaunitas.com

ISBN: 978-605-7628-55-8
Yayıncı Sertifika No: 32858
1. Baskı: İstanbul 2019
İmtiyaz Sahibi: Umut Kısa
Genel Yayın Yönetmeni: Ayça Kabaş
Çeviren: Defne Yazıcıoğlu
Editör: Erhan Yardımcı
Redaksiyon: Eren Kanat
Okuyucu Deneyimi: Şeyma Mutlu Şekeroğlu, Simay Uygur, Gamze Özen İrez, Nabi Tunçel
Mizanpaj: Sibel Kaya
Kapak Tasarım: Sibel Kaya
Orijinal Adı: The Storytelling Animal

BASILDIĞI YER
Kaplan Ofset
Davutpaa Caddes, Güven I Merkez C Blok No: 279-280 Istanbul
Sertfka No: 44367

© Bu kitabın tüm yayın hakları Sola Koç. Eğ. Dan. Hiz. A.Ş.'ye aittir. Yazılı izin alınmadan kısmen veya tamamen hiçbir yolla kopya edilemez, çoğaltılamaz ve dağıtılamaz.

Cesur Masal Diyarı yaşayanları Abigail ve Annabel'e

İçindekiler

	Önsöz	11
1	Hikâyenin Büyüsü	19
2	Kurgu Bilmecesi	39
3	Cehennem, Hikâyenin Dostudur	63
4	Gece Hikâyesi	87
5	Zihin Hikâyeler Anlatır	107
6	Hikâyenin Ahlakı	137
7	Mürekkep İnsanlar Dünyayı Değiştirir	159
8	Hayat Hikâyeleri	175
9	Hikâyenin Geleceği	197
	Teşekkür	219
	Notlar	221
	Bibliyografi	235
	Katkıda Bulunanlar	255

Tanrı İnsanı yarattı çünkü hikâyeleri seviyor.

- ELIE WIESEL, *The Gates of the Forest (Ormanın Kapıları)*

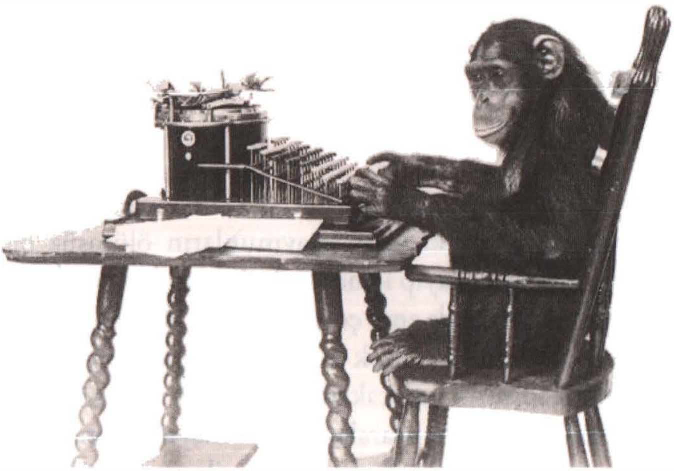
Önsöz

İstatistikçilerin ortak kanaati, maymunların ölümsüz olduğu varsayılsa, onları yakalayıp içinde daktilo olan bir odaya kilitlerlerse; maymunların çok ama çok uzun süre daktilonun tuşlarına hiddetle vuracakları, ancak önünde sonunda *Hamlet*'in mükemmel bir kopyasını yazacakları yönündedir. -üstelik virgülü, noktası, ayraçları doğru olarak.- Yalnız maymunların ölümsüz olması önemli bir şarttır. Zira istatistikçiler bunun uzun yıllar alacağını itiraf ederler.

Diğerleri ise şüphecidir. 2003 yılında, İngiltere'deki Plymouth Üniversitesi araştırmacıları sonsuz maymun teorisi adını verdikleri bir deneme testi düzenledi ('deneme' idi çünkü hâlâ ölümsüz süper maymunlara ya da belirleyici bir test için gereken sonsuz zaman ufkuna sahip değiliz). Ancak bu araştırmacıların eski bir bilgisayarı ve altı Sulawesi tepeli makakları vardı. Bilgisayarı maymunların bulunduğu kafese koydular ve kapıyı kapattılar.

Maymunlar bir süre bilgisayara baktılar. Mırıldanarak etrafında toplandılar. Avuçladılar, okşadılar. Taşlarla onu öldürmeye çalıştılar. Klavyenin üzerine çömeldiler, gerildiler ve dışkıladılar. Tuş takımını sökerek tadı güzel mi diye kontrol ettiler.

Öyle olmadığını anlayınca, yere fırlattılar ve çığlık attılar. İlk önce yavaşça, sonra daha hızlı tuşlara basmaya başladılar. Araştırmacılar iskemlelerinde oturarak sabırla beklediler.



Haftalar birbirini kovaladı ama bu tembel maymunlar, *Hamlet*'in ilk sahnesini bile yazamadılar. Ama işbirliği ile beş sayfa metin ortaya çıkarmayı başardılar. Bu nedenle gurur dolu araştırmacılar, sayfaları deri ciltli bir kitap olarak bastırdılar ve telif hakkı alarak internette *Shakespeare'in Tüm Yapıtlarına İlişkin Notlar* adlı kitabı yayınladılar.

Temsili bir pasajdan alıntı yapıyorum:

Sssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssnaaaaaaaaa

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaassssssssssssssssssfssssfhggggggsss

Assfssssssgggggggaaavmlvvssajjjlssssssssssssssssa

Her ne kadar bu keşfin önemi daha tam olarak anlaşılmamış olsa da araştırmadan ortaya çıkan sonuç, Sulawesi tepeli makaklarının alfabede en çok *s* harfini tercih ettiğiydi. Çalışmanın başında olan Zoolog Amy Plowman, tüm süreci şu sözlerle özetledi: "Deney ilginçti ama 'sonsuz' maymun teorisinin yanlış olduğunu göstermek dışında çok az bilimsel değeri vardı."

Uzun lafın kısası, tüm istatistikçilerin rüyası olan "ölümsüz bir süper maymun tarafından yazılan *Hamlet*'i okumak" sadece bir fantezi olarak kaldı.

Hamlet, bir maymun tarafından teknik olarak yazılmasa da, İstatistikçilerin avunabileceği bir şey var! Akademisyen Jiro Tanaka, buna benzer bir araştırmayı işaret ediyor. Tanaka'ya göre tarih öncesi çağların derinliklerinde "iki ayaklı insanımsılardan bir grup, sonsuz çeşitliliği olan şempanze benzeri australopitek türünden ayrıldı. Sonrasında daha az tüylü familyanın hayli sınırlı bir kısmı, iki ayaklıların karışık grubundan tekrar ayrıldı ve bir süre sonra da bu primatlardan [biri] Hamlet'i *yazdı*."

Ve bu primatlar, içlerinden birilerinin *Hamlet* ya da *Harlequin* ya da *Harry Potter* hikâyelerini yazmayı düşünmelerinden çok daha önce (hatta yazı yazma fikrini bile düşünmeden çok daha önce) cesur düzenbazlar ve genç âşıklar, özverili kahramanlar ve kurnaz avcılar, üzgün şefler ve bilge kocakarılar; güneşin ve yıldızların kökeni, Tanrıların ve ruhların doğası ve geri kalanı hakkında, birbirlerine çılgın yalanlar uydurmak için ateş etrafında toplandılar.

On binlerce yıl önce, insan zihni genç ve sayımız daha azken, birbirimize hikâyeler anlatıyorduk. Şimdi, on binlerce yıldan ve türlerimiz dünya genelinde üredikten sonra, çoğumuz hâlâ her şeyin kökeniyle ilgili efsaneleri tekrar yorumluyor ve biz de sayfalarda, sahnelerde ve ekranlarda yer alan şaşırtıcı derecede çok sayıda kurguyu (cinayet, seks, savaş, komplo, gerçek ya da yalan hikâyeleri) hâlâ heyecanla takip ediyoruz. Biz, tür olarak, hikâyelere bağımlıyız. Vücut uykuya daldığında bile, bi-

lincimiz gece boyunca uyanık kalıp bize hikâyeler anlatmaya devam ediyor.

Bu kitap, *Homo fictus* (kurgu adamı) primatı, yani hikâyeler anlatan bir zihne sahip muhteşem maymun hakkındadır. Belki farkında olmayabilirsiniz ama Masal Diyarı adında hayali bir âlemin yarattığı bir varlıksınız. Masal Diyarı sizin eviniz ve siz ölüp gitmeden önce, orada onlarca yıl geçireceksiniz. Eğer bunun daha önce farkına varmadıysanız, umutsuzluğa kapılmayın: Ne de olsa balık için su ne ise, insan için de hikâye odur. (Her şeyi kaplar ve elle tutulamaz.) Vücudunuz, her zaman uzay-zamanda belirli bir noktada sabitlenirken, zihniniz hayal dünyasının topraklarında gezinmek için özgürdür ve öyle de yapar.

Bununla birlikte, Masal Diyarı çoğunlukla keşfedilmemiş hâlde ve haritada yeri olmadan var olmaya devam eder. Neden hikâyelere böylesine ihtiyaç duyduğumuzu bilmiyoruz. Hatta en başından Masal Diyarı'nın neden var olduğunu da bilmiyoruz ve dahası, Masal Diyarı'nda geçirdiğimiz zamanın bizi, bireyler ve kültürler olarak nasıl şekillendirdiğini tam olarak bilemiyoruz. Kısacası, insanın genel durumunu belirleyen, böylesine merkezi bir yer, daha tam manasıyla anlaşılamadı.

Bu kitabı yazmama ilham olan bir şarkıydı. Muhteşem bir sonbahar günü, otobanda arabamla gidiyordum ve keyifle radyoda FM kanalını açtım. Country tarzı bir şarkı çalmaya başladı. Normalde bu tarza tepkim, müziği susturmak için sinirle radyoyu kapatmak olurdu. Ama özellikle şarkıcının sesinde, insanın kalbine dokunan bir tını vardı. Bu yüzden, kanalı değiştirmek yerine, sevdiği kadına evlenme teklif eden bir erkeğin şarkısını dinledim. Kızın babası genç adamı oturma odasında bekletirken, o da Sindrella'yı oynayan, bisiklet binen ve 'fıskiyenin altında, elinde çubukta buzlu şekerle koşan/babası ile dans ederken ona hayran hayran bakan' küçük bir kızın fotoğrafları-

na bakıyor. Genç adam o anda babadan son derece değerli bir şey almakta olduğunu fark ediyor: O, Kül Kedisi'ni babasından çalıyor.

Şarkı sona ermeden önce, öyle bir ağlamaya başlamıştım ki, arabayı kenara çekmek zorunda kaldım. Chuck Wicks'in *Stealing Cinderella (Sindrella'yı Çalmak)* şarkısı, bir kız çocuğu babası olmanın ve onun hayatında ebediyen en değerli erkek olmayacağını bilmenin tatlı acısını, evrensel bir şekilde yakalar.

Orada uzun bir süre üzgün hissettim. Aynı zamanda Wicks'in küçük, müzikal hikâyesinin beni (yetişkin ve ağlamayı sevmeyen bir adamı) bu derece çaresiz hissettirmesine hayret ederek oturdum. "Ne kadar tuhaf" diye düşündüm. Bir hikâye, güzel bir sonbahar gününde bize gizlice dokunabiliyor, güldürüyor veya ağlatıyor. Bizi âşık hissettiriyor ya da öfkelendiriyor, kendimizi ve dünyamızı hayal etme biçimimizi değiştirebiliyordu. Üstelik bir hikâyeyi deneyimlediğimizde (bir kitapta, bir filmde veya bir şarkıda) kendimizi anlatıcının ellerine tamamen bırakmaya razı oluruz. Hikâyeyi anlatan, kafamızın içine nüfuz eder ve beynimizin kontrolünü ele geçirir. Chuck Wicks kafamdaydı. Karanlıkta, öylece bir köşeye kurulmuş, nöronlarımı ateşliyordu.

Bu kitap, o parlak sonbahar gününde bana ne olduğunu anlamaya çalışmak için biyoloji, psikoloji ve nörobilim dallarından yararlanmıştır. Gösterişli makineleri, soğuk istatistikleri, sevgiden uzak bilim jargonunu, Masal Diyarı'na getirmenin birçok insanı sinirlendirdiğinin farkındayım. Hayaller, fantaziler ve düşler, insanlığa ait hayal gücü için bir tür kutsal koruyucudur. Onlar sihrin son kalesidir. Bilimin giremeyeceği (ve girmemesi gereken) eski gizemleri, beyindeki elektrokimyasal fırtınalara ya da bencil genler arasındaki zamansız savaşa indirgeyen tek yerdir. Korkulan şey, eğer Masal Diyarı'nın gücünü açıklarsanız, sonunda buna mantıklı bir açıklama getirmek zorunda kalabilecek olmanızdır. Wordsworth, "İncelemek için öldürmelisin." demiştir ama ben buna katılmıyorum.

Cormac McCarthy'nin *The Road* (Yol) romanının sonunu düşünün. McCarthy, bir baba ve küçük oğlunun, ölü bir dünyada, 'yaralı bir dünyada', hayatta kalmak için en çok ihtiyaç duydukları şeyleri aradıkları yolculuğu anlatır: Yiyecek ve insan topluluğu. Çocukken, oturma odamdaki halımın üzerine düşen bir güneş ışığı altında romanı bitirdim. Kitabı kapattım ve içim ürperdi. Adam ile çocuğu, kendi kısa yaşamım ve gururlu ama aptal ırkım adına içim titredi.

Yol'un sonunda, adam ölür. Ama çocuk, küçük 'iyi insanlardan oluşan' bir aile ile yaşamaya başlar. Ailenin küçük bir kızı vardır. Hâlâ bir umut mevcuttur. Belki de oğlan yeni Âdem, kız da onun Havva'sı olabilecektir. Ancak her şey belirsizdir. Ekosistemin tamamı ölmüştür. Tekrar kendini onarana kadar, insanların hayatta kalıp kalamayacağı belli değildir. Romanın son paragrafı bizi, çocuktan ve yeni ailesinden uzaklaştırır. En sonunda McCarthy, düzyazı ile yazılmış, müphem bir şiir ile bize veda eder.

> Bir zamanlar dağlardaki derelerde alabalıklar vardı. Yüzgeçlerinin ucundaki beyaz kenarları ile kehribar renginde akan suyun içinde yumuşak bir şekilde süzüldüklerini görebilirdiniz. Yosun gibi kokarlardı. Cilalı gibi, kaslı ve burulmuş. Sırtlarında, eski dünya haritalarına benzeyen vermikülit izleri vardı: Haritalar ve labirentler. Geri getirilemeyecek bir şeyden. Doğru biçimde tekrar edemeyecek bir şeyden. Yaşadıkları derin çukurlarda, her şey insandan daha yaşlıydı ve aralarında gizemi mırıldanırlardı.

Bu ne anlama geliyordu? Hayatla bir daha asla büyümeyecek ölü bir dünya için bir kaside miydi, yoksa 'Dünyanın dönüşümünün' bir haritası mıydı? Çocuğun hâlâ hayatta olabileceğini, iyi insanlarla ormanda alabalık tuttuklarını mı anlatıyordu? Yoksa çocuk ölmüş ve eti için onu kesmişler miydi? Bilim bu soruların hiçbirini yanıtlayamaz.

Ancak bilim, *Yol* gibi hikâyelerin üzerimizde neden bu denli güçlü bir etki yarattığını açıklayabilir. *Hikâye Anlatan Hayvan,* bilim adamlarının ve beşeri bilimlerin kâşiflerinin yeni araçları, yeni düşünce biçimleri aracılığı ile Masal Diyarı'nın engin *terra incognita* (keşfedilmemiş kıtasının) yollarını açmasıyla ilgilidir. Hikâyelerin (TV reklamlarından hayallere, profesyonel güreşin hicivli gösterilerine kadar) hayatlarımızı doldurma biçimleriyle ilgilidir. Çocukların mutlu ve inançlı kargaşasındaki derin döngüler ve bunların tarih öncesi kökenleri hakkında neler ortaya çıkardığı ile ilgilidir. Bu kurgunun, inançlarımızı, davranışlarımızı, ahlakımızı (kültürü ve tarihi nasıl güçlü bir şekilde değiştirdiği) nasıl şekillendirdiği ile ilgilidir. Rüya dediğimiz psikolojik olarak yaratıcı, gece hikâyelerinin antik bilmecesi hakkındadır. Bir dizi beyin devresinin (genellikle zeki, bazen de soytarı gibi) hayatımızın kargaşası ile baş etmek adına bizi hikâyeye nasıl zorladığı ile ilgilidir. Ayrıca kurgunun belirsiz şimdisi ve umutlu geleceği hakkındadır. Hepsinden de önemlisi, hikâyenin derin gizemi hakkındadır. Neden insanlar Masal Diyarı'na bağımlıdır? Biz nasıl hikâye anlatan hayvanlara dönüştük?



Hikâyenin Büyüsü

Bir adama kitap sattığında, sadece 12 onsluk kâğıt, mürekkep ve yapıştırıcı satmıyorsun. Ona yepyeni bir hayat satıyorsun: Aşk ve arkadaşlık, mizah ve kara gecelerde denizde seyreden bir gemi. Demek istediğim gerçek bir kitapta, hem cennet hem cehennem vardır.

CHRISTOPHER MORLEY, *Parnassus on Wheels*
(Tekerlekler üzerinde Parnassus)

İnsan hayatı, hikâyelere o kadar bağlıdır ki onların garip ve büyülü güçlerine karşı duramayız. O yüzden bu yolculuğa başlamak için hikâyenin garipliğini fark etmemizi engelleyen aşinalıktan biraz uzaklaşmamız gerekiyor. Tüm yapmanız gereken herhangi bir hikâye kitabını açmak ve sizde nasıl bir etki yarattığını dikkatle izlemek. Mesela Nathaniel Philbrick'in *In the Heart of the Sea* (Denizin Ortasında) kitabını ele alalım. Bu bir kurgu değildir ama yine de bir hikâye kitabıdır, hem de çok iyi bir hikâye kitabı. Philbrick, gerçek bir felaketi anlatan Herman Melville'in Moby Dick'inden ilham alarak bu hikâyeyi şekillendirir: Büyük ve öfkeli bir balina tarafından batırılan balina avcı gemisi Essex.

Size *Deniz Ortası'ndan* bir lezzet sunmadan önce sıkı durmanızı tavsiye ediyorum. Çünkü Philbrick eski kurnaz bir büyücüdür, kalemini sihirli değnek gibi kullanır. Okuyucuların zihinlerini ele geçirerek, zaman içinde dünyanın dört bir yanına ışınlar. Bu büyüye karşı koyabilmek için iyice konsantre olmanız gerekir. İskemlede oturduğunuzu, trafiğin arka plandaki vızıltısını ya da kitabı elinizde tuttuğunuzu unutmayın.



A.Burnham Shute tarafından çizilen *Moby Dick* illüstrasyonu (1851)

İlk sayfa. Yıl 1821. *Dauphin* adındaki balina avcısı gemi, Güney Amerika kıyılarında yol almaktadır. Nantucket balina avcıları, avlarının habercisi olan sisli ıslak bulut içinde etrafı gözlemliyorlar. *Dauphin*'in kaptanı Zimri Coffin, ufukta sallanan küçük bir sandal görüyor. Kuytuya alınması için dümenciye bağırıyor. Philbrick şunları yazıyor:

> Coffin'in dikkatli bakışları altında, dümenci, harabe sandalı olabildiğince geminin yanına aldı. Her ne kadar momentumları hızlı bir şekilde onları geçse de, geminin açık teknenin üzerine geldiği kısa saniyeler içinde, tayfanın, hayatları boyunca unutamayacakları bir manzara belirdi. Balina avcısı gemi sandala yaklaşırken ilk gördükleri sanki insan yiyen vahşi bir canavar gibi görünen sandalın oturak tahtasına ve içine yayılmış olan kemiklerdi; insan kemikleri. Hemen ardından, iki adamı fark ettiler. Sandalın iki ucunda, derileri yaralarla kaplı, gözleri kafataslarının boşluklarından fırlamış, sakalları tuz ve kan içinde kıvrılmışlardı. Ölü arkadaşlarının kemiklerindeki iliği emiyorlardı.

Hemen cevap verin, neredeydiniz? Hâlâ iskemlenizde, sırtınızdaki ağrıyı ve arka plandaki trafik seslerini hissederek oturuyor muydunuz? Kitabın kenarlarını tutan başparmaklarınızı ya da salonunuzdaki halının desenlerini görüyor muydunuz? Yoksa Philbrick sizi büyüledi mi? O derisi soyulmuş dudakların kemikleri nasıl emdiğini gördünüz mü? Ya tuz ve kanla kaplı o sakalları? Sintine içinde süzülen kan köpüklerini?

Dürüst olmak gerekirse, sizi asla geçemeyeceğiniz bir sınava tabi tuttum. İnsan aklı, çaresizce hikâyenin içine çekilir. Ne kadar dikkat edersek edelim, ne kadar yere sağlam basarsak basalım, bu alternatif dünyanın çekiminden kurtulamayız.

Samuel Taylor Coleridge, bir hikâyeyi deneyimlemenin, okuyucunun 'gönüllü olarak şüpheyi askıya almasını' gerektir-

diğini ifade etmiştir. Coleridge'e göre, okuyucu yine de mantık kurar: "Evet, Coleridge'ın Eski Denizci hakkında söylediklerinin doğru olduğunu biliyorum. Ama kendimi eğlendirmek için içimdeki o şüpheciyi susturup, geçici bir süre için Eski Denizci'nin gerçek olduğuna inanmam gerekiyor. Tamamdır. Şimdi oldu!"

Ancak Philbrick'in yarattığı bu hayalde gördüğümüz gibi, şüphe çok kısa sürer. Büyülenmiş gibi (örneğin, 'bir zamanlar' diye söze başlayan) tüm dikkatimizi üstünde toplayan hikâye anlatıcısıyla iletişime geçeriz. Eğer anlatıcı becerikliyse, bizi kolayca ele geçirir ve avucunun içine alır. Ancak o zaman bile yoldaşının kemiklerinden yaşam emmeye çalışan aç bir adamın imgesi hayallerimizde kalmaya devam edecektir.

"Sintine içinde süzülen kan köpükleri?" Evet, yalanımı yakaladınız. Philbrick'in sahnesini daha canlı ve içsel hâle getirmek için bu detayı ben ekledim. Ama bunu bir tek ben yapmıyorum. Bölümü okurken, sizin aklınız da sayısız yalan söyledi. Tek farkla; siz, daha dikkatliydiniz.

Philbrick'in yazdığı sahne, aklınızda canlandı. Size bir şey sorayım: Kaptan Coffin nasıl bir insana benziyordu? Genç miydi yoksa yaşlı mı? Üçgen bir şapka mı giyiyordu, yoksa yumuşak kenarlı bir şapka mı? Ceketi ne renkti? *Dauphin*'in güvertesinde kaç tayfa vardı? Gemi hangi tür yelken taşıyordu? Gökyüzü gri mi yoksa mavi miydi? Rüzgâr şiddetli mi yoksa hafif miydi? Varsa, enkazdaki iki yamyam ne tür giysiler giyiyorlardı?

Tom Sawyer'ın çitleri beyaza boyaması gibi, yazarlar hayali işlerin çoğunu okuyucularına yaptırırlar. Okumak, çoğu zaman pasif bir eylem gibi görülür: Sırt üstü uzanırız ve yazarların beyinlerimize neşe aşılamasına izin veririz ama bu yanlıştır. Bir hikâye tecrübe ettiğimizde, zihnimiz hareketlenir ve çok çalışır.

Yazarlar bazen eserlerini resim yapmaya benzetirler. Her kelime bir boya harcıdır. Yazar, kelime kelime, fırça darbesi üstüne fırça darbesi ile gerçek hayatın tüm derinliğine ve keskinliğine sahip görüntüler yaratır. Fakat Philbrick'in pasajı dikkatle

incelendiğinde, yazarların sadece resim değil, aslında bir tablo yarattığı görülmektedir. Philbrick, bize içini dolduracağımız ipucu eskizler verir. Aklımız, sahnedeki bilgilerin çoğunu sağlar; renk, gölgelendirme ve dokuların çoğunu.

Hikâyeler okuduğumuzda, bu yaratıcı süreç, farkındalığımızın altından sıyrılarak devamlı çalışır. 'Keskin bakışlı' ve 'bıçak gibi' elmacık kemikleri olan 'yakışıklı' bir karakterle karşılaşırız. Bu küçük ipuçları ile sadece gözleri (açık mı? koyu mu?) ya da yanakları (sert mi? yumuşak mı?) değil, aynı zamanda burnu ve ağzı olan bir insanı zihnimizde yaratırız. Mesela *Savaş ve Barış*'ı okurken tanıdığım Prenses Lise Bolkonskaya, ön dişlerini ortaya çıkaran 'kısa' üst dudağıyla, minyon ve genç bir kız. Ama yine de aklımda Tolstoy'un tasvirini büyük ölçüde aşan bir tür fiziksel gerçekliğe sahiptir.

Yine *Savaş ve Barış*'tan tanıdığım genç Petya savaşta öldüğünde, Kaptan Denisov ne kadar da üzgündü. Peki bunu nasıl bilebiliyorum? Nasıl bu kadar hissedebiliyorum? Tolstoy bana anlatmıyor ki. Denisov'un gözyaşlarını hiç göstermiyor ki. Oysa tek görebildiğim, Denisov'un, Petya'nın cansız ama hâlâ sıcak bedeninden yavaşça uzaklaşarak, ellerini bir çitin üzerine koyup parmaklarıyla çiti sıkıca kavradığıydı.

O hâlde yazar, okuma deneyimimizin güçlü bir mimarı değildir. Yazar, hayallerimizi yönlendirir ancak bunu belirlemez. Bir film, senaryoyu yazan bir yazarla başlar. Fakat senaryoyu hayata geçiren ve detayları belirleyen yönetmendir. Bu tüm hikâyeler için geçerlidir. Bir yazar kelimeleri önümüze serer ama bu kelimeler hareketsizdir. Hayat bulmak için bir katalizöre ihtiyaçları vardır. İşte bu katalizör, okurun hayal gücüdür.

MASAL DİYARINDA KAYBOLMAK

Küçük çocukların, hikâye yaratıcıları oldukları aşikârdır. Mesela kızlarım, ben bu kitabı yazarken dört ve yedi yaşındalar ve hayatlarının her köşesi tamamen hayallerinin kontrolünde.

Gün içinde uyanık oldukları saatlerin neredeyse tamamında, Masal Diyarı'nda geziniyorlar. Ya kitaplarında ve videolarında hikâyelerin tadını çıkarıyorlar ya da kurguladıkları oyunlarda anneler ve bebekleriyle, prensesler ve prensleriyle, iyi ve kötü adamlarla oynuyorlar. Görünen o ki hikâyeler, benim kızlarım için psikolojik olarak zorunlu. Sanki yemek yemeye ve sevgiye ihtiyaç duydukları gibi hikâyelere ihtiyaç duyuyorlar. Onlara Masal Diyarı'nı yasaklamak gerçekten de bir şiddet suçu olur.



Annabel ve Abigail Gottschall oyun oynarken

Aslında bu açıdan, benim çocuklarım diğerlerinden daha özel değiller. Dünyanın her köşesindeki çocuklar, benim kızlarım gibi hikâyelere bayılırlar ve ilk adımlarıyla birlikte kendi hayali dünyalarına da şekil vermeye başlarlar. Hikâye, çocukların hayatında öylesine önemli bir merkeze sahiptir ki, neredeyse varoluş sebepleri hâlini alır. Küçük çocuklar ne yaparlar? Onlar hikâyeler yaratırlar.

Tabii ki durum yetişkinler için farklıdır. Bizim çalışmamız gerekir. Bütün gün oyun oynayamayız. James Barrie'nin oyunu *Peter Pan*'da (1904), Darling çocuklarının Neverland'deki (Masal Diyarı/Hiç Var Olmayan Ülke) maceralarına şahit oluruz. Ama bir süre sonra evlerini özlerler ve gerçek dünyaya geri dönerler. Oyun, çocukların önünde sonunda yetişkin olmaları gerektiğini anlatır. Büyümek, hayali bir yer olan Masal Diyarı'nı terk etmek demektir.

Ancak Peter Pan, Masal Diyarı'nda kalmayı seçer. O, hiç büyümeyecektir. Bu noktada, her birimiz tahmin ettiğimizden çok daha fazla Peter Pan gibiyizdir. Çocuk arabasını, oyuncak kamyonları ve oyuncak bebek giydirme kıyafetlerini geride bırakabiliriz. Ama hayal etmekten hiç vazgeçmeyiz. Sadece bunu yapma şeklimizi değiştiririz. Romanlar, rüyalar, filmler ve fantaziler hep Masal Diyarı'nın şehirleridir.



Londralılar, Blitz'deki hava saldırısından sonra Holland House'daki kütüphaneye göz atıyorlar. Diğer eğlence etkinliklerinden farklı olarak (kumar veya spor) herkes şu ya da bu biçimde hikâyeler yaratır. En kötü anlarda, savaşta bile hikâyeler yaratmayı bırakmayız.

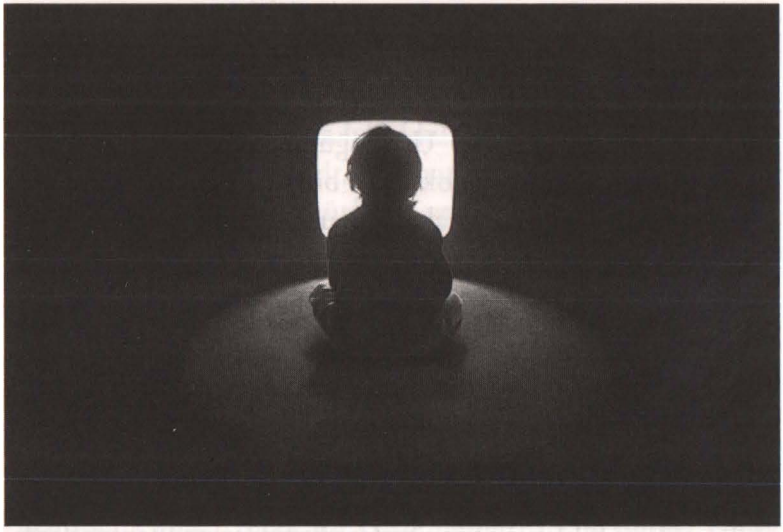
Bu kitabın dikkat çektiği bilmecelerden biri sadece hikâyelerin varoluşu değil -ki bu zaten yeterince tuhaf- ayrıca hikâyenin merkez noktasıdır. Hikâyenin insan yaşamındaki rolü, geleneksel romanların veya filmlerin çok ötesine uzanır. Hikâye ve çeşitli hikâye benzeri aktiviteler, insan yaşamına hükmetmektedir. Heyecanımın beni abartmaya sürüklediğinden şüphelenebilirsiniz. Belki de öyledir ama gelin sayılara bir göz atalım.

Kitabın ölümüyle ilgili bu endişe çağında bile, kitap yayınlamak hâlâ büyük bir iştir. Her yıl daha çok çocuk ve yetişkin kurgu romanları, kurgusal olmayanlara göre daha çok satılmaktadır. Kurgunun bazı rakipleri, tıpkı sürükleyici kurgu kitaplar gibi okunur. 1960'larda ortaya çıkan -ve türler arasında kurgusal olmayanları güçlü bir şekilde etkilemiş olan- Yeni Gazetecilik akımı, kurgu tekniğini kullanarak gerçek hikâyeler anlatıyordu. Bu sebeple romanları sevmemizle aynı nedenden ötürü biyografilere de özel bir ilgi gösteririz: İkisi de, yaşamları mücadelelerle dolu, renkli karakterleri olan lider kahramanları anlatır ve biyografinin en popüler biçimi olan anı (hatıra), kurgu arayışı ile gerçekleri hafife aldığı için kötü bir şöhrete sahiptir.

Yine de Birleşik Amerikalıların yüzde 50'sinden fazlası, hâlâ kurgu romanları okumasına rağmen, artık eskisi gibi çok da fazla okumadığımızı söyleyebiliriz. Emek İstatistikleri Bürosu tarafından yapılan 2009 anketine göre, ortalama bir Amerikalı günde sadece yirmi dakikadan biraz daha fazla bir süre okur ve bu rakam, romanlardan gazetelere kadar her şeyi içerir.

Artık eskisi gibi okumuyoruz. Fakat bunun nedeni, kurguyu terk etmemiz değil. Hayır, sadece kâğıdın yerini artık ekran alıyor. Ekranda kurgu izlemek için şaşırtıcı biçimde çok fazla zaman harcıyoruz. Yapılan farklı anketlere göre, ortalama bir Amerikalı, televizyon programlarını izlemek için günde birkaç saat harcıyor. Amerikalı çocuklar ise yetişkin olana kadar geçen zaman içinde, okul da dâhil olmak üzere başka yerlerde geçirdiği süreden çok daha fazlasını TV ülkesinde geçirmiş oluyor. Üs-

telik bu rakamlar, sinema salonlarında geçirdiğimiz veya DVD izlediğimiz zamanı hesaba katmıyor. Bu rakamları da ekleyecek olursak, Amerikalılar televizyon, bilgisayar ve sinema ekranlarının önünde, yılda bin dokuz yüz saat harcıyorlar. *Bu günde 5 saat eder.*



Elbette, ekran önünde geçirilen bu zamanın tümü komediler, dramalar ve gerilim filmleri izlenmek için harcanmıyor. İnsanlar kurgunun yanı sıra haber, belgesel, spor ve 'realite TV' denilen melez bir türü de izliyorlar. Yine de sinemalarda ve DVD'lerin önünde geçirdiğimiz neredeyse tüm zamanımız, hikâye zamanıdır. Televizyon da büyük ölçüde, bir kurgu dağıtım teknolojisidir.

Ve tabii bir de müzik var. Müzikolog ve Nörolog Daniel Levitin, günde yaklaşık beş saat müzik dinlediğimizi tahmin ediyor. İmkânsız gibi gözüküyor, ancak Levitin buna her şeyi dâhil ediyor: Film, reklam ve hatta asansör müzikleri; kulaklığımız aracılığı ile beynimize giren her tını.

Tabii ki her müzik bir hikâye anlatmaz. Ayrıca senfoniler,

fügler ve rüzgâr seslerini ve tavşan çığlıklarını harmanlayan avangart sesler de vardır. Lakin en popüler müzik, çoğu zaman bir erkek ya da bir kız kahramanın, istediklerini elde etmek için mücadele ettikleri hikâyeleri anlatır. Şarkıcılar, gitarist ve bateristlerle beraber uyum içinde çalışabilirler. Ama bu, şarkıcının aslında bir hikâye anlattığı gerçeğini değiştirmez, sadece onu gizler.

Şimdiye kadar sanatçılar tarafından yaratılan kurguyu ele aldık. Peki ya, kendi kendimize anlattığımız hikâyeler? En yaratıcı anlarımız gecelerdir. Uyuduğumuzda, yorgun olmayan beyin zengin, çılgınca ve çok uzun bir süre rüya görür. Bilinç, rüyalarda değişim gösterir fakat tamamen kapanmaz. Ancak bilinçli olarak, gece boyunca deneyimlediğimiz maceraları hatırlamak için sınırlı bir yeteneğimiz vardır. (İnsanların rüyalarını hatırlama yetenekleri farklıdır ve uyku laboratuvar çalışmaları, herkesin rüya gördüğünü gösterir.) Rüyalarımızda, beyinlerimiz aldatan eşler misali uyanık akıldan gizlediği, tamamen ayrı bir varoluş yaşar.

Bilim insanları, insanların sadece REM uyku döngüleri sırasında canlı ve hikâyesi olan rüyalar gördüklerine inanıyorlardı. Eğer bu doğru olsaydı, insanlar gece başına yaklaşık iki saat - ve yaşamın altı yılı - akıllarının tiyatrolarında, gece hikâyelerini kendiliğinden yazarak ve seyrederek geçirirlerdi. Gün içinde sıkıcı olan insanların bile, geceleri bu denli yaratıcı olabilmeleri şaşırtıcıdır. Araştırmacıların, hikâyeler barındıran rüyaların REM'den bağımsız ve tüm uyku döngüsünde oluştuğunu bilmeleri daha da şaşırtıcıdır. Hatta bazı araştırmacılar, neredeyse bütün gece rüya gördüğümüzü savunurlar.

Üstelik uyandığımızda da rüya görmeye devam ederiz. Uyanık olduğumuz saatlerimizin çoğu da aslında hayal kurarak geçer. Gün içinde dalınan hayalleri bilimsel olarak incelemek hâliyle çok zordur. Ancak eğer bilinç akışınızı şöyle bir durup düşünürseniz, hayal kurmanın zihnin olağan bir durumu olduğunu keşfedebilirsiniz. Araba kullanırken, yürürken, yemek

pişirirken, sabahları giyinirken, iş yerinde boşluğa bakarken sürekli hayal kurarız. Kısaca ifade etmek gerekirse, akıldan zihinsel olarak zorlu bir görev istenmediği her an (bunun gibi bir paragraf yazmak ya da bazı zor hesapları yapmak gibi) huzursuz olur ve hayal dünyamıza kaçarız.

Yapılan bilimsel çalışmalar, ortalama bir hayalin yaklaşık on dört saniye sürdüğünü ve bunun günde iki bin defadan fazla gerçekleştiğini göstermektedir. Diğer bir deyişle, uyanık saatlerimizin yaklaşık yarısını (hayatımızın üçte birini) fantezilere harcarız. Geçmiş hakkında hayal kurup zaferlerimizi ve başarısızlıklarımızı gözden geçirir, o zaman yapmamız veya söylememiz gereken şeyleri düşünürüz. İş yerinde bir anlaşmazlığın ele alınmasının farklı yolları gibi sıradan şeyler hakkındaki hayali senaryoları kurgular, aynı zamanda çok daha yoğun, hikâye benzeri bir şekilde de hayal kurarız. Tüm arzularımızın (boş, saldırgan, kirli) gerçek olduğu filmleri, zihnimizde mutlu sonlarla görüntüleriz. Ayrıca, en büyük kâbuslarımızın gerçekleştiği korku filmleri de seyrederiz.

Bazı insanlar, gökyüzünde kaleler inşa eden Walter Mitty'yi küçümser (*Walter Mitty'nin Gizli Yaşamı:* 1939 yılında James Thurber'in kısa hikâyesi olarak The New Yorker dergisinde yayımlanan **Walter Mitty**'nin Gizli Yaşamı, 1947 yılında Norman Z. McLeod yönetmenliğinde ve Danny Kaye başrolünde beyaz perdeye aktarılmış. 2013 yılında Steve Conrad'ın senaryosu ve güncellenmiş hâli ile Ben Stiller bu hikâyeyi bize aktarmıştır.). Ama hayal gücü öylesine muhteşem bir zihinsel araçtır ki, bedenimiz her nerede olursa olsun, hayallerimiz bizi uzay-zaman boşluğunda özgür bırakır. Güçlü kâhinler gibi tüm insanlar geleceği görebilirler. (Belki net ve kesin bir geleceği değil ama olabilecek olanı).

Mesela, patronunuzun testislerine şöyle sağlam bir tekme atma arzunuz var ve bunu yaparsanız ne olur diye merak edebilirsiniz. Bunu bulmak için hayalinizi devreye sokarsınız. Zaman içinde ileri doğru gidersiniz. Orada patronun kendini beğenmiş

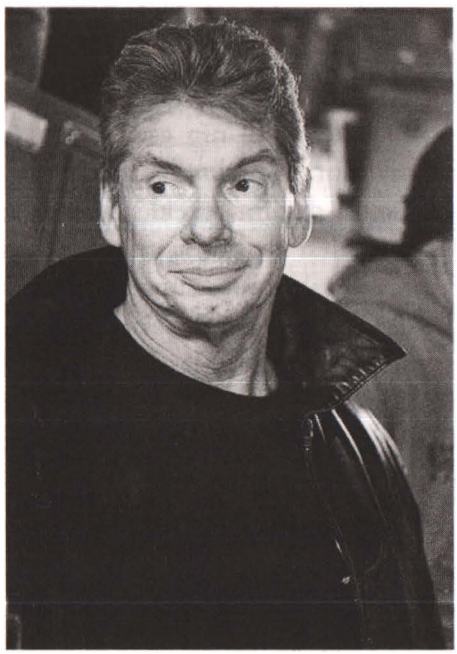
yüzünü *görürsünüz*. Ayağınızın havalanırken çıkardığı cızırtıyı *duyarsınız*. Teması *hissedersiniz* (önce yumuşak, sonra sert) ve simülasyon, patronunuza tekme atarsanız onun da bu jestinize karşılık verebileceği konusunda sizi ikna eder. Sonra sizi işten kovar ya da polisi çağırır. Böylece ayağınıza hâkim olur yerinizde oturmaya devam edersiniz. Fakat hikâyelere dalma eylemimiz, hayallerin ve fantezilerin, şarkıların, romanların ve filmlerin ötesine geçer. Kurgu, yaşamımızın, sandığımızdan çok çok daha fazla yerindedir.

KURGU DEĞİL, KURGUMSU

Profesyonel güreş -Amerikan güreşi- spordan ziyade amatör tiyatroya daha çok benzer. Gösterinin koreografisi önceden belirlenir, kahramanları sevmemiz ve nefret etmemizi sağlamak için ayrıntılı hikâyeler sunulur: Heybetli bir kodaman, Amerikalı bir çocuk, şeytani komünist, efemine, narsist. Bize, operanın tüm ihtişamını, tüm korkusuz çığlıklarını ve aşırılıklarını sunar. Profesyonel güreşteki yalandan şiddet heyecan vericidir. Fakat her *atomik damla, Moğol doğrayışı* ve *deve kavraması* aynı zamanda kimin kimin karısıyla yattığı, kimin kime ihanet ettiği, kimin Amerika'yı gerçekten sevdiği ve kimin seviyormuş gibi davrandığı üzerine bir melodram konusudur.

Gerçek dövüş sporları da benzer hikâye anlatım kurallarına uymaktadır. Örneğin boks organizatörleri, maçların ilgi çekici kişilikler ve geçmişten gelen bir hesaplaşma içermedikçe, hayranların ilgisini (ve parayı) çekmediğini uzun zaman önce anladılar. Bu yüzden ön dövüş yutturmacası ile erkeklerin neden kavga ettikleri ve birbirlerini neden hor gördükleriyle ilgili bir hikâye şekillendirilir. Bu dövüş tamamen kurgusaldır. Gerçek hayatta arkadaş olan boksörler, iyi bir dram yaratmak adına, kameraların önünde birbirlerinden nefret ederler. Sağlam geçmişi olmayan bir dövüş, eylem ne kadar hiddetli olursa olsun, insanlara aptalca gözükebilir. Çünkü bu aynı, harika bir filmin

zirve noktasını seyredip, bu noktaya gelene kadar olayların nasıl şekillendiğini bilmemeye benzer.



Vince Mc Mahon, Dünya Güreş Organizasyonu'nun (WWE) CEO'su. Mc Mahon, profesyonel güreşi 'spor eğlencesi' olarak yeniden tanımlayarak '*kayfabe*'yi (senaryoyu gerçek gibi göstermek) yani güreşin uzun süredir devam eden şiddet hikâyelerinin gerçek olduğunu kabul etmeyi reddetti. Mc Mahon, profesyonel güreşin bir sezonunun, hikâyelerden oluşan ve yılın sonunda WrestleMania piyesiyle ile sonuçlanan bir seri roman olduğunu söyler. Barry Blaustein'in *Beyond the Mat* adlı güreş belgeselinde, McMahon'dan WWE'yi açıklaması istenir. Gülümser ve sadece "Film çekiyoruz" der.

Profesyonel güreş katıksız kurgudur. Aslında bir spikerin -becerikli bir anlatıcının- meşru spor yayınında seyrettiğimiz bir oyunu, yüksek drama seviyesine yükseltmesidir. Örneğin, Olimpiyat oyunlarında sporcuların mücadeleleri ile ilgili haber yorumları, yarı belgesel film tadındadır. Başlama silahı ateşlendiğinde, rakipleri destansı bir savaşta mücadele eden kahramanlar gibi düşünmeye başlarız. Böylece zaferin ve yenilginin

acısını daha fazla hissederiz. *New York Times Magazine*'de yakın zamanda yer almış olan bir makalede Yazar Katie Baker da buna benzer bir noktaya değinir. Televizyonda yayınlanan spor programlarının gittikçe daha çok kadın tarafından izlenmeye başlanmasının nedeni, yayıncıların bu programları 'kişiler arası bir drama' gibi sunmayı öğrenmesinden dolayıdır. Bu, kadın fanatikler içindir. Baker, NFL'nin cazibesinin *Grey's Anatomy* ile örtüştüğünü savunur: "Karakterler, hikâyeler, çekişmeler ve kalp kırıklığı." (Bence durum erkekler için de geçerli. ESPN Radyo'sunun hedef kitlesi net bir biçimde erkeklerdir. Ancak az sayıda gerçek spor müsabakasını sunar. Bunun yerine yayının temel dayanak noktası, daha ziyade sekstir. Genellikle sporcular hakkında sert yorumlar içerir. Mesela, LeBron James, Cleveland'ı terk ettiği için bir pislik mi? 'Big Ben' Roethlisberger seks suçlusu mu? Brett Favre emekli olacak mı? *Penisgate* fotoğrafları bir komplo mu?)

Hikâye anlatımı, televizyonda yayınlanan spor karşılaşmalarının omurgasıdır. Bu durum 2010 Masters Golf Turnuvası sırasında beni çok etkiledi. Ünlü golfçü Tiger Woods'un uzun süren berbat bir seks skandalı sonrasında ilk turnuvasıydı. Golf sevmeyen insanlar bile Tiger destanında bu yeni bölümü kaçırmak istemediler: Yere düşmüş olan dev, tekrar ayağa kalkmak için mücadele mi edecekti, yoksa yaptığı kötülüklerin karmasını mı yaşayacaktı? Yayının alt planı, annesi ve karısı kanserle savaşan Tiger'ın ana rakibi Phil Mickelson'a odaklanmıştı. Sunucu, her kaçırılan vuruşu ya da eksik enerjiyi bu büyük hikâyelere bağlayarak muazzam bir anlatım gerçekleştiriyordu.

Mickelson kazandı. On sekizinci delikte zafer kazanarak, uzun ve kendinden emin adımlarla, kanser ile savaşan karısını kucaklamak için yürüdü. Kamera, Mickelson'ın yanağından süzülen bir damla gözyaşını yakalamayı başarmıştı. Bu, tam olarak bir hikâye finali değildi. Söz konusu hikâye için, böyle bir sona, biraz fazla çiğ denilebilirdi.

Law and Order ve *Survivor* gibi televizyon dizileri ve televiz-

yon yarışmaları da bize hikâyeler anlatır. Molalarında reklamlar aracılığıyla daha da fazla hikâyeye boğuluruz. Sosyal bilimciler, televizyon reklamlarını 'kurgusal ekran medyası' olarak tanımlar; bunlar yarım dakikalık kısa hikâyelerdir.

Bir reklam, çamaşır deterjanının işe yaradığını söyler. Ama aynı anda bunu çok çalışan bir anne, yaramaz çocuklar ve çamaşır odasında kazanılan bir zafer aracılığı ile *gösterir*. ADT Güvenlik Sistemleri, çaresiz kadınların ve çocukların, vahşi, gözü dönmüş hırsızlardan kurtarıldığı kısa filmler göstererek bizi ev alarmları almaya ikna eder. Kuyumcu dükkânları, erkeklerin aşkının bedelini, ışıltılı küçük kayalar satın almalarıyla belirler ve bu aşkın bedeli en az iki aylık maaştır. Bazı reklam kampanyaları ise, aynı karakterler etrafında tasarlanan çok parçalı kısa hikâyelerden oluşur. Bazı reklam kampanyaları birkaç bölümden oluşan hikâyeler ve aynı karakterler üzerine tasarlanır, örneğin Geico sigortanın komik mağara adamı reklamları ya da Jack Link Beef Jerky'nin (kurutulmuş et) yaratıcı 'Koca Ayakla Uğraşmak' reklamları gibi. İkincisi ürünle ilgili hiçbir şey anlatmıyor bu arada. Bu reklamlar yalnızca kurutulmuş et seven birkaç adamın masum bir koca ayakla salakça uğraşmalarını ve yaptıklarının cezasını vahşi bir şekilde çekmelerini anlatıyordu.

Hikâyenin kahramanı insandır. Bu yüzden hikâye hayatımızın neredeyse her yönüne dokunur. Arkeologlar, taş ve kemiklerdeki ipuçlarını toplar ve onları geçmişle ilgili bir destan hâline getirirler. Tarihçiler de hikâye anlatıcılarıdır. Hatta bazılarına göre Colomb'un Amerika'yı keşfetmesi gibi standart bir hikâye bile birçok okul kitabında o kadar çok çarpıtma ve abartma ile doludur ki, âdeta efsaneleştirilmiştir. Örneğin şirket yöneticilerine daha yaratıcı hikâye anlatıcıları olmaları gerektiği söylenir. Ne de olsa tüketiciye duygusal olarak ulaşarak, ürünleri ve markaları hakkında çekici anlatımlar sunmaları lazımdır. Siyasi yorumcular, seçimleri yalnızca karizmatik politikacılar ve fikirleri arasındaki bir yarışma olarak değil, aynı zamanda ülkenin geçmişi ve geleceğine dair çelişkili hikâyeler arasındaki bir

rekabet olarak görürler. Hukukçular, avukatların suçluluk ve masumiyeti anlattıkları (gerçek kahramanın kim olduğu hakkında tartıştıkları) davaları, bir hikâye yarışması olarak kabul ederler.

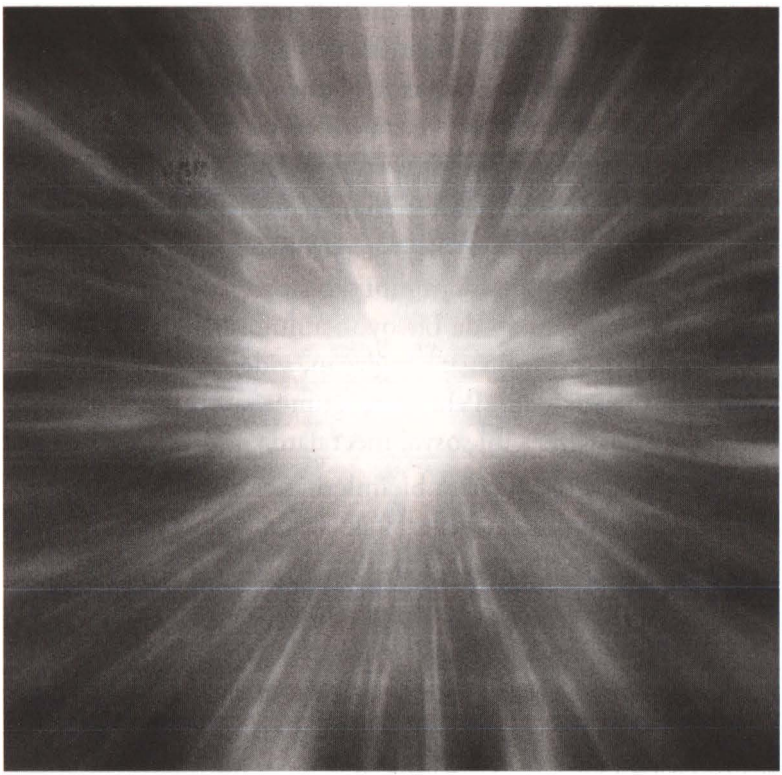
The New Yorker'da yayınlanan bir makalede Yazar Janet Malcolm, hikâyenin mahkemede oynadığı rolü ele alarak, bir kadının ve sevgilisinin, kadının kocasını öldürmekle suçlandığı sansasyonel bir cinayet davasını tasvir eder. Malcolm, savcı Brad Leventhal'in açılış konuşmasına 'eski moda bir gerilim tarzında' başladığını söyler. Leventhal'in konuşması şöyledir:

> Parlak, güneşli, açık, canlı bir sonbahar sabahıydı. O canlı sonbahar sabahı, Daniel Malakov adında ortodontist bir genç adam; şu an bulunduğumuz yerden bir kaç mil uzaklıktaki, Queens County'nin Forest Hills bölümünde 64'üncü Caddede yürüyordu. Yanında 4 yaşındaki kızı da vardı. Daniel ve kızı, Annandale Bahçesi'nin giriş kapısından birkaç adım ötede dururken, sanık Mikhail Mallayev birden bire ortaya çıktı. Elinde içi dolu ve gerçek bir tabanca vardı.

Leventhal davayı kazandı. Çünkü savunma avukatı, davada elle tutulur olmayan kanıtlar üzerine daha iyi bir hikâye yazamamıştı.

Malcolm'un *The New Yorker*'da yer alan bu yazısında olduğu gibi, iyi gazetecilik de hikâye gibi iyi bir anlatım ile mümkün olabilir. 'İyi' gazetecilik dediğimizde kastettiğimiz budur. Malcolm sadece neler yaşandığına dair basit bir yazı yazmamıştır. Bunun yerine, cinayetin kaotik olaylarını ve uzun bir yargılama sürecini ele alıp, kurgu romanlarındaki gibi şüpheli, karakter odaklı bir anlatıya dönüştürmüştür. İşte Leventhal'i hikâyesinde bir karaktere dönüştürmesine örnek: "Brad Leventhal... Olağanüstü dava avukatı. Bir horoz gibi hızlı hareketlerle yürüyen, neredeyse kadın sesine yakın, hatta heyecanlandığında yanlış

hızda oynatılan bir fonograf kaydının falsetosuna yükselen, hayli yüksek tonda konuşan bıyıklı, kısa, tombul bir adam."



Sanatçının büyük patlamayı eseriyle betimlemesi- Bilim de hikâye anlatıcılığını anlamamıza yardımcı olabilir. Bazıları bilimin, dünyayı anlama ihtiyacımızdan ortaya çıkan büyük bir hikâye (hipotezler yoluyla olsa da) olduğunu söylüyor. Hatta bilimin öykü karakteri, en çok kökenlerle ilgilendiğinde ortaya çıkıyor: Evrenin, yaşamın, kendi hikâyesini anlatması. Zamanda geriye gittikçe, bilimin açıklayıcı hikâyeleri ile yerleşik gerçekler arasındaki bağlantılar daha az ve daha zayıf hâle geliyor. Bilim insanının hayal gücü, daha azdan daha fazlasını çıkarmaya zorlandıkça, daha maceracı ve verimli hâle geliyor.

Bazen en iyi hikâyeleri kendimize anlatırız. Bilim insanları, bir süre önce, kendi yaşam hikâyelerimizi oluşturmak için kullandığımız hatıraların, aslında cesurca kurgulandığını keşfetti.

Sosyal psikologlar da bir arkadaşla karşılaştığımızda, sohbetimizin çoğunlukla dedikodu hikâyelerinin takasından oluştuğunu belirtir. Arkadaşımıza "N'aber?" veya "Ne var ne yok?" diye sorarız ve bir kahve ya da bira eşliğinde farkında olmadan hikâyemizi ilginç kılan süslemeler de yaparak, birbirimize yaşadıklarımızı anlatmaya başlarız. Hemen her gece, gün içinde yaşanan küçük komedileri ve trajedileri paylaşmak için akşam yemeği masasında sevdiklerimizle bir araya geliriz.

Bir de dini geleneklerin ana damarlarından beslenen zengin hikâyeler ile Las Vegas'ta sıkı bir partinin ertesi sabahı, eksik bir böbrekle uyanma şakaları gibi şehir efsaneleri vardır. Şiir ve stand-up komedileri ya da bir oyuncunun sanal gerçeklik dramında bir karakter olmasını sağlayan, video oyunlarının hızlı yükselişine ne demeli? Peki, birçoğumuz otobiyografilerimizi Facebook ve Twitter gibi sosyal mecralarda neden paylaşıyoruz?

Bu çeşitli hikâye anlatım biçimlerine daha sonra döneceğiz. Şimdilik, bence durum gayet açık: İnsanın hikâye oluşturma ve tüketmeye duyduğu zorunluluk, edebiyattan, rüyalardan ve fanteziden çok daha derinlere akar. İliğimize kadar hikâyelerle doluyuz.

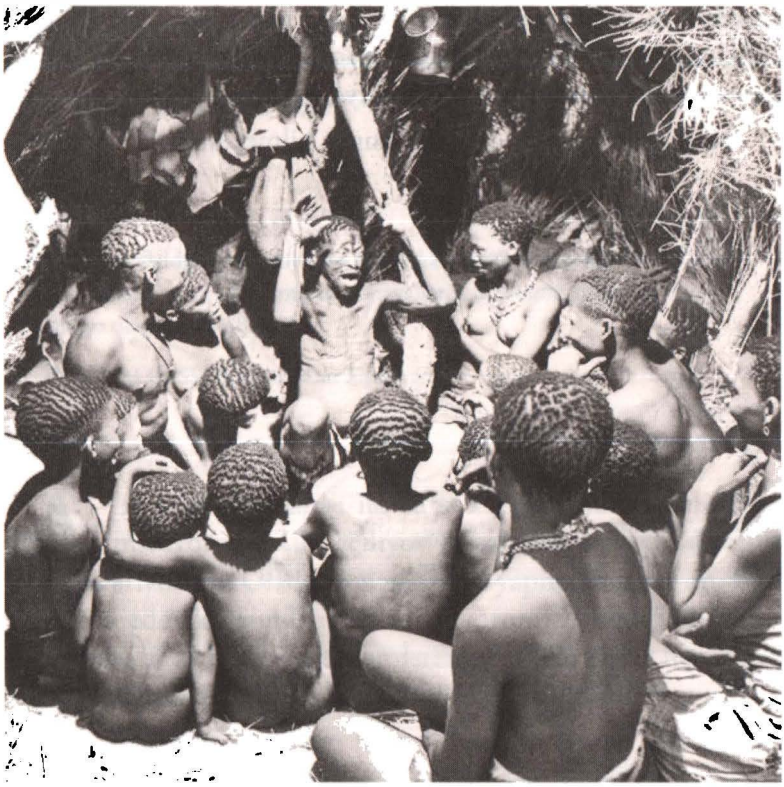
Ama neden?

HİKÂYE İNSANLARI

Bunun ne denli zor bir soru olduğunu anlamak için, hayali ama aydınlatıcı olacağını umduğum bir düşünme deneyi yapalım. Aklınızı tarih öncesi gizemlerin içine atın. Afrika vadilerinde yan yana yaşayan sadece iki insan kabilesi olduğunu hayal edin. Aynı hayati kaynaklar için rekabet ediyorlar: Bir kabile yavaş yavaş ölecek, diğeri dünyayı miras alacak. Bir kabile Nesnel İnsanlar diğeri Hikâye İnsanları olarak adlandırılsın. Kabileler isimleri dışında her şekilde eşit.

Hikâye İnsanları'nın faaliyetleri çoğunlukla açık bir biyolo-

jik anlam ifade ediyor. Çalışıyorlar. Avlanıyorlar. Bir arada toplanıyorlar. Eş arıyorlar ve bulunca onu kıskançlıkla koruyorlar. Gençlerini besliyorlar. İttifaklar kuruyor, hiyerarşiler yaratıyorlar. Çoğu avcı-toplayıcıda olduğu gibi dinlenme, dedikodu ve onları başka yerlere götüren zevkli hikâyelerle dolu bol miktarda boş zamanları var.



! Kung San hikâye anlatıcısı, 1947.

Hikâye İnsanları gibi, Nesnel İnsanlar da karınlarını doyurmaya, eş bulmaya ve çocuklarını büyütmeye çalışıyorlar. Ancak Hikâye İnsanları, yalandan da olsa yaşadıkları olaylar hakkında çılgın hikâyeler anlatmak için köye geri döndüğünde, Nesnel

İnsanlar çalışmaya devam ediyorlar. Daha fazla avlanıyorlar. Daha fazla topluyorlar. Daha çok kur yapıyorlar. Nesnel İnsanlar daha fazla çalışamadıklarında, zamanlarını hikâye anlatmaya harcamıyorlar. Günlük işlerini yerine getirebilmek için yatıp, dinleniyorlar.

Hikâyenin nasıl son bulduğunu biliyoruz. Hikâye İnsanları hayatta kalıyorlar. Hikâye İnsanları biziz. Nesnel İnsanlar eğer yaşadılarsa, artık soyları tükendi. Fakat bunu başından itibaren bilmeseydik, çoğumuz hayatta kalacak olanların Nesnel İnsanlar olacağına dair bahse girmez miydik?

Başaramamalarının nedeni, kurgu bilmecesidir.



Kurgu Bilmecesi

Kitaplara daldığımızda sayfaları çevirirken çıkan hışırtının yerini, sessiz ama göz kamaştıran hayallerin böylesine kolay alması olağanüstü gözüküyor.

WILLIAM GASS, *Fiction and the Figures of Life*

Ağır güvenlik kapısı ile karşı karşıyayım. Şifremi hızla tuşluyorum. Kilit açılıyor ve kapıdan antreye adımımı atıyorum. Ofisinde evrak işleri yapmakta olan müdüre tebessüm ederek başımla merhaba diyorum. Ziyaretçi defterini imzalıyorum ve iç kapı açılıyor. İşten çıktıktan sonra neredeyse her gün ziyaret ettiğim akıl hastanesinin içindeyim.

Oda hem geniş ve uzun hem de yüksek tavanlı. Hastaneye özgü sert bir zemini ve floresan ışıkları var. Renkli sanat eserlerinin posterleri duvarlara yapıştırılmış ve güvenlik makasları, uçları açık bir biçimde masaların üzerinde duruyorlar. Limonlu antiseptik ve Tater Tots and Beefaroni'nin kafeteryasındaki öğle yemeğinin kokusunu alıyorum. Odanın arkasına doğru ilerlerken, hastalar gevezelik ediyor, bağırıyor, haykırıyor ve homurdanıyorlar. Bazılarının üstünde sıradan kıyafetler var; di-

ğerleri ise ninjalar, hemşireler ya da fırfırlı elbiselerle prensesler gibi giyinmişler. Erkeklerin birçoğu hayali kılıçlarını sallıyorlar. Kadınların çoğu da ellerinde sihirli değnek ya da kucaklarında kundaklanmış bebekler tutuyorlar.

Bu rahatsızlık verici. Hastalar benim göremediğim -hatta duyamadığım, hissedemediğim ve tadamadığım- şeyleri görüyorlar. Onların dünyasında, gölgelerde gizlenen kötü adamlar, canavarlar, okyanusun tuz kokusu ve dağlarda siste kaybolan, annesini arayan bir bebeğin hıçkırıkları var.

Hastaların bir kısmı aynı halüsinasyonları paylaşıyor gibi görünüyorlar. Tehlikeye karşı beraber savaşıyor ya da beraberce ondan kaçıyorlar. Savunmasız hayali bebeklere beraberce yemekler pişiriyorlar. Arka köşeye doğru ilerlemeye devam ettikçe, bir kahraman, öldürmek üzere olduğu ejderhanın ağzının içine adım atmak üzere olduğum konusunda beni uyarıyor. Ona teşekkür ediyorum. Güvenli alana doğru geçerken, cesur savaşçının bana sorduğu soruya cevap veriyorum, "Üzgünüm dostum, annenin ne zaman geleceğini bilmiyorum."

Odanın arka tarafında, iki prenses, kitaplığın raflarının içine sıkışmışlar. Prensesler oturuyor, mırıldanıyor ve gülüyorlar ama birbirlerine değil. Aynı annelerin yaptığı gibi, her ikisi de kucaklarındaki bebeklerle konuşuyorlar. Ufak tefek, sarışın olan beni fark ediyor. Ayağa fırlayarak, kucağındaki bebeği kafası üstü yere düşürüyor. Adı Annabel, "Baba!" diye bağırıyor. Bana doğru havada uçunca onu yakalıyorum.

Bir yaş civarında çocuklarda tuhaf ama bir o kadar da büyülü bir şey tomurcuklanır. Üç, dört yaşlarına geldiklerinde bu tomurcuk tamamen açar ve yedi ya da sekiz yaşlarında da solmaya başlar. Bir yaşındaki bir bebek herhangi bir muzu telefon gibi kulağına götürebilir ya da oyuncak ayısının üstünü örterek uyutabilir. İki yaşında, yürümeye başlayan çocuk, kendisinin otobüs şoförü ve annesinin yolcu olduğu ya da babanın çocuk

ve çocuğun baba olduğu basit dramalar sahnelemeye başlayabilir. Ayrıca iki yaşındakiler bir karakter yaratmayı da öğrenirler. Bir kralı oynarken, miyavlayan bir kedi ya da kraliçeyi oynarken çıkardıkları sesten daha farklı seslerle konuşurlar. Üç, dört yaşlarına geldiklerinde, çocuklar oyunlarında altın çağa girerler. Bundan sonraki üç ya da dört yıl boyunca masal diyarında savaşların, isyanların ve dramların ustası olurlar.

Çocuklar eğitim sayesinde değil, doğuştan sanatseverdirler. Dünyanın her yerinde, resim yapabilecek malzemeleri olanlar, düzenli gelişim aşamaları ile becerilerini geliştirirler. Doğuştan müziği severler. Kukla gösterilerindeki kurgulara, TV'deki çizgi filmlerine ve hikâye kitaplarına bayılırlar. Çocuklarımın daha bir yaşlarındayken müziğin ritmine göre ayakta durup dans ettiklerini hatırlıyorum. Dişsiz ağızlarıyla gülücükler saçıyor, kocaman kafalarını sallıyor, ellerini savurup duruyorlardı.

Çocuklar için en güzeli oyun oynamaktır. Hayali bir dünyanın tüm ihtişam ve tehlikesi içinde coşku ile koşmayı, zıplamayı ve güreşmeyi severler. İçgüdüsel olarak hikâyeyi oynarlar. Küçük çocukları bir odaya koyarsanız, kendiliğinden ortaya çıkan sanatı görürsünüz. Doğaçlama ustaları gibi, dramatik bir senaryo üzerinde fikir birliğine varır, karakterlerin rollerinde gerekli düzeltmeleri yapar, performansları ile ilgili fikir alışverişinde bulunur ve onu oynarlar.

Çocukların kendilerine hikâye öğretilmesine ihtiyaçları yoktur. Brokoli yemeleri için peşlerinden koştuğumuz gibi, hikâye yaratmaları için peşlerinden koşmamıza gerek kalmaz. Çocuklar için Masal Diyarı, rüyaları gibi son derece normaldir. İster aç kalsınlar, ister sefalet içinde yaşasınlar, çocuklar hep hayaller, hikâyeler yaratırlar. Bu Auschwitz'te bile böyle olmuştur.

Peki, çocuklar neden hikâyeler yaratırlar?

Bu sorunun cevabını bulmak için önce daha geniş kapsamlı başka bir soru sormamız gerekir. İnsanlar neden hikâyeler anlatırlar? Cevap aslında çok açıktır. Hikâyeler bizi mutlu eder.

Ancak, biyolojik açıdan bakacak olursak, hikâyelerin bizi, yemek ya da seks gibi mutlu etmediği de açıktır. O hâlde açıklığa kavuşturulması gereken şey, hikâyenin verdiği keyiftir.

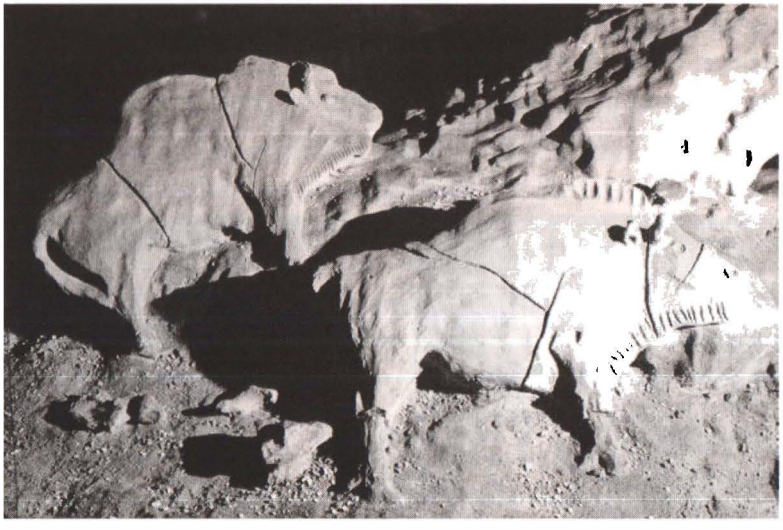
Kurgu bilmecesi şu noktaya gelir: Evrim gayet faydacıdır. O hâlde kurgu lüksü, insan hayatından neden elenmedi?

Bilmeceyi sormak kolay, ancak cevaplamak hayli zordur. Neden olduğunu anlamak için, elinizi kaldırın ve yüzünüzün önünde tutun. Yavaşça döndürün. Bir yumruk yapın.



Yoksul Endonezyalı çocuklar, oynadıkları çöplükte.

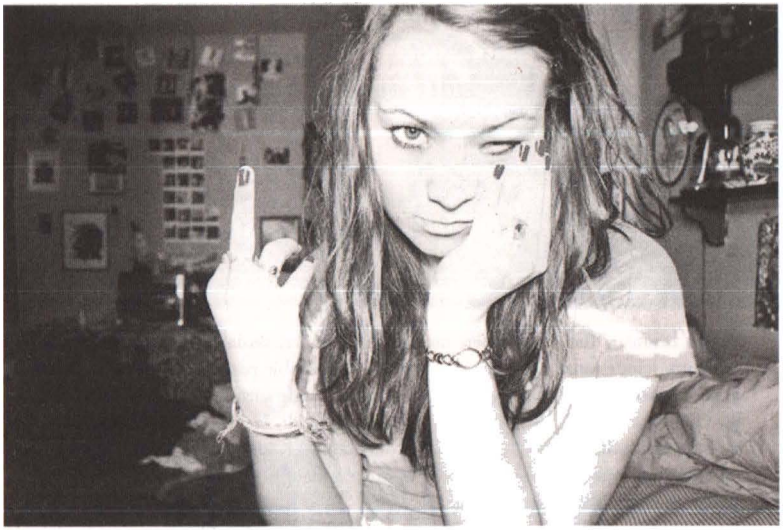
Parmaklarınızı oynatın. Her bir parmağınızı sırayla başparmağınıza dokundurun. Bir kalem alın ve döndürün. Ayakkabı bağcıklarınızı bağlayın.



Kilden bizonlar, Tuc d'Audoubert mağarası, Ariège, Fransa'da. Kurgu, biyolojik bilmecenin, içinde sanat bilmecesi de olan daha büyük bir parçasıdır. On beş bin yıl önce Fransa'da bir heykeltıraş, yüzüp çamurların içinde sürünerek neredeyse yerden bir kilometre aşağıda bulunan bir dağ mağarasına geldi. Heykeltıraş, bir erkek bizonu biçimlendirdi, yarattı ve dünyanın ellerine bıraktı. Kilden bizon, sanatın evrimsel bilmecesinin mükemmel bir örneğidir. İnsanlar neden, biyolojik bir yararı olmayan, zaman ve enerji isteyen sanatı üretir ve tüketir?

İnsan eli bir biyo-mühendislik harikasıdır. Kompakt bir alanda, 27 parça kemik, 27 eklem, 123 lif bağı, 48 ayrı sinir hattı ve 34 farklı kas barındırır. Dahası elde bulunan her şey *bir* nedenle vardır. Tırnaklar kaşımak, bir şeyi ucundan tutmak, kaldırmak içindir. Parmak uçları ya da tepeciklerden oluşan kabarcıklar, dokunma duyumuz için hayati öneme sahiptir. Elimizdeki ter kanalları bile bir amaç için düzenlenmiştir: Ellerimizin nemli kalmasını sağlar ki, bu da kavrayışımızı kolaylaştırır (Kuru bir parmak kaygandır ve tam da bu nedenle sayfayı çevirirken parmağınızı yalamanız gerekir). Aslında elin gururla bükülerek diğer parmaklara dokunabilen başyapıtı, başparmaktır. Başparmaklar olmadan, ellerimiz bir korsanın kancasından biraz daha işlevli bir parça olurdu. Başparmağı olmayan diğer canlılar

ancak pençe atabilir, boynuzuyla toslayabilir ya da sadece toynakları ile toprağı kazıyabilir. Oysa biz sahip olduğumuz başparmaklarımızı kullanarak aynı dünyayı bu önemli farkla ele geçirip amaçlarımıza uygun kullanabiliriz.



İnsanlar ellerini ve yüzlerini kullanarak, sözsüz olarak anlaşılabilir.

Şimdi lütfen benim için size aptalca gelebilecek şu soruyu kendinize sorar mısınız? "Elim ne işe yarıyor?"

Açıkçası bir el yemek yemek için, dokunmak için, yumruk yapıp şiddet uygulamak içindir. Bir el, malzemeler hazırlayıp bunları kullanmak içindir. El şehvetlidir: Hissetmek, okşamak bazen de gıdıklamak için. Eller söylediklerimizi vurgulamak içindir. Anlattıklarımıza anlam katmak için onları etrafımızda sallarız. Benim ellerim yukarıda bahsettiğim tüm bu işlere yarar. Ancak bugünlerde onları daha çok klavye kullanmak ve kitapların sayfalarını çevirmek için kullanıyorum.

Ellerimiz birer araçtır. Ama evrim onları tek bir amaç için şekillendirmemiştir. El bir çekiç ya da matkabın biyolojik ben-

zeri değildir. El, isviçre çakısı gibi çok amaçlı bir alettir ve *birçok* işe yarar.

Üstelik ellerimiz için olan bu gerçek, bedenimizdeki daha birçok uzuv için de geçerlidir. Gözlerin esas işi görmektir. Aynı zamanda duygularımızı aktarmamızda da bize yardımcı olurlar. Hapşırdığımızda ve gülerken daralırlar. Üzgün olduğumuzda ve tuhaf bir şekilde çok mutlu olduğumuzda da sulanırlar. İnsanlar ellerini ve mimiklerini kullanarak sözsüz de anlaşabilirler. Yemek yiyebilmemiz ve hava alabilmemiz için bir girişe ihtiyacımız olduğundan dudaklarımız vardır. Ancak dudaklar da birden fazla işleve sahiptir. Mesela öpücüklerimizdeki sevgiyi ifade etmek için de onları kullanırız. İnsanların kafamızın içinde neler olup bittiğini anlamaları için dudaklarımızı eğip bükeriz (mutlu, üzgün ya da çok öfkeli olduğumuzu gösterebilmek için). Dudaklar tabii ki konuşmak içindir.

Dudaklar ve eller için geçerli olan durum beyin için de aynıdır ve tavırlarımız onun tarafından yönlendirilir. Mesela bonkörlüğü ele alalım. Evrimsel psikologlar, insanların bencillik ve kendini düşünmeme arasında gidip gelen süreklilikte nerede durduklarını tartışa dursunlar, insanların birçok şart altında son derece cömert davrandığı bir gerçektir. Cömertlik ne içindir? Birçok şey: İtibarın artırılması, kur yapmak, müttefiklerin ilgisinin çekilmesi, akrabalara yardım etmek ve daha birçok şey içindir. Cömertlik sadece tek bir şey için yapılmaz ve tek bir evrimsel güç tarafından oluşturulmamıştır. Aynı, insanlığın hikâye tutkusu gibidir. Kurgu birçok şey *için* olabilir.

Ne gibi?

Darwin'in izinden giden bazı düşünürlerin fikri, hikâyenin, evrimsel kaynağının doğal seleksiyon değil, cinsel seleksiyon olduğu yönündedir. Belki hikâyeler ve diğer sanat biçimleri sadece sekse *takıntılı* değildir. Ama belki bunlar becerilerimizi, zekâmızı ve yaratıcılığımızı (aklımızın kalitesinin ispatı) tavus kuşu misali şatafatlı renklerle süsleyerek seks elde edebileceğimiz yollardır. Eğer birkaç sayfa geriye giderseniz, hikâye anlatan

!Kung San'ın fotoğrafını görürsünüz. Hikâyeyi anlatanın solunda oturan kadına bakın ve nasıl güzel mest olduğunu görün. Amaç işte *budur*.

Belki de hikâyeler bilişsel bir oyun şeklidir. Evrimsel Edebiyatçı Brian Boyd'a göre "bir sanat eseri, akıl için bir oyun alanı gibidir". Boyd, sanatın tüm formlarında serbest oyunun, boğuşarak oynamanın fiziksel kaslarımıza yaptığı şeyin aynısını, zihinsel kaslarımıza yaptığını ileri sürüyor.

Belki de hikâyeler düşük maliyetli bilgi kaynakları ve güvenilir deneyimlerdir. Belki Horace'ı da vurgulamak adına, hikâyeler öğretmekten zevk duymaktır. Hikâyeler aracılığı ile bu deneyimi ilk elden kazanmak zorunda kalmadan maliyet külfetinden kurtularak, insan kültürünü ve psikolojiyi öğreniriz.

Ya da belki hikâye bir tür sosyal yapıştırıcıdır ve insanları ortak değerler etrafında bir arada toplar. Roman Yazarı John Gardner bu fikrini şöyle ifade eder: "Gerçek sanat, bir toplumun uğruna ölmek yerine uğruna yaşayabileceği mitleri yaratır." Tekrar hikâye anlatan !Kung San'a dönecek olursak o da kendi halkını ten tene, zihin zihine etrafına toplamıştır.

Bu ve diğer teorilerin her biri mümkündür ve bunlara daha ileriki sayfalarda tekrar geri döneceğiz. Ancak öncelikle başka bir olasılığı ele almamızda yarar var. Hikâyelerin hiçbir işlevi olmayabilir de! En azından, biyolojik açıdan.

UYUŞTURUCU ETKİSİ ALTINDAKİ BEYİNLERİNİZ

Krel ilk temasını bir futbol maçı sırasında kurdu. Uçan daireleri göz hizasına hafifçe indirmişlerdi. Geminin karnından bir ağız açıldı ve rampa bir dil gibi ortaya çıktı. Flash adındaki uzaylı rampada belirdiğinde ve aşağıya doğru inmeye başladığında korku içindeki taraftarlar onu seyrediyorlardı. Flash'ın platin rengi fırça gibi saçları ve küçük trompete benzer kulakları vardı. Göğsünde şimşek işareti olan kırmızı bir tulum giymişti. Flash aceleyle, "Kokain. Kokaine ihtiyacımız var" diye bağırdı.

John Kessel'in 'Invaders' adlı kısa öyküsünde Krel, evreni bir uçtan bir uca sadece kokain bulmak için geçer. Dünyalılar şaşkındır ve bunun üzerine Krel kendilerinin farklı bir estetik anlayışları olduğunu açıklar. Onlara göre kokain molekülünün güzelliği basitçe şok edicidir. Kokain, evrenin en üstün kimyasal senfonisidir. Krel'ler kokain üretmezler. Sadece sanatını deneyimlerler.

Hikâyenin sonuna doğru, Flash bir ara sokakta çöp poşetlerine yaslanmış, başka bir keşle beraber aynı pipodan kokain çekiyordu. Uzaylı itiraf etti: kokain molekülünün güzelliğine dair yapılan o konuşma gösterişli bir saçmalıktı. Flash ve Krel kabul etti, kokaini 'eğlencesine' yapmak lazım.

Bu Kessel'in hikâyesinin ana fikridir. Kurgu, kokain gibi bir uyuşturucudur. İnsanlar bu alışkanlık için estetik (veya evrimsel) gerekçeler icat edebilirler. Ama aslında kurgu, sadece gerçek hayatın can sıkıntısından ve acımasızlığından kurtulmak için kullandığımız bir uyuşturucudur da aynı zamanda. Neden gidip Shakespeare'in bir oyununu izleriz? Niçin film seyreder veya kitap okuruz? Kessel'a göre bunun sebebi, zihinlerimizi genişletmek, insan durumunu keşfetmek ya da asil bir davranışta bulunmak değildir çoğu zaman. Kurgu, bizi zaten unutabilmemiz için uçurur.

Aslında birçok evrim düşünürü, Kessel ile aynı fikirde olacaktır. Hikâyeler *ne içindir*? *Hiçbir şey.* Beyin hikâye için *tasarlanmamıştır ve de* tasarımında onu hikâyeye karşı *savunmasız* kılan aksaklıklar vardır. Hikâyeler, tüm çeşitlilikleri ve ihtişamlarıyla aklın eğreti donanımının şanslı kazalarıdır. Hikâye bizi eğitebilir, derinleştirebilir ve bize neşe katabilir. Hatta hikâye, insan olmayı en değerli kılan şeylerden biri bile olabilir. Ancak bu, hikâyenin biyolojik bir amacı olduğu anlamına gelmez.

Bu bakış açısına göre hikâye anlatmak, atalarımızın hayatta kalmasına yardımcı olan başparmak gibi bir şey değil. O daha çok, avucunuzun üzerindeki çizgiler gibi bir şey. Falcınızın id-

dıaları ne olursa olsun, çizgiler geleceğinizin haritaları değil sadece el fleksiyonunun yan etkileridir.

Bir örnekle bu noktayı daha somut hâle getirelim. Geçenlerde Judd Apatow'un saçma ve dokunaklı filmi *Funny People*'ı izledim. Ölümcül bir hastalığa sahip olan bir stand-up komedyeni (Adam Sandler) ve çok yakın olduğu erkek arkadaşı hakkında bir romantik komedi- hoşuma gitti. Hem güldüm, hem ağladım.

Filmden neden keyif almıştım? Kurgu evrimsel bir yan etki ise, cevap basit. Çünkü komik şeyleri seviyorum ve film komikti. Seyrederken çok güldüm ve gülmek insanlara çok iyi gelir. Filmi beğendim çünkü bir insan olarak meraklı ve dedikoduya aç bir yapım var. Film, aşırılıklarda yaşayan insanları görünmeden gözetlememe izin verdi. Filmi çok sevdim çünkü beynimi vahşi cinsellik, kavgalar ve saldırgan mizahla ilgili kafa karıştırıcı kimyasallara boğdu.

Diğer evrimsel düşünürler ise bu yan etki görüşünü tatmin edici bulmuyorlar. İmkânsız olduğunda diretiyorlar. Onlara göre, hikâye sadece zevkli bir süs olsaydı, o zaman evrim onu, uzun zaman önce bir enerji israfı olarak elimine ederdi. Hikâyenin bir insan için çok amaçlı olduğu gerçeği, biyolojik amacın da güçlü bir kanıtıdır. Belki olabilir. Ama doğal seçilimin *Funny People* ve *Hamlet*'te zamanımı boşa harcayan genleri hedeflemesi, gerçekten bu denli kolay mı? Bir diğer deyişle, para kazanma, üretme ya da bariz evrimsel faydaları olan çok sayıda başka şeyler yaparak harcanabilecek zamanı...

Hayır çünkü aslında kurguya duyduğum ilgi, benim dedikodu, cinsellik ve saldırganlık heyecanının cazibesine duyduğum ilgi ile derinden örtüşüyor. Kısacası, hikâyenin evrimsel küvetini, içindeki bebekle boşaltmak zor olurdu. İşlevsel ve önemli olan psikolojik eğilimleri şiddete maruz bırakmadan...

Beyniniz düğümlenmiş gibi hissediyorsanız, bilin ki yalnız değilsiniz. Hikâyenin evrimsel bir adaptasyon mu yoksa bir yan

etki mi olduğundan ben emin olmadığım gibi herhangi başka birinin de şu noktada emin olduğunu düşünmüyorum. Bilim tekrarlanan varsayım ve bunların reddedilmesi sürecinden oluşur ve "Neden hikâye?" sorusu söz konusu olduğunda bir tahmin aşamasında, varsayımda kalırız. Kişisel kanaatime göre, hikâyeye muhtemelen birçok farklı evrimsel nedenden ötürü yöneliyoruz. Aynı parmak ve başparmağımızla cımbız yapabildiğimiz gibi hikâye anlatımında da evrimsel tasarım izlenimi birtakım unsurlar olabilir. Ellerimizin üstündeki çillerin veya saç köklerinin belirli bir şekli gibi evrimsel yan ürünler olan başka unsurlar da olabilir. Bununla beraber piyano veya bilgisayarın tuşları üzerinde hareket eden eller gibi şu an oldukça işlevsel, ancak doğası gereği bu amaç için tasarlanmamış hikâye unsurları da olabilir.



Bir porno setinin perde arkası. Öykü anlatma, hayal gücünün basit bir yan ürünü de olabilir. Belki de bir zamanlar, oyun oynamak ve diğer pratik amaçlar için "zihinsel bir hologram" yarattığımızda bunun üzerine kurgu yükleyerek ucuz heyecanlar yaşayabileceğimizi fark etmişizdir. Bu bilgisayarın evrimine de paraleldir. Bilgisayarı faydalı işler yapmak için icat ettik ancak kısa süre sonra ahlaksız şeyler yapan çıplak insanları seyretmek için de kullanabileceğimizi anladık.

Bundan sonraki bölümlerde hikâyenin evrimsel faydalarını, hayalin bir tutku olarak bireyler ve grupların daha iyi işlev görmelerine nasıl yardımcı olduğunu keşfedeceğiz. Ancak daha öncesinde sav ve kanıtlara ulaşmadan önce anaokuluna dönerek hazırlık yapmamız gerekiyor. Çünkü çocukların hayallerindeki katliamlar ve kargaşalarda kurgunun işlevine dair ipuçları var.

ÇOCUKLARIN İŞİ

Yetişkinlerin, Masal Diyarı'nı göksel ve güneşli, tavşanların hoplayıp zıpladığı bir yermiş gibi hatırlama eğilimleri vardır. Oysa masal diyarı cennetten ziyade, daha çok bir cehenneme benzer. Çocukların oyunu kaçamak değildir. İnsani sorunlarla kafa kafaya yüzleşirler. Öğretmen ve Yazar Vivian Paley'in dile getirdiği gibi "Bu melodram ağında artık neler oluyorsa, temalar çok geniş, sınırsız ve harikadır. İyilik ve kötülük, doğum ve ölüm, ebeveyn ve çocuk, gerçek ile taklit arasında devamlı gidip gelir. Boş laf yoktur. Dinleyici, hayatın gizemlerinin sanal bir özeti olan, felsefi bir bakış açısına gömülür."

Rol yapma oyunu ölümcül derecede ciddi bir eğlencedir. Çocuklar her gün karanlık güçlerle yüzleştikleri, kaçmaları ya da yaşamları için savaşmaları gereken bir dünyaya girerler. Bu kitabın bir bölümünü mutfaktaki masada yazdım ve o sırada etrafımdaki hayali dünya devamlı şekil değiştiriyordu. Hatta bir gün masaya oturduğumda, iki kızımın sözüm ona evden kaçmak için hummalı bir hazırlık içinde olduklarını gördüm. Sabah arka verandada bebekleriyle oynamış, daha sonra birden onları yemeye çalışan köpekbalıklarından kaçmak için avluda çığlık atmaya başlamışlardı. (Bu arada köpekbalıklarını zıpkın rolündeki sopaları ile vurmayı başardılar.) Aynı günün ilerleyen saatlerinde, daha küçük olan kızım Annabel'le 'kayıp orman çocukları'nı oynamak için işime ara verdim. Bana canlandıracağımız sahneyi anlattı: "Ailemiz ölmüş ve onları kaplanlar yemiş.

Şu andan itibaren, kaplan istilasına uğramış bir ormanın derinliklerinde hayatta kalmak için savaşacağız."

Çocukların oyunları birçok şey hakkındadır: Anneler ve bebekler, canavarlar ve kahramanlar, uzay araçları ve tek boynuzlu atlar. Aslında aynı zamanda tek bir şeyle ilgilidir: Bela. Bazen sorun, rutindir. Mesela 'evcilik' oynarken, ağlayan bebek biberonunu alıp kendi başına ememez veya baba saatini bulamaz. Ancak sorun sık sık varoluşsaldır. İşte bir öğretmen "Bana bir hikâye anlatır mısın?" diye sorduğunda, okul öncesi çocukların anlattığı, içeriğinde hiçbir değişiklik yapılmayan hikâyelerden bazıları:

- Maymunlar, gökyüzüne çıktılar. Sonra oradan düştüler. Gökyüzündeki çuf çuf trenden. Ben de gökten suya düştüm. Tekneme bindim ve ayaklarım acıyor. Babam da gökyüzünden düştü. (Erkek çocuk, 3 yaşında)
- Bebek Batman annesinden uzağa gitmiş. Annesi 'geri gel, geri gel' demiş. O kaybolmuş ve annesi onu bulamıyormuş. Eve dönmek için böyle koşuyormuş [bu sırada kollarıyla koşuyor gibi yapıyor]. Kekler yemiş ve annesinin kucağına oturmuş. Sonra uyumuş. Annesinden uzağa böyle çok hızlı koşmuş. Bitirdim. (Kız çocuğu, 3 yaşında)
- Bu orman hakkında bir hikâye. Bir zamanlar bir orman varmış. Bir sürü hayvan varmış ve çok da iyi değillermiş. Küçük bir kız hikâyeye girmiş. Çok korkmuş. Sonra ortaya bir timsah çıkmış. Son. (Kız çocuğu, 5 yaşında)
- Bir zamanlar Scooby adında bir köpek varmış ve ormanda kaybolmuş. Ne yapacağını bilememiş. Velma onu bulamıyormuş. Kimse onu bulamamış. (Kız çocuğu, 5 yaşında)
- Boks dünyası. Sabahın ortasında herkes kalkar, boks eldivenlerini giyer ve dövüşmeye başlar. Adamlardan biri

suratına yumruk yer ve kanı akar. O sırada bir ördek gelir ve 'pes et'der. (Erkek çocuğu, 5 yaşında)

Hikâyelerin ortak özelliği nedir? Kısa ve tutarsızdırlar. Hepsi fazlasıyla entrika dolu, çılgın ve aynı zamanda garip bir yaratıcılığın işaretlerini taşır: Uçan çuf çuf trenleri ve konuşan ördekleri vardır ve hepsi büyük bir sorunlar silsilesiyle birbirine bağlanır. Bir baba ve oğulun bulutlardan düşmesi; annesini bulamayan bebek Batman; timsah tarafından tehdit edilen küçük bir kız; ormanda kaybolmuş küçük bir köpek; dövülen ve üzerinden kan akan bir adam.

Okul öncesi çocuklarının anlattığı 360 farklı hikâyede de aslında aynı türde, insanı dehşete düşüren detaylar bulunuyor: Yavru köpek ve kedilerin üzerinden geçen trenler, hapse atılan yaramaz bir kız, kibritle oynayıp bütün evi yakan yavru bir tavşan; bütün ailesini ok ve yaylarla katleden, insanların gözlerine ateş eden, bir cadıyı 189 defa karnından bıçaklayarak öldüren çocuklar ve üç bebeği avlayıp yiyen bir avcı. Bu hikâyelerde küçük çocukların sözlü anlatımlarındaki tipik eylemleri arasında, kaybolmak, kaçırılmak, ısırılmak, ölmek, üstüne basılmak, kızmak, polisi aramak, kaçmak ya da düşmek yer alıyor. "Hikâyelerinde, gelgitlerin, anarşinin, felaketlerin ve dehşetin yaşandığı bir dünya canlandırıyorlar." diye yazan Oyun Araştırmacısı ve Uzmanı Brian Sutton-Smith'i ziyadesiyle destekliyor.

Ölümcül sıkıntılarla dolu temalar, çocukların psikologlar için icat ettiği tartışmalı yapay hikâyelerle sınırlı değildir. Bu sıkıntılı, belalı durumlar ayrıca evlerde ve anaokullarındaki günlük ve kendiliğinden ortaya çıkan oyunların senaryolarında da mevcuttur. Mesela Vivian Paley tarafından okul öncesi sınıfta ortaya çıkarılan senaryoyu ele alalım. Üç yaşındaki Marni boş bir beşik sallarken, kendi kendine mırıldanıyor ve bebeğin kıyafetleri arasından gözüken kola bakıyor.

Öğretmen: "Bebek nerede, Marni? Beşik boş."

Marni: "Bebeğim bir yere gitti. Biri ağlıyor."

(Marni beşiği sallamayı bırakıp etrafına bakıyor. Kum havuzunda kürekle oynayan bir çocuk var.)

Marni: "Lamar, bebeğimi gördün mü?"

Lamar: "Evet, o karanlık ormanda. Şu kazdığım deliğin içinde."

Marni: "Sen baba mısın? Bana bebeğimi getir Lamar. Oh, aferin sana, onu buldun."

Öğretmen: "Karanlık ormanda mıymış?"

Marni: "Neredeydi, Lamar? Bana deliğin içinde olduğunu söyleme. Deliğin içinde olamaz. Benim bebeğim olmaz."

Ya da birkaç çocuğun dinamitler ve prensesler, kötü adamlar ve çalınmış altın, nesli tükenmekte olan kediler ve cesur Ninja cüceleri içeren muhteşem bir şekilde tasarlanmış, muhteşem bir komplo gerçekleştirdiği başka bir oyunu ele alalım. Diyalog neredeyse aynı zamanda hem uyuşturucu maddenin yaratıcılığını hem de çocuk oyununun coşkusunu kapsıyor. Âdeta Hunter S. Thompson'dan bir sahne gibi.

"Bir kurbağasın ve kötü bir adama atlıyormuş gibi davran ama bunu bilmiyorsun."

"Onları yakala!"

"Kediciği çalıyor!"

"Onu yakala! Orada! Onu yakala!"

"Parçala onu, eziyet et, altını aldı!"

"Miyav miyav miyav."

"İşte senin kediciğin, Pamuk Prenses."

"Siz, cüceler misiniz? Kurbağa cüceler mi?"

"Biz Ninja cüceleriyiz. Kurbağa Ninja. Dikkat et! Burayı tekrar havaya uçurmak zorunda kalabiliriz!"

OĞLANLAR VE KIZLAR

Vivian Paley, onlarca yıldır okul öncesi ve anaokulu öğretmeni olarak deneyimlerini yazan MacArthur Vakfı 'dâhi ödülü' sahibidir. Çocuk antropolojisinin küçük bir başyapıtı olan *Boys and Girls: Superheroes in the Doll Corner* kitabında Paley, cinsiyet psikolojisi ile ilgili yıllar süren deneyimlerini aktarır ancak Paley bir deney yapmamıştı. Asıl amacı sadece sınıfının düzenini sağlamaktı. Bunun gerçekleşmesi için de oğlanların söz dinlemelerini sağlaması gerekiyordu. Paley'nin sınıfında oğlanlar kargaşa ve entropinin sebebiydi. Kontrol altında tuttukları köşede savaş gemileri, uzay gemileri ve diğer savaş araçlarını inşa ediyor, sonra da bunları gürültülü savaşlarda parçalıyorlardı. Kızlar bebek köşesine hâkimlerdi. Burada süsleniyor, bebekleri ile ilgileniyor, erkek arkadaşları hakkında sohbet ediyor ve genellikle bir ya da iki erkeği prens ya da babalarını oynamaları için ikna ediyorlardı.

Paley 1929 yılında doğmuştu. Onun eğitim kariyeri, başta erkek ve kadınların cinsiyet rolleri olmak üzere, Amerikan kültürünün yapısında büyük değişikliklere neden oldu. Fakat kariyeri boyunca, hayali oyunların yapısı neredeyse hiç değişmedi. Paley'in kariyeri 1950'lerden 2000'lere geliştikçe kadınlar iş dünyasına girdi ve erkekler de ev işlerinde görev almaya başladı.



Ama Paley'nin sınıfında takvim sanki 1955 yılında takılıp kalmıştı. Çocuklar orada hâlâ toplumsal cinsiyet klişelerinin küçük birer somut örnekleriydi âdeta.

Sevgi dolu bir öğretmen olan ve çocukları harika bir biçimde gözlemleyen Paley, bundan *nefret* ediyordu. Kariyerinin büyük bir kısmı, kurumun değerlerinin tamamen Paley'nin kendi liberal eğilimleriyle aynı düzeyde olduğu Chicago Laboratuvar Okulları Üniversitesi'nde geçti. Paley'nin öğrencilerinin ebeveynleri, sağlıksız vücut görüntülerini teşvik edebileceği korkusuyla kızlarına Barbie bebekler satın almaktan kaçındı ve çok azı erkek evlatlarının oyuncak silahlarla oynamalarına izin verdi.

Paley, sınıfta cinsiyet rolleri yavaşça sertleştikçe bu gelişmeyi umutsuzluk içinde izledi. Kızlar sanki fazlaca *kız* gibiydiler. Bebeklerle oynuyor, prensleri için dua ediyor, nadiren koşuyor, güreşiyor veya bağırıyorlardı. Sık sık tavşancıklar ve büyülü pembe suaygırları hakkında hikâyeler anlatıyorlardı. Erkekler de fazla *erkeksiydi*. Koşuyor, bağırıyor, mutlu bir şekilde yaygara

çıkarıyorlardı. Tüm odanın duvarlarını hayali kurşun delikleriyle dolduruyor, bombalarla harap ediyorlardı. Oyuncak silaha izin verilmediğinde, kurşun kalem gibi nesneleri silah gibi kullanıyorlardı. Silahlar da ellerinden alındığında parmaklarını silah gibi yapıp yaylım ateşi açıyorlardı.

En kötüsü de, oğlanlar korsancılık ya da hırsızlık oynarken kötü adamların ihtiyacı olan şeye ihtiyaç duyuyorlardı: Kurbanlara. Kızlardan daha uygun kurban olamayacağı için oğlanlar sürekli olarak kızların bebek köşesine giriyor, orayı yağmalıyor ve ortalığı karıştırıyor, hayali olarak onları öldürüp ganimetlerini alıyorlardı. Bu durum çoğunlukla kızların gözyaşları ile son buluyordu. Gözyaşları öldürülmekten ya da soyulmaktan dolayı değil, oğlanlar onların hayali oyunlarını mahvettiği içindi. Ne de olsa Darth Vader ve onun fırtına avcılarının yoğun bombardımanı altında Kül Kedisi'ni oynamak o kadar da kolay değildi.

Paley'nin *Oğlanlar ve Kızlar* adlı kitabı bir yıl süreyle çocukları cinsiyet ayrımı olmadan hareket ettirmeye çalışmasını içeren tecrübeleri hakkındadır. Bu, muhteşem ve bir o kadar da eğlenceli bir başarısızlık hikâyesidir. Paley'nin zekice yaptığı hiçbir kandırma, teklif, manipülasyon işe yaramamıştır. Örneğin oğlanları bebek köşesinde, kızları da diğer köşede oynamaya zorlamıştır. Oğlanlar bebek köşesini göz açıp kapayıncaya kadar uzay aracının kokpitine dönüştürmüş, kızlar da bloklardan oluşan bir ev inşa edip evcilik hayallerini gerçekleştirmişlerdir.

Paley deneyimleri sonucunda, cinsiyetin derin yapı taşlarına teslim oldu. Kızların kız gibi davranmasına izin verdi. Paley biraz da kendini suçlayarak bunun kendisi için çok da zor olmadığını itiraf etmişti. Paley kızların her zaman daha sakin ve sosyal oyuncular olduğunu onaylıyordu. Esas zor olan oğlanların oğlan olmalarına izin vermekti ama bunu da yaptı. "Bırakın oğlanlar hırsız ya da uzayda gezen sert adamlar olsunlar" diyen Paley sözlerine şöyle devam ediyordu: "Bu oğlanların doğal, evrensel ve temel oyunudur."

Şu ana kadar çocukların hayali oyunlarının acımasızca belaya odaklandığını savundum. Gerçekten durum böyle fakat Melvin Konner'in anıtsal kitabı Çocukluğun Gelişimi'nde (*The Evolution of Childhood*) belirttiği gibi, tüm dünyada kızların ve oğlanların oyunları arasında ciddi cinsiyet farklılıkları var. Aynı şekilde otuz yıl süresince pek çok farklı kültürde yapılan onlarca çalışma, Paley'nin orta batıda yer alan kendi sınıfında vardığı sonuca vardı: Küçük oğlanlar ve kızlar kendiliğinden, kendilerini cinsiyetlerine göre ayırırlar. Oğlanlar çok daha vurdulu kırdılı oyunları tercih ederken, kızlarda fantezilerle süslü, daha sofistike, ebeveyn odaklı oyunları tercih ederler. Oğlanlar genel olarak daha saldırgan ve kızlardan daha az terbiyelidir. Psikolog Dorothy ve Jerome Singer bu araştırmayı şöyle özetliyor: Çoğu zaman çocukların oyunları arasında çok net çizgilerle birbirinden ayrılmış farklılıklar görüyoruz. Genel itibari ile erkek çocuklar eylemlerinde daha enerjikler, macera, cesaret ve çatışma oyunlarını seçiyorlar. Oysa kızlar duygusal olarak daha fazla doyum ve yakın ilişki içeren oyunlar oynuyorlar.

Masal Diyarı'nın erkek çocuklarının yaşam alanı çok tehlikelidir. Ölüm, yıkım, tehlike her yere yayılmıştır. Masal Diyarı'nda vakit geçiren oğlanların çoğu ya bu tehlikelerle savaşır ya da ondan kaçmaya çalışırlar. Aslında Masal Diyarı kızlar için de hayli tehlikeli bir yerdir. Ancak çok fazla şakacı peri ya da baltalı katiller ve coşkulu fiziksel oyunlar yoktur. Kızların karşılaştıkları ikilemler daha sıradan ve geçici günlük ev hâli krizleridir.

Ama aslında kızların oyunlarının, oğlanlarınki ile karşılaştırıldığında daha az kargaşa içerdiğini vurgulamak önemli olsa da riskler ve karanlık, oyuncak bebeklerin köşesinde de ortaya çıkar. Örneğin Paley, ilk bakışta kızların tatlı bir şekilde anne ve bebek oyunu oynadıklarını anlatır. Ama daha yakından bakıldığında, bebek zehirli elma suyunu içmekten son anda kurtulur ve sonra kötü bir adam bebeği çalar. Ardından bebeğin 'kemikleri kırılır' ve yangın çıkar.



Cinsiyet hormonlarının genel olarak cinsiyette ve özel olarak davranışlarda oynadığı rol, konjenital adrenal hiperplazi (KAH) olarak adlandırılan ve kadınlarda uteroda anormal derecede yüksek erkek cinsiyet hormonlarına maruz kalmayla sonuçlanan bir bozuklukla açıklanmaktadır. KAH'lı kızlar çoğu bakımdan oldukça normaldir. Ancak "etkilenen kızlar erkek çocuklarının oynadığı oyunlara daha fazla eğilim gösterir. Erkeklerle daha fazla oynamayı tercih eder ve evlilik, annelik, bebek oyunları ya da bebek bakımıyla daha az ilgilenir." KAH'lı kızlar, erkekler gibi vurdulu kırdılı oyunlardan keyif alır, kamyonlar ve silahlar gibi "erkek" oyuncaklarını, oyuncak bebekler gibi "kız" oyuncaklarına tercih ederler.

Buna benzer bir şekilde, Paley iki kız çocuğunun Gökkuşağı Perisi (1980'lerde televizyonda yer alan bir çizgi film serisi) oyunu oynadıkları sıradaki olayı aktarır. Peri ve onun uçan midillisi Starlite ile beraber akşam yemeği yemektedirler. Lurky adında kötü bir adam ortaya çıkana kadar her şey yolundadır. İki sevimli küçük kız tarafından canlandırılan küçük şirin karakterlerin, Lurky'i patlayıcılarla öldürmekten başka bir çaresi yoktur.

Bu kitapta yer alan kurgu ve rüyalar gibi diğer konuların

tersine neredeyse hiç kimse çocukların hayali oyunlarının insan evrimindeki rastgele bir hata olduğunu düşünmez. Çocukların hayali yaşamlarının 'daha uygun ve düzenli düşünme biçimlerinin ortaya çıkacağı bir karmaşa' olduğunu savunan öncü çocuk psikoloğu Jean Piaget gibi düşünenler artık günümüzde kesinlikle azınlıktadır. Bugünlerde çocuk psikologları hayali oyunun biyolojik işlevde *bir* nedeni olduğu konusunda hemfikirlerdir. Oyun, hayvanlarda da yaygındır ve özellikle de akıllı memelilerde evrenseldir. Türler arasında en yaygın olan oyun türü gençlerin yetişkin yaşamı için prova yapmalarına yardımcı olanlarıdır. Bu bakış açısına göre çocuklar oyun oynarken vücutlarını ve beyinlerini yetişkin yaşamları için hazırlamakta, sosyal ve duygusal zekâlarını inşa etmektedirler. Oyun oynamak önemlidir. Oyun, çocukların işidir.

Çocukların oyunlarındaki cinsiyet farklılıkları, kültürel evrimin son derece hızlı olmasına rağmen, biyolojik evrimin hayli yavaş olduğu gerçeğini yansıtır. Esasen evrim son 100 yılda, erkek ve kadınların yaşamlarında meydana gelen radikal değişimleri yakalayamamıştır. Oyunlarında kız çocukları hâlâ ocak başında yemek yaparken, erkekler ise dünyadaki hızlı yaşam için hazırlanıyor gibi gözüküyorlar. Bu, insanlığın yüz binlerce yıldır devam eden iş bölümünün en temel hâlidir. "Erkekler avlanır ve savaşır, kadınlar yemek pişirir ve çocuklara bakar." Zaten antropologlar da bugüne kadar bunun tam tersi hareket eden bir toplumun; aslan avlayan kadınların ve çocuk bakan erkeklerin izlerine hiç rastlamadılar.

Bunu yazarken, kendimi Edgar Allan Poe'nun *'Siyah Kedi'*sinde hikâyeyi anlatan kişi gibi hissediyorum. Bir ilmek hazırlayıp olmayan kediyi ağaca asmadan önce, anlatıcı kedinin gözlerini bir bıçak ile oyar. Suçunu itiraf ederek şunları yazar: "Lanet olası vahşeti gerçekleştirirken kızarıyor, yanıyor ve titriyordum!" Cinsiyetin derin biyolojik kökleri olduğu fikri, bugünlerde neredeyse herkesin kabul ettiği ama kibarlık olsun diye söylemekten kaçındığı bir şey. Bu söylem, insan potansi-

yeline, özellikle de kadınların kültürel eşitlik için gösterdikleri çabalarına yapılmış bir kabalık gibi algılanıyor. Fakat son yarım yüzyılda kadınların hayatlarındaki muazzam değişiklikler (büyük ölçüde ucuz ve güvenilir doğum kontrol yönteminin kadınların doğurganlıklarını kontrol etmesini sağlaması gibi) bu korkularımızı hafifletmeli.

Kızım Annabel büyüdüğünde bir prenses olacağını söylediğinde, karşısında resmen kıvrandım. "Biliyorsun değil mi? Başka bir şey de olabilirsin mesela bir doktor." dedim ve Annabel bana "Hem prenses hem de doktor olacağım ve bir de anne." cevabını verdi. Gülümsedim ve "Tamam." dedim.

VE AŞAĞI DÜŞER KÜÇÜK BEBEK

Çocukların oyununda yer alan bunca kan ve gözyaşı nereden ortaya çıkıyor? Muhtemelen büyük bir kısmı onlara anlattığımız hikâyelerden geliyor gibi gözüküyor. Mesela Grimm'in peri masallarında çocuklar yamyam cadılar tarafından tehdit edilir, kurtlar domuzları öldürür, masum çocuklar ya kötü devler veya tüyler ürperten ölülerle karşılaşırlar. Sindrella ise yetimdir ve çirkin üvey kız kardeşleri camdan ayakkabıya ayaklarını sokabilmek için topuklarını parçalarlar ve bu gözleri kuşlar tarafından gagalanmadan önce olur. Hatta Grimm'in masallarının ilk baskısında yer alan "Çocuklar birbirleriyle nasıl kasapçılık oynarlardı." adında bir masal bile vardır. Hikâye şöyle başlar:

> Bir zamanlar bir adam, çocukları onu seyrederken onların gözü önünde bir domuzu kesmişti. Öğleden sonra kendi aralarında oynamaya başlayınca çocuklardan biri diğerine "Sen küçük domuz olacaksın ve ben de kasap." dedikten sonra ortada duran bıçağı aldı ve kardeşinin boynuna sapladı. O sırada üst katta en küçük kardeşi yıkamakla meşgul olan anneleri, çocuğunun bağrışını duyunca hızla merdivenlerden aşağıya koştu ve olanları gördü. Bıçağı çocuğu-

nun boğazından çıkararak öfke ile kasap rolü yapan çocuğunun kalbine sapladı. Sonra banyoda bıraktığı çocuğunun ne durumda olduğunu görmek için koşarak yukarı gitti ama tüm bunlar olup biterken o da küvette boğulmuştu. Kadın o kadar dehşete kapılmıştı ki, büyük bir umutsuzluğa düştü. Hizmetçiler tarafından teselli edilmeyi reddetti ve kendini astı. Kocası tarladan dönüp olanları öğrendiğinde öylesine üzüldü ki, kısa süre sonra o da öldü.



İngiliz masal "Yaşlı Cadı" dan bir resim.

Aslına bakarsanız anaokulunda sıklıkla söylenen tekerlemeler bile kötüdür. Bebekler 'beşikleri ile' ağaçlardan düşerler, küçük bir oğlan çocuğu bir köpeği sakat bırakır, ayakkabı içinde yaşayan yaşlı bir kadın acımasızca açlık çeken çocukları kamçılar, küçük fareler oyma bıçaklarıyla doğranır, Cock Robin

öldürülür ve Jack onun kafatasını parçalar. Bilinen ninnileri inceleyen bir eleştirmen, bunlarda sekiz cinayet, iki boğularak ölme, bir baş kesme, yedi kesilmiş uzuv vakası, dört kırık kemik vakası ve daha pek çok dehşet verici olay belirlemiştir. Başka bir araştırmada ise, günümüzde çocuklar için hazırlanan televizyon programlarında, her saat başı en az beş şiddet görüntüsünün yer aldığı ve 52 adet duymamaları gereken sözün dinletildiği ortaya konmuştur.

Her ne kadar günümüz çocukları için masallar daha steril hâle getirilmiş olsa da, yine de rahatsız edici materyallerle dolular. Mesela her ne kadar 'Kül Kedisi' masalından üvey kız kardeşlerin kanlı bir biçimde sakat bırakılması çıkarılmış olsa da kendi kızlarıma okuduğum versiyonunda çok daha korkunç bir tasvir var: Bir kızın sevgi dolu ebeveynleri ölüyor ve ardından onu hor gören insanların ellerine düşüyor.

O hâlde, çocukların hayali oyunlarındaki tüm bu fırtınalar ve kavgalar aslında bizim onlara aktardığımız hikâyelerin bir yansıması olabilir mi? Acaba Masal Diyarı'nın bu denli tehlikeli olmasının nedeni, dünyadaki tüm çocukların devamlı felaketler yaşanan kurgulara maruz kalmaları mı?

Bu ihtimal gerçek bile olsa şu soruyu tam olarak cevaplamayacağı gibi yeni bir soruyu sormaya neden olur: *Homo sapiens* hikâyeleri neden felaketler üzerine kuruludur?

Bana göre, bunun cevabı, kurgu bilmecesi için önemli bir ipucu sağlar.



Cehennem, Hikâyenin Dostudur

Hokey maskeli ve elinde elektrikli testere ile insanları katleden bir manyağı gösteren film serisi; cinayetleri, intiharları, kardeş katilliği ve ensest zinası ile Hamlet; Sofokles'de veya TV'de ya da İncil'de yer alan tüm şiddet, aile çekişmesi ve yıkıcı seks, okuyucuyu ciddi ölçüde memnun edebilir.

ROBERT PINSKY, *Gönül Yarası El Kitabı: Kayıp Aşk ve Kederin 101 Şiiri*

Bir zamanlar, bir baba ve kızı markette idi. Mısır gevreklerinin dizili olduğu market koridorunda yürüyorlardı. Baba bir el arabasını itiyordu. Arabanın sol ön tekerleği bozuktu ve gıcırdıyordu. Kız, Lily, üç yaşındaydı. En sevdiği elbiseyi giymişti. Çiçekli ve dökümlüydü. Ne zaman kendi etrafında dönse, etekleri harika bir şekilde kabararak açılıyordu. Babasının işaret parmağını yumruk yaptığı sol elinde tutuyordu. Sağ yumruğunda ise bakkal listesi terli bir tomar hâlini almıştı.

Baba Cheerios'un önünde durdu. Çenesini kaşıdı ve Lily'ye "Ne tür mısır gevreği almamız gerekiyor?" diye sordu. Lily

parmağını bıraktı, kâğıdın açılmasını sağladı ve buruşukluğu karnının üstünde düzeltti. Listeye gözlerini kısarak baktı. İşaret parmağını sanki kelimeleri okuyormuş gibi listede gezdirdi. 'Cheerios' dedi. Babası, Lily'nin büyük sarı kutuyu kendi başına seçmesine izin verdi ve arabayı yana doğru itti.

Daha sonra baba, insanların onların yanından koridorda nasıl geçtiklerini anımsayacaktı. Kadınların Lily'ye nasıl gülümsediklerini ve ona da kafalarıyla onaylama işareti yapışlarını hatırlayacaktı. Paspas ve tekerlekli kovasıyla koridorları silen çocuğu, Lily'nin küçük elinin parmağını tutuşunu ve bıraktığında yaşadığı boşluğu hatırlayacaktı.

Ama hepsinden daha çok, siyah gözlüklü ve siperi aşağı doğru duran kırmızı beysbol şapkalı kısa adamı hatırlayacaktı. Rahat ilerlemeleri için Pop-Tart'lardan oluşan piramit standının yanına çekilmiş, Lily'ye gülümserken, dişlerinden keskin bir pırıltı yansımıştı.

Baba ve kız koridorda biraz daha ilerledikten sonra durdular. Lily babasının bacağına sarıldı. Baba da onun minik kafasını bacağının yanında tuttu. Kız şekerli gevrek kutusuna bakarken hafifçe eline bastırdı ve "Baba, lütfen!" dedi. Babası kutunun içindeki malzemeleri şaşırarak okurken, yavaşça başını salladı. (Bu bir yiyecek değildi ve içinde sadece trisodyum fosfat, Kırmızı 40, Mavi 1, BHT ve piridoksin hidroklorür gibi kimyasal maddeler vardı.) Baba gözleri ile şeker ve yağ gramını, beslenme bilgilerini tarıyordu.

Lily'nin bacağının yanından yavaşça uzaklaştığını, elinin altından kaydığını hissetmedi. Hâlâ kutuya bakarken "Üzgünüm bebeğim. Bu bizim için yararlı değil. Bunu satın alırsak anne çok kızar" dedi.

Lily sessizdi. Beklediği gibi ellerini önünde kavuşturmuş, çenesini önüne eğmiş ve dudakları somurtur vaziyette ona bakarken bulacağından emin bir biçimde ona doğru döndü ama Lily yoktu.

Ve kısa boylu kırmızı şapkalı adam da ortalarda gözükmüyordu.

Şimdi hikâyenin başka bir biçimde anlatıldığını düşünün.

Günün birinde bir baba ve kızı süpermarkete gittiler. Mısır gevreklerinin bulunduğu koridorun sonuna doğru, Lily kartondan tavşanı olan kırmızı kutuyu gördü. Trix kutusunu babasının eline sıkıştırdı ve şirinlik olsun diye bacağına sarıldı. Baba kutunun içeriğini okuma gereği duymadı. Sadece "Üzgünüm tatlım. Bu senin sağlığın için uygun değil. Bunu alırsak anne çok kızar."

Lily babasının bacağını bıraktı ve başını onun koruyucu elinin altından hiddetle çekti. Ayaklarını yere vurdu, dizlerini kilitledi ve ellerini koltuk altlarına alarak meydan okudu. Babasına kaşlarını çatınca, o da ona sert bir bakış atmaya çalıştı. Kızına karşı zayıftı ve yenildi. Tekerlekli arabaya Trix kutusunu attı ve çapkın bir tebessüm attı. "Biz anneden korkmayız ama değil mi?" dedi.

"Eveeet" diye bağırdı Lily. "Korkmayız!"

Baba ve kız listede bulunan her şeyi sırayla aldılar. Minibüsleriyle eve gittiler. Anne Trix kutusunu gördüğünde kızmış gibi yaptı ve bu küçük aile ilelebet mutlu yaşadı.

BOŞLUĞU DİKKATE ALIN

Kendinize şunu sorun: Hangi hikâyeyi yaşamayı tercih ederdiniz? Tabii ki ikincisini. Ne de olsa, birincisi tam bir kâbus ama sizce hangi hikâye daha iyi bir film ya da roman olur? Bunun cevabı da çok açık: Dişleri parlayan adamın olduğu. İlk hikâye bizi içine çekiyor ve bundan sonra neler olacağını merak etmemizi sağlıyor: Dişlek adam Lily'yi kaçırdı mı ya da Lily, Pop-Tart kutularının arkasında şaka olsun diye saklanıyor mu?

Hayatta arzulanan (markete sorunsuz bir gezi) ile kurguda

arzulanan (felaket bir gezi) arasında devasa bir boşluk vardır. Bu boşluk içinde evrimsel kurgu bilmecesi hakkında önemli bir ipucu olduğuna inanıyorum.

Kurgu birçok öğrencim için daha derin bir amaç kazanır. Kaçmalarına ve kovalamalarına izin verilen bir eğlence gibi algılanır. Öğrencilerime neden hikâyelerden hoşlandıklarını sorduğumda, bana, en beklenen 'çünkü hikâyeler eğlencelidir' cevabını vermiyorlar. Bunun son derece üstünkörü bir cevap olacağının bilincindeler. Tabii ki hikâyeler keyif verir ama neden?

Bu nedenle öğrencilerim biraz daha derin bir neden arıyorlar: Hikâyeler zevklidir çünkü kaçmamıza izin verirler. Hayat zor; Masal Diyarı kolaydır. *Seinfeld*'in tekrarlarını izlediğimizde ya da bir John Grisham romanı okuduğumuzda, gerçeğin ağırlığından kaçacak bir fırsat yakalamış oluruz. Hayat bıkıp usanmadan, peşimizden gelir ve biz de kurgu içinde ondan saklanırız fakat kaçış kurgusu teorisini, hikâye anlatımı sanatında bulunan derin kalıplarla bağdaştırmak hayli zordur. Eğer kaçış kurgusu doğru olsaydı, hikâyelerin çoğunlukla mutluluk verici dileklerin yerine getirilmesiyle ilgili olmasını beklerdik. Hikâye dünyasında her şey yolunda gider ve iyi insanlar asla acı çekmezlerdi. İşte ortalama bir insanın okuyacağı türden bir hikâyenin özeti: Hikâyeler, okuyucunun ana karakterle kendini tanımlamasına yardımcı olmak için nadiren ikinci tekil şahısta yazılır.

> Sen New York Yankees'in kısa top yakalayıcısısın. Dünya tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyuncususun. Bu sezon 489 atış karşıladın ve 489 defa kaleye koştun. Daha çok havalı bekâr hayatının etrafında dolanan iç çamaşırı modellerinin pürüzsüz karınlarından kaşıkladığın kızarmış dondurma yiyorsun. Bu kadar çok kalori almana rağmen mermerden yontulmuş gibi duran vücudun hiç kilo almıyor. Beyzboldan emekli

olduktan sonra, oy birliği ile Birleşik Devletler başkanı seçildin. Dünyaya barışı getirmenin ardından, yüzünün Rushmore Dağı'na kazındığını görecek kadar yaşadın.

Tabii ki biraz abartıyorum ama amacımı anladınız. Eğer kurgu bir kaçışsa, biraz tuhaf bir kaçıştır. Çeşitli kurgusal dünyalarımız - bütünüyle - korku manzaralarından oluşur. Kurgu kendi dertlerimizden bir süreliğine uzaklaşmamızı sağlayabilir. Ama bunu yaparken bizi başka bir dünyada mücadele, stres ya da ölüm gibi sorunların içine atar.

Kurgudaki bu paradoks ilk defa Aristoteles'in *Poetika* eserinde fark edilmiştir. Kurgu zevk verdiği için çekicidir. Ancak kurgunun büyük bir kısmı son derece tatsızdır: Tehdit, ölüm, umutsuzluk, kaygı, Sturm ve Drang. En çok satan kurgu romanlarına bir göz atın, hepsi katliamlar, cinayetler ve tecavüzlerle doludur. Aynı şeyi popüler televizyonculukta da görebilirsiniz. Hatta klasikleşmiş edebi eserlere bakarsanız, Oidipus nefret ile kendi gözlerini oyar ve Medea kendi çocuklarını katleder. Shakespeare'in sahneleri cesetlerle doludur. Oldukça ağır mevzular.

Ama bunlara nispeten daha hafif olanlar bile, sorunların etrafında oluşur ve okuyucular endişe içinde neler olup biteceğini kestirmeye çalışırlar: Salak ile Avanak, boylarını hayli aşan kız arkadaşlarını tekrar kazanabilmek için engelleri aşabilecekler mi? *Cheers*'deki Sam ve Diane ya da *The Office*'deki Jim ve Pam sonunda birlikte olacaklar mı? Harlequin'in son aşk romanındaki ürkek kütüphaneci korucuyu ehlileştirebilecek mi? Bella vampirleri mi yoksa kurt adamları mı seçecek? Yani kısacası, türü ne olursa olsun, eğer bir çıkmaz yoksa, hikâye de olmaz.

HAYATIN YANSIMASI MI?

Dileklerin gerçekleştiği hikâyeler bizi cezbetmez ama ya bize yaşananları olduğu gibi aktaran hikâyeler? Gerçekleri olduğu gibi aktaran bir kurgu, bir muhasebecinin önemli ama bir o kadar da sıkıcı bir projeyi tamamlamaya çalışmasını anlatabilir.

> Orta yaşlarındaki bir adam masasında oturuyor, önündeki klavyenin tuşlarına kayıtsızca basıyordu. Yalnız olmasına rağmen kendini gizlice kaşıdı. Kafasını sağa sola oynattı. Uykulu gözlerle ekrana baktı. Çalışmaktan kurtulmasını sağlayacak bir bahane bulmak ümidiyle ofiste etrafına göz gezdirdi. Düzeltilecek, atıştırılacak bir şeyler aradı. Sandalyesini yavaşça birkaç kez etrafında döndürdü. Üçüncü seferinde yansımasını pencerede gördü. Kendi kendine canavarmış gibi mimikler yaptı. Gözlerinin altını parmaklarıyla ovuşturdu. Sonra kafasını toparlamak ister gibi öne arkaya salladı, soğuk sade kahvesinden uzunca bir yudum içti ve ekranına geri döndü. Birkaç tuşa bastı ve fareyi oynattı. Az sonra, 'belki de e-postalarımı kontrol etsem iyi olur' diye düşündü.

Şimdi bu paragrafın az sonra bir şeyler olacak olan bir hikâyenin girişi olmadığını hayal edin. (Mesela: *Adam birden camda, tuhaf -çıplak, obez- bir kadının yansımasını gördü. Tam arkasında duruyordu ve başına doğru bir bıçak tutuyordu ya da mesela ona orta parmağı ile işaret yapıyordu.*) Bu hikâyenin 15 uzun bölüm boyunca ilginç hiçbir şey olmadan böylece devam ettiğini düşünün.

Aslına bakarsanız, yazarlar bunun gibi hikâyelerle deneyler yapmışlardır. Sözüm ona aşırı-gerçekçilik, kurgunun geleneksel kurguda bulunan tüm entrikalarını ortadan kaldırması adına, yazarlar gerçek yaşamı deneyimlediğimiz biçimde bize aktaran hikâyeleri yazmışlardır. Polisiye Roman Yazarı Elmore Leonard

kendi eserlerini *'tüm sıkıcı detaylardan arındırılmış hayat'* olarak tanımlar. Aşırı-gerçekçi kurgu bu detayların hepsini gerisin geriye kurgunun içine koyar.



George Gissing
William Rothenstein tarafından çizilmiş portresi

George Gissing'in 1891 tarihli *New Grub Caddesi* adlı romanında Harold Biffen adlı bir karakter *Bakkal Mr Bailey* adında bir roman yazar. Bu bakkalın hayatını tamamen gerçekçi detaylar ve hiç dram katmadan anlatır. Biffen'in romanı, bir adamın aptalca monoton hayatını anlattığı "inanılmaz derecede sıkıcı" bir eserdir. Roman bir sanat eseridir ancak okuması düpedüz angaryadır. Aşkta ve sanatta hayal kırıklığına uğrayan Biffen kendini zehirleyerek yaşamına son verir.

Aşırı gerçekçilik ilginç bir deneyimdir. Ancak hikâye anlatıcılığının eski geleneklerine aykırı çoğu kurgu gibi neredeyse kimse onları okumaya katlanamaz. Esasında aşırı gerçekçilik bize kurgunun ne *olmaması* gerektiğini göstermek açısından

değerlidir. Aşırı gerçekçilik, saf arzuların gerçekleşme isteği ile aynı sebepten dolayı başarısız olur. Her ikisinde de hikâyede olması gereken ana madde eksiktir: Belaya bulaşma komplosu.

EVRENSEL PRENSİPLER

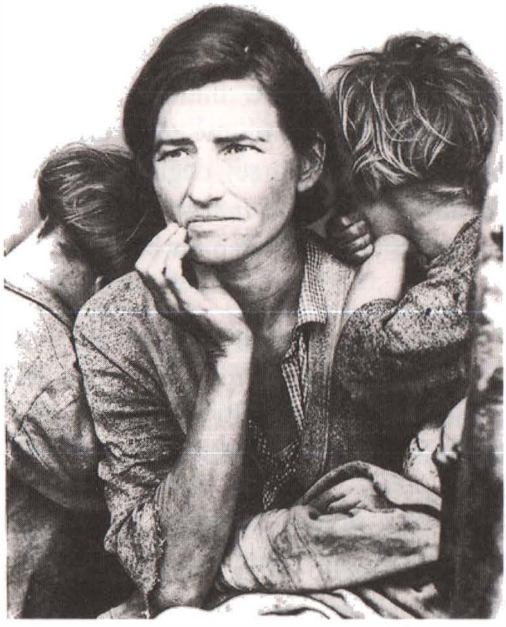
Kurgu -çocukların hayali oyunlarından halk efsanelerine, modern drama kadar- yaşanan sorunlar ile ilgilidir. Aristo bunun ilk farkına varanlardandır ve şimdilerde İngiliz edebiyatı ve yaratıcı yazarlık kurslarının temel unsurudur. Janet Burroway *Kurguyu Yazma* (*Writing Fiction*) kitabında bu konuda son derece nettir: "Çatışma kurgunun temel unsurudur. Gerçek hayatta çatışma çoğu zaman olumsuz bir çağrışım taşır. Ancak kurguda ister komik, ister trajik ya da dramatik olsun, çatışma esastır. Çünkü edebiyatta sadece sorun yaratan durumlar ilginçtir." Charles Baxter'ın kurgu üzerine başka bir kitapta değindiği gibi "Cehennem, hikâyenin dostudur."

Bu o kadar yaygın bir inançtır ki, artık bir klişe hâline gelmiştir. Fakat bu gerçeği normal kabul etmemiz tuhaftır. Yani -nerede ya da ne zaman olursa olsun- insanların anlattıkları tüm hikâyelerin vahşi yüzeyinin altında, ortak bir yapı var. Bu yapıyı, et ve rengârenk giysilerin altından nadiren fark ettiğimiz kemikli bir iskelet olarak düşünün. Bu iskelet biraz kıkırdaksıdır ve esnektir. Fakat bu esneklik yine de sınırlıdır ve iskelet, yani yapı, hikâyelerin sadece birkaç biçimde anlatılabilmesine izin verir.

Hikâyeler neredeyse her zaman problemli insanlar (ya da kişileştirilmiş hayvanlar) hakkındadır. Yine genellikle bu insanlar, hayatta kalmak, bir kızın ya da erkeğin kalbini kazanmak, kayıp bir çocuğu bulmak gibi çok değerli bir arzuya sahiptirler. Ancak kahramanlar ve istekleri arasında büyük engeller olur. Herhangi bir hikâye -komik, trajik ya da romantik- bir kahramanın, ne pahasına olursa olsun, istediği şeyi elde etme çabaları hakkındadır.

Hikâye = Karakter + Çıkmaz + Sorunu Çözme Girişimi

Bu hikâyenin esas formülüdür ve gerçekten oldukça garip-tir. Ne de olsa daha birçok biçimde hikâye yapılandırılabilir. Fakat kurguda, her ne kadar kahramanlar sonunda genellikle mutlu olsalar da, şanslarının tekrar yüzlerine gülmesi için önce felaketlerle flört etmek zorundadırlar. Üstelik kahramanın karşı karşıya kaldığı çıkmaz ne kadar titiz yapılandırılırsa hikâyeyi o kadar çok severiz.



Hikâyelerin körü körüne derin yapısal kalıplara uyduğu fikri, ilk başta iç karartıcı görünmüştü. Fakat böyle düşünülmemeli. Bir insan yüzünü düşünün. Bütün yüzlerin birbirine çok benzemesi yüzü sıkıcı yapmaz veya belirli yüzlerin güzelliği veya ayırt edici özellikleri bizi şaşırtamayacağı anlamına gelmez. William James'in bir keresinde dile getirdiği gibi "Bir adamla diğerinin arasında çok az fark vardır; ama o, az olan fark, çok önemlidir." Aynı durum hikâyeler için de geçerlidir.

Çoğu insan kurguyu çılgın ölçüde yaratıcı bir sanat biçimi olarak düşünür. Ama bu aslında bir hapishanedeyken, şartların izin verdiği ölçüde ne kadar yaratıcı olunabileceği ile ilgilidir. Neredeyse tüm hikâye yapımcıları, bilerek ya da bilmeyerek, problem yapısının sıkı ve zor sınırları içinde çalışırlar. Zorluk, kriz ve çözüm modeli etrafına hikâyeler yazarlar.

Aslına bakarsanız geçtiğimiz yüzyıl boyunca bazı yazarlar bu zincirlerden ve sınırlandırılmalardan kurtulmak için mücadele vermiştir. Hatta edebiyattaki yenilikçi akım, yazarların kalın bir düzen ve formül duvarı içinde çalıştıklarını anlamalarıyla ortaya çıktı ve insanlık kadar eski bir şeyi, hikâye anlatma dürtüsünü, 'yeniden tasarladılar'.

Geleneksel hikâyeyi geride bırakmaya çalışan yenilikçi girişimler aslında (asil ancak ölüme mahkûm isyanlar misali) boş kahramanlıktan başka bir şey değildi. İşte James Joyce'un Finnegan Uyanması'ndan (*Finnegans Wake*) tüm roman hakkında fikir veren ve nefes kesen bir bölüm:

> "İncifali! Uçuk mavi sümbül! Çiçekler. Bir bulut. Ama bu rötuş ile Kasyo sırf üç dilimli dilin fısıldanan hevesinden haberdarlar, (deyyus'desdim onal!) ve gölgeler gölgeler çoğaçarpılıyor (il folsoletto nel falsoletto col fazzolotto dal fuzzolezzo), bu mu tema'diye, münaşaka ediyorlar. Meşeden söğüde, sensin saliğin teki. Eskilerin maraziyesi. Ve her biri halükar mı'zafer. Romu tergelip de ya Kayser'i severse daha az? Bu da garp geçen çok'sigenimizin dünyanın yarısını nasıl yamadığıdır. Havada özgürce dolaşıp kayalara karışması. Enten eller, ya ya da.
>
> Ve!
>
> Yo, ziyade!"[1]

1 Alıntı, Finnegan Uyanması syf. 281, Sel Yayıncılık

Joyce'un *Dublinliler*'inin geleneksel, usta hikâye anlatıcılığına rağmen, *Finnegan Uyanması* sevilerek okunması neredeyse imkânsız bir eserdir. Tabii ki dehaya saygı göstermek gerekir. Dilin müthiş yaratıcılığı, yedi yüz sayfayı on yedi yıl boyunca bu şekilde yazmak için gösterilen yarı-delilik sayılabilecek kararlılık. *Finnegan Uyanması* bir sanat isyanı eylemi olarak kutlanabilir. Ancak sizi kendinizden uzaklaştıran, başka dünyalara taşıyan ve daha sonra ne olacağını öğrenmek için yanıp tutuşacağınız bir hikâye olarak tat vermez.

Gertrude Stein da kendisini Joyce ve Marcel Proust gibi yazarlarla bir tutarak yazdığı kurgu ile ilgili şunları söyler "Hiçbir şey olmaz. Amaçlarımız için olayların önemi yoktur."

Evet! Gerçekten de neredeyse hiçbir şey olmaz. Ama edebiyat profesörleri hariç bunları da kimse okumak istemez. Tabii ki *Finnegan Uyanması* gibi deneysel kurgular hâlâ basılmakta ama çoğunlukla ya kendisini edebi kriterler içinde yetiştirmiş otodidaktlara ya da bunları okuyormuş gibi yapmak zorunda kalan üniversite öğrencilerine satılıyorlar.

Dilbilimci Noam Chomsky'nin kanıtladığı gibi tüm insan dilleri bazı temel yapısal benzerlikler, evrensel prensipler paylaşır. Ben aynı şeyin hikâyeler için de geçerli olduğunu savunuyorum. Edebiyat tarihinde ne kadar geriye gidersek gidelim, dünya folklorlarının ne kadar derin ve tehlikeli ormanlarına dalarsak dalalım, her seferinde aynı şaşırtıcı şeyle karşılaşırız: *Onların hikâyeleri de aynı bizimkiler gibidir.* Dünyanın her köşesindeki kurguda evrensel bir prensip, bela ile yüzleşen ve üstesinden gelmek için mücadele eden bir kahraman şablonu vardır.

Ancak, bu kurguların iskeletlerindeki benzerlikten başka, onu kaplayan derisi de benzerlik gösterir. Dünya çapında pek çok akademisyenin dikkat çektiği üzere hikâyeler bir avuç ustaca belirlenmiş tema etrafında döner. Hikâyeler evrensel olarak insani durumun büyük çıkmazlarına odaklanır. Hikâyeler

seks ve aşkla ilgilidir. Onlar ölüm korkusu ve yaşamın zorluklarından bahseder ve hikâyeler güç hakkındadır: Etkileyebilme arzusu ve boyun eğmekten kaçmak. Hikâyeler duş almak, işe gitmek, öğle yemeği yemek, grip olmak veya kahve yapmakla ilgili değildir. *(Tabii bu faaliyetler büyük çıkmazlara bağlanmadığı sürece.)*

Peki, hikâyeler neden sadece birkaç büyük tema etrafında toplanır ve geleneksel yapıya bu kadar sadık kalırlar? Hikâyeler neden diğer tüm olasılıkları bir tarafa bırakıp hep aynı yolu tercih ederler? Bence soruna odaklı yapı, hikâye anlatıcılığının temel bir işlevini ortaya koyuyor. İnsan zihninin hikâye *için* yaratıldığını ve bu nedenle de hikâye *tarafından* şekillenebileceğini ima ediyor.

BİZİM YERİMİZE ÖLEN KAHRAMAN

Donanma savaş pilotlarının birçok zor işi vardır. Ama muhtemelen karşılaştıkları en büyük zorluk, jet yakıtı ve yüksek patlayıcılarla yüklü yirmi iki bin beş yüz kiloluk bir uçakla okyanusun ortasında elli beş kilometre hızla giden uçak gemisi üzerindeki yüz elli metrelik bir piste inmektir. Uçak gemileri muazzam ve güçlüdür. Ancak okyanus da öyle. Üstelik bu inişte tüm pist dalgalanmakta ve hareket etmektedir. Taşıyıcı güverte insanlarla ve uçaklarla doludur. Büyük geminin karnında binlerce insan, korkunç füzeler, bombalar ve ayrıca bir de nükleer reaktör vardır. İşte donanma pilotlarının, her türlü hava koşulunda ve hatta gecenin kör karanlığında bile, bu beton ipliğe inebilmeleri gerekir. Üstelik bunu uçaklarını mahvetmeden, gemi arkadaşlarını öldürmeden ya da nükleer bir felakete neden olmadan yapmak zorundadırlar. Bu nedenle genç havacıların gerçek iniş girişiminde bulunmalarına izin vermeden önce eğitmenler, gelecekteki bu pilotları herhangi bir katliam ya da cehennem ateşi riski taşımadan iniş yapabilecekleri uçuş simülatörlerine bağlar ve tecrübe kazanmalarını sağlarlar.

Bir jet uçağının uçak gemisine inmesi karmaşıktır. Ancak insanın sosyal hayatının inceliklerini gözlemlemek çok daha zordur ve başarısızlık, büyük bir felakete dönüşebilir.



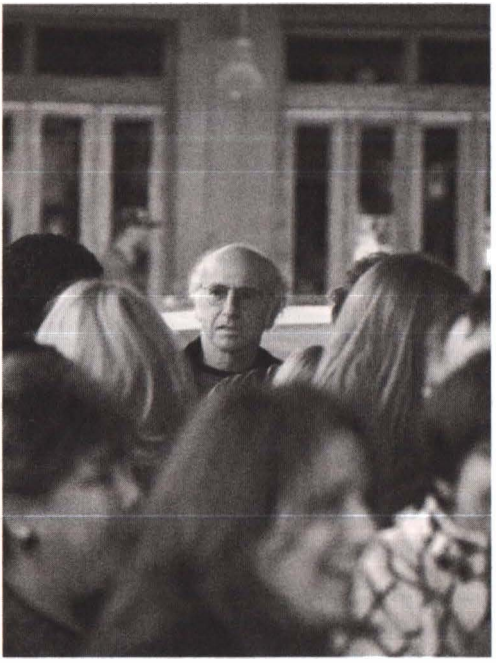
İkinci Dünya Savaşı sırasında USS Yorktown'a iniş yapmak için alçalan bir Helldiver uçağı.

İnsanlar ne zaman bir araya gelseler potansiyel olarak birbirleriyle ya sevgili ya arkadaş olur ya da kavga etmeye başlarlar.

Alıştırma çok önemlidir. İnsanlar uzun süre risksiz ortamlarda basketbol oynar veya keman çalışırlar ve böylece stadyum veya konser salonunda yani risklerin çok daha yüksek olduğu yerlerde daha iyi performans gösterirler. Aynı şekilde Brian Boyd, Steven Pinker ve Michelle Scalise Sugiyama gibi evrimsel düşünürlere göre hikâyeler, insanların sosyal yaşamda ihtiyaç duyacakları temel becerilerin alıştırmasını yapmaya başladıkları yerlerdir.

Bu sav, evrimsel psikoloji için yeni değildir. Kurgu için öne sürülen geleneksel gerekçelerden biridir. Örneğin Janet Burroway zararsız bir deneyimin özellikle de duygusal deneyimin, kurgunun birincil yararı olduğunu savunur. Söylediği

gibi "Edebiyat birebir tecrübe etmek zorunda kalmayacağımız hisler sunar. Hiçbir risk altına girmeden sevmemize, mahkûm etmemize, kandırmamıza, umut etmemize, korkmamıza ve nefret etmemize izin verir."



HBO dizilerinden *Curb Your Enthusiasm* sosyal varoluşun tehlikeli etkileriyle ilgili bir uzmanlık kursu sunar. Bölümlerin çoğunda Larry David (fotoğrafta görünen) tarafından canlandırılan ana karakter Aspergerish, insanlar arasındaki etkileşimleri anlayamayarak ve iletişim kuramayarak gerçekten büyük gaflar yapar.

Psikolog ve romancı Keith Oatley, hikâyeleri, insan sosyal yaşamının uçuş simülatörleri olarak adlandırır. Nasıl ki uçuş simülatörleri pilotların güvenli bir şekilde tecrübe kazanmasını sağlıyorsa, hikâyeler de bizi sosyal dünyada karşılaşabileceğimiz ciddi zorluklara karşı güven içinde eğitir. Kurgu tıpkı bir uçuş simülatörü gibi, gerçekte karşılaşabileceğimiz benzer sorunlara paralel olarak çalışan, yoğun simülasyonlar yansıtır. Bununla

birlikte, yine bir uçuş simülatöründe olduğu gibi, kurgudaki temel kazanç, zengin bir deneyime sahip olmamız ve sonunda ölmememizdir. Örneğin, tehlikeli bir adamla yüzleşmenin ya da birinin eşini baştan çıkarmanın nasıl bir şey olduğunu deneyimleriz. Ancak hikâyenin sonunda, bizim yerimize kahraman ölür.

Öyleyse buna göre akıl yürütecek olursak, hikâyelerin peşinden koşmamızın temel nedeni, onlardan zevk alıyor olmamızdır. Ayrıca doğa bizi hikâyelerin tadını çıkarabilmemiz için tasarladı. Çünkü böylece söz konusu öyküler aracılığı ile deneyim kazanabilecektik. Kurgu, insan sorunlarını taklit etmekte uzmanlaşmış eski bir sanal gerçeklik teknolojisidir. İşte bu ilginç bir teori. Fakat bütün olarak düşünürsek, sorunların yapısının ötesinde bir kanıt var mı?

TAKLİT ETMEK YAPMAKTIR

Televizyonda izlediğim bir program, Ulusal Futbol Ligi (NFL) ile ilgili bir reklam arası verdi. Reklam kanalı zaplamama fırsat vermeden dikkatimi çekmeyi başarmıştı. Esmer tenli genç bir adam yemyeşil çimlerin üzerinden yavaş yavaş ağır çekimde kayarak odama giriverdi. Sağ yanında duran bir şeye ya da birine -bazen korkulu, bazen mutlu- ışık saçan gözlerle bakış atıyordu. Birden iri yarı, yakışıklı bir başka genç adam (Houston Teksas'ın savunma adamı) ekrana giriverdi. Elinde top olan ve gülümseyen adamı havaya kaldırdı ve yine ağır çekimde kameraya doğru koştu. Her ikisi de kahkahalar atıyorlardı. Hâlâ salonumda olmama rağmen oturduğum yerde onlar gibi gülmekten kendimi alıkoyamadım.

1990 yılında şans eseri, İtalyan nörologlar ayna nöronlarını keşfetti. Bir yemişe uzanıp, eliyle kavrayabilmesi için beyninde hangi sinir bölgelerinin sorumlu olduğunu bulmak adına, bir maymunun beynine elektrotlar yerleştirdiler. Uzun lafın kısası, bilim insanları, bir maymunun yalnızca bir yemişi aldığında

değil, başka bir maymun ya da bir insanın da bir yemişi tuttuğunda beyninin belirli bölgelerinin tepki verdiğini keşfettiler.



Yüz mimiklerini taklit eden yeni doğmuş bir bebek. Andrew Meltzoff (fotoğrafı bulunan) ve arkadaşları, kırk dakikalık deneyimle, bebeklerin yüz ifadelerini ve el hareketlerini nasıl taklit edebildiklerini ve bu becerilerinin ayna nöronlardan kaynaklandığını savunurlar.

O zamandan beri, maymunlarda ve insanlarda ayna nöronları durmadan araştırılıyor. Artık birçok bilim insanı, bir eylem gerçekleştirdiğimizde veya bir duygu yaşadığımızda ya da aynı şekilde bir başkasının bir eylemde bulunduğunu veya bir duygu yaşadığını gözlemlediğimizde harekete geçen sinirsel ağlara sahip olduğumuza inanıyor. Bu, zihinsel durumların neden bulaşıcı olduğunu açıklayabilir. NFL reklamını gördüğümde başıma gelenlerin açıklaması da bu olabilir. Futbol oyuncularının yüzünde gördüğüm kocaman gülümseme, beynimde otomatik bir tepkiye neden oldu ve ben de onların neşesine eşlik ettim.

Ayna nöronları, kafamızda güçlü kurgusal simülasyonlar gerçekleştirme yeteneğimizin de temeli olabilir. Ayna nöron araştırmasının öncülerinden Marco Iacoboni'ye göre filmler bize çok otantik gelir;

> çünkü, beyinlerimizdeki ayna nöronları ekranda izlediğimiz sıkıntıyı bizim için yeniden yaratıyor. Bu kurgusal karakterlerle özdeşleşiriz -nasıl hissettiklerini anlarız-. Çünkü aynı anda biz de onların yaşadıklarını yaşarız. Mesela filmdeki yıldızların öpüştüğünü gördüğümüzde, beynimizdeki hücreler ateşlenir ve kendi sevgilimizi öptüğümüzde hissettiklerimizi hissederiz. Doğrusu, 'dolaylı yoldan' tanımı, bu ayna nöronlarının etkisini anlatabilmek için yeterli değil.

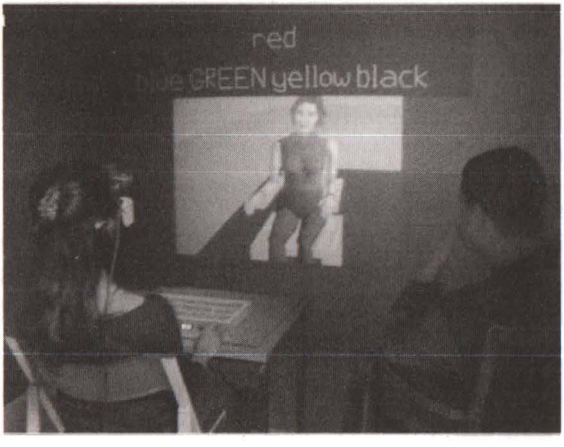
Bilimin ortaya yeni çıkan herhangi bir alanında olduğu gibi, konu ile ilgili tartışmalar da büyüyerek devam ediyor. Bazı nörologlar, insanların başkalarının aklında neler olup bittiğini, nöronal düzeyde yani kişinin beyin durumunu kendinde aynalayarak ve taklit ederek anladığından emin. Başka bilim insanlarının, konu ile ilgili fikirleri ise değişkenlik göstermekte. Ancak, ayna nöronlar duruma açıklık getirse de getirmese de laboratuvar çalışmalarından edindiğimiz bilgilere göre, hikâyeler bizi sadece beyinsel olarak değil, fiziksel olarak da etkiliyor. Kahraman köşeye sıkıştığında kalbimizin atışı hızlanıyor, daha hızlı nefes alıp veremeye başlıyoruz ve daha çok terliyoruz. Kahraman kötü adamla kavga ettiğinde, koltuklarımızda havada savrulan yumruklar gibi biz de sallanmaya başlıyoruz. *Sofi'nin Seçimi*'nde acı çekiyor ve ağlıyor, *Candide* ya da *Las Vegas'ta Korku ve Nefret*'te kasıklarımıza ağrılar saplanana dek gülebiliyoruz. *Sapık* filminin duş sahnesinde yutkunmakta güçlük çekip, terliyor, parmaklarımızın arkasından sahneyi korkuyla seyrediyoruz. Üstelik yaşadığımız travma o kadar şiddetli olabiliyor ki, filmden sonraki aylarda benzer mekânlarda bulunduğumuzda tedirginlik hissedebiliyoruz.

Medya Denklemleri (The Media Equation) adlı kitapta, bilgisayar bilimcileri Byron Reeves ve Clifford Nass, insanların gerçek olaylara verdikleri cevap ve tepkiler gibi, kurgu ve bilgisayar oyunlarına da benzer tepkiler verdiklerini kanıtlıyorlar. Reeves ve Nass'a göre, "Medya eşittir gerçek hayat". Kurgunun kurgu olduğunu bilmek, duygusal beynin onu gerçek gibi algılamasına engel olmaz. Tam da bu nedenle korku filminin kadın kahramanına *Telefonu bırak ve koş! Tanrı aşkına koş! Koş!* diye bağırmak için aptalca bir dürtü hissederiz. Hatta kurgusal uyaranlara o kadar doğal tepki veriyoruz ki, psikologlar hüzün gibi bir duyguyu incelemek istediklerinde, insanlara genellikle *Dostum Yeller* veya *Aşk Hikâyesi* gibi bir film seyrettiriyorlar.

Kurguya verdiğimiz tepkiler artık nöronal seviyede inceleniyor ve görünen o ki, bir filmde korkutucu, seksi ya da tehlikeli bir şey gördüğümüzde, beynimiz o şey başımıza geliyormuş gibi hissediyor. Sanki seyrettiğimiz bir film değil de gerçekmiş gibi. Dartmouth beyin laboratuvarında yapılan bir deneyde, insanlara beyinleri fonksiyonel bir MRI (MR) makinesi tarafından taranırken, Clint Eastwood'un başrolünü oynadığı Western türü film olan *İyi, Kötü* ve *Çirkin*'i izletti. Anne Krendl'in başında bulunduğu bilim adamlarından oluşan ekip, seyircilerin beyinlerinin, ekranda 'yakaladıkları' tüm duygu ve durumlara tepki verdiğini belirledi. Mesela Eastwood sinirlendiğinde izleyicilerin beyinleri kızgın, sahne hüzünlü ise beyinleri bu sefer üzüntülü görünüyordu.

Benzer bir başka araştırmada Mbemba Jabbi'nin başkanlığındaki nörologlar seyircilere, bir aktörün çay içtikten hemen sonra iğrenerek yüzünü buruşturduğu kısa bir görüntü izleterek bir yandan da beyinlerini fMRI tarayıcısı ile taradılar. Yine aynı çalışmada araştırmacılar, katılımcılara, yüksek sesle kısa bir senaryo okurken, bir yandan sokakta yürüdüklerini, kazayla o sırada kusmakta olan bir sarhoşa çarptıklarını ve kusmuğun bir kısmının ağızlarına girdiğini hayal etmelerini istediler. Son olarak da, katılımcılara gerçekten de iğrenç tadı olan bir sıvı tattı-

rırken yine beyin reaksiyonlarını taradılar. Her üç deneyde de beynin aynı bölgesi tepki verdi. (Ön insula - iğrenme duygusunun yer aldığı bölge.) Nörologlardan birinin dile getirdiği gibi "Bu, şu anlama geliyor, ister bir film seyredelim, ister bir kitap okuyalım aynı şey oluyor: Tiksinmenin nasıl bir his olduğunu bedensel bir tepki olarak da harekete geçiririz ve bu yüzden kitap okurken ya da film izlerken kahramanların yaşadıklarını gerçekten hissedebiliyoruz."



Bilim insanları laboratuvarda sanal insanlar üzerinde deneyler yapmaya başladılar. Burada University College London'daki araştırmacıların, Stanley Milgram'ın elektrik çarpması konusundaki ünlü deneyini tekrarlarken görüyorsunuz. Ancak bir farkla; bu sefer gerçek bir insan yerine, yarı gerçek bir varlığa işkence yapıyorlar. Tüm katılımcılar bu deneyin sahte olduğunu bilmelerine rağmen, sanki yapılan işkence gerçekmiş gibi, davranışsal ve fizyolojik olarak tepkiler verdiler.

Bu 'kurgu üzerine beyin' çalışmaları, hikâye anlatımının, problem benzetim ve simülasyon teorisi ile örtüşür. Bu çalışmalar da, aynı şekilde kurgu seyrettiğimizde, sanki gerçekten *Sofi*'nin yapması gereken seçimle karşı karşıya kaldığımızdaki ya da banyo yaparken birden duş perdesinin arkasından fırlayan katille yüz yüze gelmiş gibi tepki verdiğimizi savunurlar.

Aslında, kurgusal problem çözme konusu ile sürekli karşı-

laşmamızın gerçek problemlerle başa çıkma yeteneğimizi geliştirmesi akla yatkın gibi görünüyor. Eğer durum gerçekten de böyleyse kurgu, beynimizi tam anlamıyla tekrar yapılandırabilir. Bu bir nörobilim aksiyonu mudur: "Birlikte ateşlenen hücreler birbirine bağlanır." Bir beceri üzerine uzun zaman çalıştığımızda, işin tekrarlanması nedeniyle daha yoğun ve daha verimli sinirsel bağlantılar kurar ve bu becerimizi geliştiririz. Alıştırma yaparız. Çünkü beynimizde yeni oluklar açarak hareketlerimizi daha canlı, daha hızlı, daha hassas ve daha güvenli kılmak isteriz.

Bu noktada, tanımladığım problem benzetim modeli ile Steven Pinker tarafından öne sürülen ilgili bir model arasında bir ayrım yapmalıyım. Pinker, çığır açan kitabı *Zihin Nasıl Çalışır*'da (*How the Mind Works*) hikâyelerin bizi bir gün karşılaşabileceğimiz sorunlar, ikilemler ve bunların çözümleri ile ilgili zihinsel bir donanıma hazırladığını iddia ediyor. Yani, ciddi satranç oyuncularının çok çeşitli saldırı ve savunma yöntemlerini ezberlemesi gibi, kurgusal oyun planlarını özümseyerek, kendimizi gerçek hayat için donatırız.

Ancak bu modelin hataları vardır. Bazı eleştirmenlerin de belirttiği gibi kurgu gerçek hayat için felaket bir yol gösterici de olabilir. Bir düşünün, gerçek sorunlarınızla baş edebilmek için kurguda gördüğünüz çözümlere başvurursanız neler olur? Her ikisi de edebi fantezileri gerçekle karıştıran iki kurgu karakteri olan; komik derecede deli Don Kişot gibi ya da trajik bir biçimde kandırılmış Emma Bovary gibi etrafta koşturup durabilirsiniz.

Ancak Pinker'in fikriyle ilgili başka bir sorun daha var. Bellek, bilinçli olarak erişebileceğimiz bellek türüne bağlı gibi görünür. Hâlbuki geçmiş birkaç yılı şöyle bir tekrar düşünün. Sizi en derinden etkileyen kitap ya da film hangisiydi? Şimdi onu gerçekten detaylarıyla, hatırlayıp hatırlamadığınızı düşünün. Eğer benim gibiyseniz birkaç ana karakteri ve ana fikri hatırlarsınız. Ne yazık ki, neredeyse tüm granül detaylar, amneziyak

bir sisin içinde çoktan kaybolmuştur. Üstelik bu durum sizi en çok etkileyen hikâye ile ilgili yaşadığınız durumdur. Bir de aynı dönemde beğendiğiniz binlerce dizinin, filmin ve kitabın kurgusunu düşünün. Hafıza bankanızda neredeyse hiçbir detay kalmamış değil mi?



"Kitaplarından fırlayan düzensiz Kavramlar dünyası, hayal gücünün kalabalığında zorlukla ilerler." (Miguel de Cervantes, Don Kişot, 1605-1615)

Fakat benim tarif ettiğim sorun benzetim modeli, kurgusal senaryoları doğru ve erişilebilir bir şekilde saklama yeteneğimize bağlı değil. Benzetim modeli örtük, yani beynimizin bilip 'bizim' bilmediğimiz belleğe bağlıdır. Örtük bellek bilince ve akıla kapalıdır. Araba sürmek, golf sopasını sallamak, hatta kayalık alanlarda dolaşmak gibi eylemleri gerçekleştiren bilinçaltı, işlemlerin arkasındadır. Benzetim teorisi, "herhangi bir beceri için gerçekçi provaya" dayanır ve "eğitimlerin açıkça hatırlanıp

hatırlanmadığına bakmaksızın en iyi performansın sergilenmesini sağlar." Kurguyu deneyimlediğimizde aklımız, gerçek yaşam deneyimlerine verdiğimiz yanıtları düzenleyen sinirsel yolları beslemek için ateşlenir ve yeni bağlar kurar.

Aslında her ne kadar araştırmacılar bu fikri yıllardır ilginç buluyor olsalar da test etme konusunda çok az ilerleme kaydettiler. Bunun nedeni fikrin deneye tabi tutulamayacak olması değildir. Sebep, araştırmacıların edebi sorulara bilimsel cevaplar arama alışkanlığına sahip olmamalarıdır. Donanma yöneticileri, uçuş simülatörleri ile yapılan eğitimlerin, yetiştirdikleri pilotlar için yeterli olup olmadığını gerçek hayatta görerek test ederler. Sonuç gayet açıktır: Uçuş simülatörleri işe yaramaktadır. Aynı şekilde, eğer kurgunun evrimsel işlevi - en azından kısmen de olsa - hayatın büyük ikilemlerini canlandırmaksa, çok fazla kurgu seyreden ya da okuyanların, herkesten daha yetenekli olması gerekir.

Bunu öğrenmenin tek yolu bilimdir. Psikolog Keith Oatley, Raymond Mar ve meslektaşları konu ile ilgili önemli bir başlangıç yapmışlardır. Hem sosyal hem empati yetenek testleri uygulayarak gerçekleştirdikleri bir araştırmada, kurgu okuyucularının, okumayanlara kıyasla çok daha fazla sosyal beceriye sahip olduklarını buldular. Üstelik sosyal yetenekleri zaten çok iyi olan bu insanlar, doğal olarak kurguya ilgi duyuyorlar anlamına da gelmiyordu. Cinsiyet, yaş ve IQ gibi faktörlerin yanı sıra kişilik özelliklerindeki farklılıkları da dikkate alan ikinci bir testte, bir kere daha kurgu okuyucularının, okumayanlara kıyasla sosyal yetenek testlerinde daha üstün oldukları belirlendi. Başka bir deyişle, Oatley'nin belirttiği gibi, sosyal yeteneklerdeki farklılıklar "insanların okumayı ve seyretmeyi tercih ettikleri tür ile açıklığa kavuştu".

Tabii ki bu bulgular birer kanıt değildir ama çok kitap okumak ve hayatı ıskalamak ile ilgili klişelere takılıp kalırsak, kurgunun sosyal becerilerde tam ters bir etki yapmasını bekleyebiliriz.

• • •

İşte burada, bu noktaya kadar geliştirdiğimiz ana fikir şudur: Kurgu, insan hayatının büyük ikilemlerini taklit eden güçlü ve eski bir sanal gerçeklik teknolojisidir. Bir kitabı elimize aldığımızda ya da televizyonu açtığımız anda ----hooop!---- paralel bir evrene ışınlanırız. Kahramanların mücadeleleri ile kendimizi öylesine özdeşleştiririz ki, onları anlamakla kalmaz, onlarla ciddi ölçüde empati kurarız. Mutluluklarını, arzularını ve korkularını *hissederiz* ve beyinlerimiz onların başına gelenleri sanki kendi başımıza gelmiş gibi algılamamızı sağlar.

Fiziksel uyaranlara cevap olarak nöronlarımızın sürekli ateşlenmesi, hayatın sorunlarının ustaca dolaşımına yol açan sinirsel yolları güçlendirir ve pekiştirir. Bu bakış açısına göre kurguya, evrimsel bir aksaklıktan dolayı değil de, işimize yaradığı için ilgi duyarız. Çünkü insan yaşamı, özellikle sosyal yaşamı yoğun bir şekilde karmaşık ve yüksek risklerle doludur. Kurgu ise başarılı olabilmemiz için beyinlerimizin zorluklara karşı alıştırma yapmasını sağlar ve birazdan göreceğimiz gibi, bu alıştırma güneş battıktan sonra da devam eder.



Gece Hikâyesi

Domuzlar palamut, kazlar darı rüyaları görür.

MACAR ATASÖZÜ, *Sigmund Freud'un, Düşlerin Yorumu kitabından alıntıdır.*

Yatağımdayım - terliyorum, nefes nefeseyim, kapaklarının altında devamlı hareket eden gözlerim hariç felç olmuş gibiyim. Alaca karanlıkta bir çöldeyim. Üç yaşındaki kızımla el ele yürüyorum. Ufuk, çok uzakta. Yürüdüğümüz toprak susuzluktan çatlamış.

Çöldeki kanyonunun kenarında oturuyorum. Ayaklarım aşağıya sarkmış ve vadide yapılan bir spor müsabakasını izliyorum. Çok karanlık bir gece. Sporcular, kanyon duvarları boyunca dalgalanan ateşle aydınlatılıyorlar. Keyifle gülümseyerek onları seyrediyorum ve bu güzel görüntünün tadını çıkartıyorum.

Kızım kendi dünyasına dalmış, uçurumun kenarı boyunca dans ederken eteği ve saçındaki atkuyruğu onunla dönüyor. Kendi kendine şarkı söyleyişini, topuklarına ihtiyacı olmadan parmak uçlarının üzerinde dönüşünü izliyorum. Yaptığı her şe-

yin farkındayım ve gururla ona gülümsüyorum. Sonra oyunu seyretmeye devam ediyorum.



Ve sonra birden kızım uçurumdan aşağı düşüyor. Hemen arkasından atlamam gerektiğini biliyorum ama hiçbir şekilde kıpırdayamıyorum, hareket edemiyorum.

Hiç bilmediğim kadar büyük bir umutsuzluk her tarafımı kaplıyor. Tarif edilemez bir acı hissediyorum. Ölüm, vicdansız ve değiştirilemez biçimde onu benden, bir daha asla geri vermemek üzere alıyor.

Ama rüyamdan kurtulduğum anda kızım da ölümden kurtuluyor. Bir süre kadar karanlıkta korku içinde bunun gerçek olup olmadığını düşünerek yatıyorum. İmkansız gibi görünen dileğimin gerçekleştiğini ve bunun sadece bir rüya olduğunu anladığım an ateist dualarımı ve şükranlarımı boşluğa fısıldıyorum.

Her gece uyuduğumuz hayatlarımızda, alternatif boyutlardaki gerçeklere yolculuk yaparız. Rüyalarımızda yoğun korku, üzüntü, mutluluk, öfke ve arzu yaşarız. Gaddarlıklar yapar, trajediler

yaşar, bazen orgazm olur, bazen uçar, bazen de ölürüz. Vücut uykuda sabit bir biçimde yatarken, beyin aklın tiyatro sahnesinde ilginç dramlar sergiler.



Yazar John Gardner polisiye hikâyeleri 'canlı ve devam eden rüyalara' benzetir. Gerçekten de rüyaları 'canlı ve sürekliliği olan hikâyeler' olarak adlandırmak doğrudur. Araştırmacılar, rüyaları 'yoğun bir anlatı yapısı ile duyu-motor halüsinasyonlar' olarak tanımlar. Rüyalar aslında gece hikâyeleridir: Arzularına ulaşmak için mücadele veren bir kahramana -ki bu genellikle uykuda olan kişinin kendisidir- odaklanır. Hatta araştırmacılar, rüyaların içeriklerinden bahsederken temel İngiliz edebiyat bilgisini kullanmak zorunda kalırlar: Konu, tema, karakter, sahne, durum, bakış açısı, perspektif.

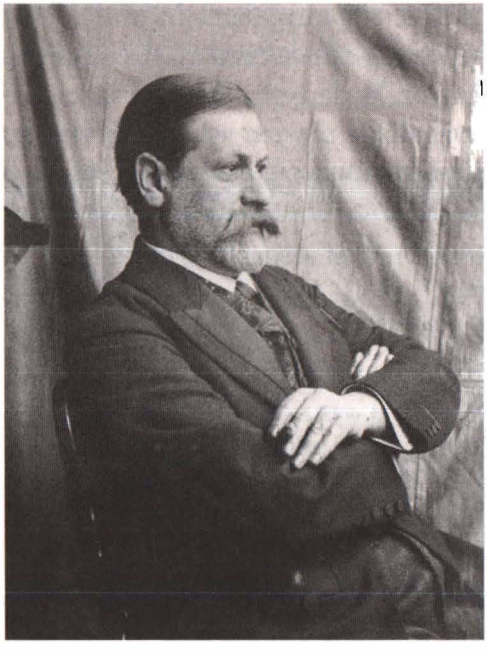
Gece hikâyesi bir gizemdir. Kendi aklının muhteşem yaratı-

cılığından etkilenmeyen biri var mıdır? Kilisede kendimizi çıplak gördüğümüzde, masum birini öldürdüğümüzde ya da göklerde uçtuğumuzu gördüğümüzde bunların ne anlama geldiğini düşünmekten kendimizi alıkoyabilir miyiz? Şunu görsen ne hissedersin? Banyoda, kirli çamaşır sepetinin üzerinde bir elfin öfkeyle mastürbasyon yaptığını dehşet içinde izlerken, annen kapıyı çalıyor ve başını çeviriyorsun irkilerek ama geri baktığında elf olduğu yerde değil ve sen aynadaki suretinle baş başasın. Çölde gördüğüm ve beni kan ter içinde bırakan rüyadan sonra benim de kendime sorduğum gibi neden beynimizin tüm gece bıkıp usanmadan bize işkence ettiğini düşünmeyen var mıdır? Her şey bir yana neden rüya görürüz?

Binlerce yıl boyunca rüyaların sadece rahipler ve şamanlar tarafından çözümlenebilecek, ruhlar dünyasından gelen gizli, şifreli mesajlar olduğuna inanılmıştır. Çok daha yakın zamanlarda, 20'nci yüzyılda, Freudcular rüyaların sadece psikanalistlerin çözebileceği, İd'den gelen gizli mesajlar olduğunu duyurmuşlardır. Psikanalitik rüya tabirlerinin tadını çıkarmak için Frederick Crews'in Freud'un en ünlü örnek olay incelemelerinden biri olan Kurt Adam, Sergei Pankeev'in (veya Pankejeff'in) yorumuna bakmanız yeterli.

> Freud, Pankeev'in semptomlarının temelini oluşturan ilk nedeni bulmaya kararlıydı. Pankeev'in pencerenin dışındaki bir ağaçta oturmuş dört, altı ya da yedi tane beyaz kurtla ilgili (Freud'un daha sonra itiraf ettiği üzere aslında köpekler) bir rüyasını son derece şeffaf, keyfi bir üslupla yorumladı. Freud'a göre kurtlar ebeveyni temsil ediyordu. Beyazlıkları yatak örtüsünü yani yatağı simgelerken, durağanlıkları ise tam tersine uyumlu hareketleri yani cinsel birleşmeleriydi. Kıvrık kuyrukları aynı yoruma göre, hadım edilmiş olmayı; gündüz ışığı da geceyi işaret ediyordu ve tüm bunlar; Pankeev'in anne ve babasının köpek stilinde en

az üç defa cinsel birleşmelerini görüp, yaşadığı bu dehşeti rüyalarına taşımasıydı.



Sigmund Freud (1856-1939) Bu fotoğraf en ünlü eseri *Düşlerin Yorumu* adlı eseri yayınlandığı günlerde çekilmiştir (1900).

Günümüzde birçok rüya bilimcisi, Freud'un mirasına sahip çıkmayı küçümsüyor. Modern çağın en önde gelen rüya bilimcisi J. Allan Hobson psikanalizi ve rüya yorumunu 'fal kurabiyesi' modeli olarak adlandırıyor. Hobson gibi araştırmacılar için rüyalarda gizli bir sembolizm arayışı, trajik bir zaman kaybı olmuştur. Freud'un tezahür (açık) ve rüyaların gizli (sembolik) içeriğindeki karşıtlıktan yola çıkan Hobson'a göre, "Açık rüyalar rüyadır, rüya rüyadır!" Eğer rüyalar Tanrılardan ya da kişinin kendi psişesinden gelen gizli mesajlar değillerse ne işe yararlar?

Aynı eller gibi, rüyaların da birden çok işlevi bulunur. Ör-

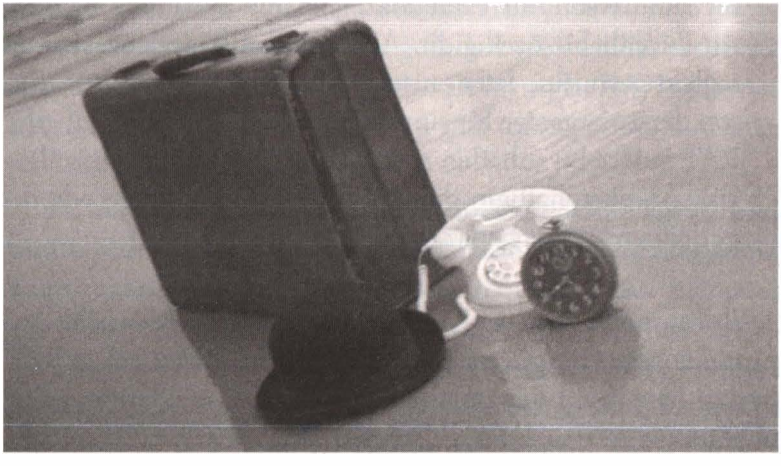
neğin, hayallerin kısa ve uzun süreli hafıza depo bölgelerine yeni deneyimler eklememize yardımcı olduğuna dair bazı kanıtlar var. Birçok psikolog ve psikiyatrist rüyaların aslında bir tür kendi kendine terapi uygulama biçimi olduğuna ve bizim, uyanıkken karşılaştığımız sıkıntılarla baş etmemize yardımcı olduğuna inanıyor. Ya da Nobel ödüllü Francis Crick'in belirttiği gibi, rüyalar akılda türeyen yabani otlardan kurtulmamızı, gereksiz bilgileri atmamızı sağlıyor olabilir. Crick'e göre rüyalar bir imha sistemi ve biz "unutmak için rüya görüyoruz."

Tabii rüyaların hiçbir anlam ifade etmediğine inanan bir kesim de yok değil. Mesela rüya araştırmacısı Owen Flanagan'ın da dediği gibi "Rüyalarımız doğa tarafından herhangi bir işleve hizmet edecek şekilde tasarlanmamıştır. Hiçbir nedenleri yok. Hiç. Sadece gürültü, aynı midenin guruldaması ya da kalbin atış sesi gibi." Kalbin atış sesi onun kan pompalamasına neden değildir. Aynı çocuk kitaplarında yazdığı gibi herkes tuvalete gider ama bu yemek yemenin amacı değildir. Dışkılamak, yemek yeme ihtiyacımızın sadece bir sonucudur. Aynı şekilde -Flanagan ve daha birçok araştırmacıya göre- rüya sadece beynin bir atığıdır. Uyurken beynin yaptığı tüm faydalı çalışmaların yanında işe yaramaz bir yan üründür. Peki, ben neden çöldeki o rüyayı gördüm? Bu bakış açısına göre hiçbir nedeni yok.

Hayallerin yan ürün olduğu teorisi RAT (rastgele aktivasyon teorisi) ile benzeşir. RAT, beynin geceleri, özellikle de REM uykusu sırasında yapılması gereken ciddi işleri olduğu fikrine dayanır. Hatta geceleri uyumamızın ilk nedeni, bu önemli çalışmalar bile olabilir. Böylece beyin, gün boyunca vakit bulup yapamadığı tüm ev işlerini ve temizliği bitirebilir.

Ama bir sonraki bölümde göreceğimiz gibi, hepimiz dışarıdan gelen bilgileri göz önünde bulunduran, şablonları filtreleyen ve bu şablonları anlatılara yerleştiren beyin devrelerine sahibiz. RAT'a göre bu hikâye anlatımı devrelerinin bir kusuru var: Uyuyan beynin dağınıklığı ve gürültüsünün anlamsız ol-

duğunu asla öğrenemezler. Tam tersine bu karışıklığı, uyanık olduğumuz saatlerde yaşanan tutarlı bir anlatıya dönüştürmeye çalışan bilgiler gibi ele alırlar. İç hikâyecimiz bunu neden aramadan, otomatik bir biçimde yapar çünkü yaşam boyu süren bir insomnia vakasıdır ve hikâyeye de bağımlı olduğu için buna engel olamaz.



RAT'in düşleri zihinsel çöp olarak tanımlaması, psikoloji ve halk bilgeliğinin tüm kriterlerine meydan okuyan cesur bir teoridir. RAT aynı zamanda rüyalar hakkında çok fazla kaotik veri düzenleyen zeki bir teoridir. Neden rüyalar bu kadar gariptir? Neden babalar çok kıymetli kızlarını uçurumun kenarından düşerken görürler? Elfler neden banyonuzda öfkeyle mastürbasyon yaparlar? Garip rüya öğelerinin tümü, zihnin, sıra dışı girdileri, umutsuz bir biçimde düzgün anlatımlar hâline getirme çabasıdır.

Çoğu insan, rüyaların bazı özelliklerinin yan ürünler olabileceğini kabul etse de RAT tam manasıyla bir destek bulamaz. RAT eleştirmenleri, hayallerin kesinlikle garip olmalarına rağmen RAT tarafından açıklanacak kadar garip olmadıklarını

iddia ederler. Fin rüya araştırmacısı Antti Revonsuo, rüyaların tuhaflığından çok kolay etkilendiğimize inanır. Ona göre, en tuhaf rüyalarımızı hatırladığımız için esas olarak gerçekçi ve tutarlı olanları kaydetmekte başarısız oluruz. RAT teorisi hakkında, Revonsuo şunları yazmıştır:

> Hiçbir rastgele işlem uyanık dünyanın böylesine karmaşık bir simülasyonunu yaratamaz. Tuhaflık kesinlikle hayallerin düzenli bir özelliğidir. Ancak sofistike organizasyonun sağlam geçmişine karşı, nispeten hafif bir sapma oluşturur; son derece organize bir sinyal içinde küçük bir gürültü gibi. RAT sadece bu tuhaflığı açıklayabilir (alçak sesteki gürültüyü). Ancak tuhaflığın gömülü olduğu yüksek derecede örgütlenmeyi açıklayamaz.

Revonsuo ayrıca, RAT'in savunucularının, nedensellik konusunda yersiz bir güvene sahip olduklarına dikkat çeker. RAT basitçe bazı beyin durumlarının, rüyaların özelliklerine neden olduğunu varsaymaktadır. Örneğin RAT savunucuları, REM uykusu sırasında limbik sistem ve amigdala (her ikisi de duyguya bağlı) uyandırıldığından dolayı, rüyaların çok duygusal olduğunu söylerler. RAT eşit derecede mantıklı bir başka yoruma izin vermez. Çünkü beynin duygusal merkezleri uyandırılır; uyuyan kişi duygusal bir rüya görmektedir gibi.

Ve bir de atoni vardır yani REM uykusu sırasında ortaya çıkan uyku felci. Bunu neden yaşarız? Bunun nedeni muhtemelen yüzyıllar öncesinde, atalarımızın rüya gördükleri sırada kendilerine ve başkalarına zarar veriyor olmasıydı. Et yiyen bir zombi ile boğuştuğunuz bir rüya gördüğünüzde, beyniniz bunun aslında bir rüya olduğunu bilmez. Gerçekten de bu zombi ile savaşmakta olduğunu sanır. Bu yüzden de vücuda binlerce emir yağdırmaya başlar: *Çömel! Sol yumruk! Sağ çapraz! Gözüne vur! Kaç! Kaç!* Uyuyan bedenlerimizin bu emirlere uymaması-

nın tek nedeni, onları kabul etmemesinden başka bir şey değildir. Tüm motor komutlar beyin sapında durdurulur.

Ancak RAT bakış açısından bakıldığında, bu durdurulma pek mantıklı kabul edilmez. RAT'a göre beyinlerimizin bazı kısımları, diğer kısımların yarattığı delice kurguları birbirine karıştırır. Beynin motor merkezlerinin, gece görülen bu hikâyeleri tamamen gerçek olarak ele alma ve uygun şekilde cevap verme konusunda -rüya sıçra dendiğinde sıçramak, rüya kaç ya da savaş dediğinde bunu yerine getirmek gibi- endişe verici eğilimi dışında bu bir sorun değildir. Dolayısıyla, RAT açısından hayaller sadece değersiz olmaktan çok daha kötüdürler; onlar tehlikelidir.

Bu sorunun en basit evrimsel çözümü, REM rüyalarında bütün bedeni felç etmek olamaz. En basit çözüm, iç hikâyemizi susturmaktır. Yani bu durumu gece için devre dışı bırakmak veya beynin geri kalan kısmına erişimini geçici olarak engellemektir. Evrim bunun yerine, sanki rüyalar önemli bir amaca hizmet ediyormuş gibi akıl simülasyonlarını güvenli bir şekilde yürütmesine izin veren bir çözüm tasarlamıştır. Belki de RAT kavramına en çok zarar veren, rüyaların sadece insanlar ile sınırlı olmadığını, diğer hayvanlarda da yaygın olduğunu gösteren kanıttır. REM, rüyalar ve bunları güvenli hâle getiren beyin blokajları, rüyalarınızın önemli olduğunu göstermek istercesine, çok farklı türlerde de aynı sistemi oluşturmuştur.

JOUVET'NİN KEDİLERİ

1950'lerde, Fransız rüya bilimcisi Michael Jouvet, birçok hayvanın REM uykusu ve atoni yaşadığını biliyordu. Fakat hayvanlar gerçekten rüya görürler mi? Bunu ortaya çıkarmak ümidiyle Jouvet, kemik testereleri, dilimleyiciler ve bıçaklarla birlikte çok sayıda da başıboş kedi temin etti. Bu kedilerin başlarını kesti, beyin saplarını belirledi ve işe koyuldu.

Jouvet, kedilerdeki atoni sisteminin, davranışları bloke etme kapasitesini imha etmeye çalışıyordu. Onun düşüncesine göre, eğer kediler rüya görüyorlarsa beyinden gelen motor sinyaller kaslara ulaşacak ve kediler rüyalarını gerçekleştirip harekete geçeceklerdi. Jouvet, birçok kedinin canına mal olan bu deneme yanılma yöntemiyle atoni sistemini devre dışı bırakmak için kedilerin beyin saplarına bolca zarar verdi.

Jouvet hayatta kalan kedileri büyük pleksiglas kutulara yerleştirdi ve onları, hayati belirtilerini, aynı zamanda beyin aktivitelerini izleyen cihazlara bağladı. Bir kamera kediler uyurken onları kaydetti. Jouvet'in sonuçları dikkat çekici ve kesindi: Yavru kediler rüya görüyordu. REM uykusuna girdikten birkaç dakika sonra, Jouvet'nin kedileri aniden uyanmış gibi görünüyorlardı. Telaşla gözlerini açıyor, başlarını kaldırıp etrafa bakıyorlardı. İlginç olan ise gözlerini açmalarına rağmen göremiyorlardı. Onlara uzatılan leziz yiyeceklere bile ilgi göstermiyorlardı. Araştırmacılar ellerini kedilerin gözlerine doğru uzattıklarında gözlerini kırpıştırmıyorlardı.

Kediler rüya âleminde bu dünyadan çok uzaktalardı ve uyanık dünyadan tamamen habersizlerdi. Rüyalarında hareket ediyor, etrafta geziniyor, keşif yapıyorlardı. Avcı pozu alıyor, yatıyor ve bekliyorlardı. Yırtıcı davranışlarda bulunarak, görünmez avlara dişlerini geçiriyorlardı ve kediler ayrıca savunma davranışı da sergiliyorlardı: Kulaklarını yatırarak, tehlikeden koşarak uzaklaşıyor ya da tehditlere karşı tıslayarak ve pençe atarak mücadele ediyorlardı.

Yani uzun lafın kısası, Jouvet'nin deneyleri kedilerin sadece rüya görmekle kalmayıp, aynı zamanda bu rüyalarda belirli şeyler gördüklerini kanıtladı. Her şey fazlasıyla açık ve ortadaydı: Bir kedi 'kendi türünün karakteristiği olan eylemlerini' (yatarak bekleme, saldırı, öfke, korku, takip) rüyalarını görüyordu.

Ama Jouvet'nin listesine bakın. Aslında bulduğu şey, kedilerin kendi türlerine ait 'karakteristik' eylemleri hakkında rüyalar

gördükleri değildi. Bunun yerine, kediler aslında hayatlarındaki *sorunlar* hakkında rüya görüyorlardı mesela av olmadan nasıl avcı olunabileceği gibi.

Sizin evinizdeki kediniz için Rüyalar Âlemi demek kedi otları olan, sıcak güneş ışıkları ile parlayan, konserve ton balıklarının bulunduğu ve kızgınlık dönemindeki başka kedilerin miyavlamaları ile dolu olduğu yer değil. Kedilerin rüya âlemi cennetten ziyade, korku ve saldırılarla dolu bir cehennem.



MIT'deki bilim adamları, RAT'i haksız çıkararak, farelerin muhtemelen rüya gördüklerini belirlediler.

Jouvet, araştırmasının kedilerden daha fazlasına ışık tuttuğunu düşünüyordu. Hayvanlarda rüyaların nadir görülmesi ihtimalinin düşük olduğunu düşünüyordu ve onları bulmaya başlamıştı. Jouvet, rüyaların hayvanlar âleminde yaygın olduğuna ve muhtemelen bir amaca hizmet ettiklerine inanıyordu.

Jouvet, rüyaların alıştırma yapmak için olduğuna dair bir ihtimali ortaya koymuştu. Hayvanlar rüya gördüklerinde hayatta kalmaları ile ilgili sorunlara karşı tepkilerini prova ediyor olabilirlerdi. Buna göre kediler, kedilere dair, fareler ise, farelere dair sorunları rüyalarında görüyorlardı. Tabii insanlar da, insani sorunları üzerine pratik yapıyorlardı.

O hâlde rüyalar, insanların ve diğer hayvanların yaşamlarının ortaya koyduğu büyük zorluklara nasıl karşılık verecekleriniin alıştırmalarını yaptıkları, sanal gerçeklik simülatörleriydi. 1950'lerde, rüya araştırma alanının büyük bir kısmı hâlâ Freud'un gölgesi altında olduğu için, Jouvet'nin bu teorisi hemen dikkat çekmedi. Freudculara göre, rüyalar bastırılmış dileklerin yerine getirildiği yerdi. Böylece Freud'un "Domuz rüyasında meşe palamudu görürken, kaz mısır görür" veciz sözünü onaylıyorlardı. Ancak yaptığı çalışmalarla da desteklenen Jouvet'nin teorisi, Freud'un teorisine neredeyse taban tabana zıttı. Son araştırmalara göre, eğer kazlar rüya görüyorlarsa -ki kuvvetle muhtemeldir- , mısırları görmüyorlar. Büyük bir olasılıkla tilkileri görüyorlar ve kediler de hırlayan köpekleri. İnsanlar ise kötü adamları ve dengelerini kaybedip uçurumdan aşağı düşen kız çocuklarını.

İNSANLAR RÜYALARINDA CANAVARLAR GÖRÜR

Rüyalar âlemi, çoğumuzun düşündüğünden çok daha farklıdır. Freud'un "Rüyalar bastırılmış dileklerin gerçekleştiği yerdir" teorisi Rüyalar Âlemini, nasıl desek, fazlaca popüler ve hayali kılar. Tatilden dönen iş arkadaşınıza "İyi eğlendin mi?" diye sorarsınız ve o da şöyle cevap verir "Ah, evet, rüya gibiydi!" ya da güzel bir şey olduğunda "Rüyam gerçekleşti." dersiniz.

Ama neyse ki rüyalar çoğu zaman gerçekleşmez. J. Allan Hobson'un dediği gibi "[Rüyalarda] korku ve kızgınlık gibi güçlü duygu dalgaları, bizi kaçmaya ya da savaşmaya iter. Savaşmak ya da kaçmak, rüya bilincinin temel kuralıdır ve çok nadir yaşanan görkemli başarıların mutluluğunu saymazsak, bu durum geceler boyu böyle devam edip gider." Verilerin nasıl yorumlanacağı konusunda bazı tartışmalar olsa da, çoğu rüya araştırmacısı genellikle Hobson ile aynı fikirdedir: Rüyalar Âlemi mutlu bir yer değildir.

Rüya raporları iki ana başlık altında toplanır. Daha az kont-

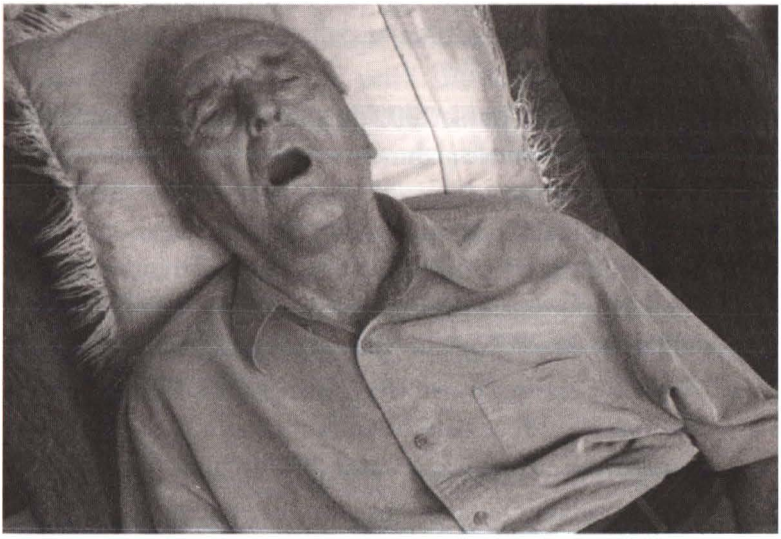
rollü yöntemde denekler, rüya günlüğü tutarlar. Sabah uyandıklarında hemen kâğıdı kalemi alır ve rüyaları solup gitmeden önce neler gördüklerini yazarlar. Daha kontrollü yöntemde ise laboratuvar ortamında uyuyan denekler dürtülerek uyandırılır ve araştırmacı "Çabuk söyle, rüyanda ne görüyordun?" diye sorar. Raporlarda yer alan şablonlar daha sonra çeşitli analiz teknikleri kullanılarak ölçülür.

Mesela benim 13 Aralık 2009'da gördüğüm ve hemen kayıt altına aldığım rüyaları ele alalım:

- Yılbaşı sabahı. Uyandım ve karıma bir hediye almayı ihmal ettiğimi fark ettim. Hediyeleri açmaya başladığımızda ailedeki herkes mutluydu ama ben çok endişeliydim. Bu durumdan yakayı nasıl sıyıracaktım?
- Başka bir endişe rüyası: Bir eleştiri yazarı, kitabımın bir kısmını ele aldı ve beni basında rezil etti. Çalışmamın tamamen işe yaramaz ve gereksiz olduğunu söyledi.
- Açık alanda bir yandan koşuyor, bir yandan da uyuyan kızımın arabasını itiyordum. Annabel uyandı ve arabasından dışarı yuvarlanarak asfalt bir bentten aşağıya kaydı. Dehşete düştüm ve hemen arkasından gittim. Sırtının derisi yüzülmüştü ama bunun dışında iyiydi. Gösterişli bir araba ile zengin bir kadın yolda durdu ve bizi alarak devasa malikânesine götürdü. Orada Annabel başka çocuklarla muhteşem bir oyun parkında oyunlar oynadı.
- Muhtemelen karım ile balayımızda gittiğimiz bir oteldeydim. Çekici bir kadın benimle flört etmeye çalışıyordu. Ne yapacağıma daha karar veremeden, bunların hepsinin bana şantaj yapmak için kurulan bir tuzak olduğunu öğrendim.

Yukarıda sıraladığım rüyaların hiçbiri korkunç bir kâbus gibi değildi. Hiçbiri beni çöl rüyam kadar etkilemedi. Ama her

biri, hayatımda önem verdiğim birini ya da bir şeyi tehdit eden son derece gergin rüyalardı: Karımın sevgisini; yazar olarak çalışmalarımı; çocuğumun güvenliğini; temel ahlaki itibarımı.



Her ne kadar Michael Jouvet'nin deneyini insanlar üzerinde uygulayamayacak olsak da, doğa bunu bizim yerimize birçok defa yapıyor. REM davranış bozukluğu (RBD) çoğunlukla Parkinson hastalığı gibi belirli nörodejeneratif bozuklukları olan yaşlı erkekleri etkiler. Hastalık beyni karıştırır ve rüya engellerinin beyin sapında oluşmasını önler. RBD'den muzdarip erkekler, rüyalarındaki duruma göre beyinlerinin emirlerini yerine getirmek için yataktan uyku hâlindeyken kalkarlar. Jouvet'nin kedileri gibi bu erkekler çoğu zaman mutlu rüyalar görmemektedirler. Onlar daha çok sorunlarla boğuştukları rüyaları görmektedirler. RBD'si olan dört erkekle yapılan bir çalışmada, dördünün de uykularında tehlikeli boyutta saldırgan davrandığı ve hatta bazen kendilerine veya eşlerine zarar verdikleri tespit edilmiştir.

Aslında küçük rüya günlüğüm, Rüyalar Âlemi'nin duygusal ve fiziksel tehlikelerle dolu olduğunu gösteren araştırmalarla gayet tutarlı. Rüyaların tehdit edici yönleriyle ilgili 2009 yılında yapılan bir incelemede, Katja Valli ve Antti Revonsuo bazı şaşırtıcı istatistikler ortaya koydu. Valli ve Revonsuo, ortalama bir insanın gece başına 3 REM, yılda yaklaşık 1.200 REM rüyası gördüğünü hesapladılar. Birçok önemli çalışmadan elde edilen

raporların analizine göre, bu 1.200 rüyadan 860'ının en az biri tehdit edici olay içeriyordu. (Araştırmacılar 'tehdidi' geniş bir yelpazede, ancak makul bir şekilde fiziksel, sosyal veya değerli eşyalara yönelik bir tehdit olarak tanımlamaktadır.) Ancak tehdit içeren rüyaların çoğu birden fazla tehdit edici olayla ilgili olduğu için insanların yılda yaklaşık 1.700 tehdit edici REM rüya gördüklerini tahmin ettiler ki, bu da gece başına 5 tehdit içerikli rüya anlamına gelir. Yani, 70 yıllık bir yaşam süresi esas alınırsa ortalama bir insan, hayatı boyunca yaklaşık 60 bin tehdit içerikli REM rüyası ve her birinde de yaklaşık 120 bin farklı tehdit ile karşı karşıya kalır. Kısacası, Vivian Paley'in çocukların hayali dramaları hakkında yazdığı şey rüyalar için de geçerli gözüküyor: Onlar kötü şeylerin gerçekleştirildiği sahnedir.

Valli ve Revonsuo istatistiklerinin kaya gibi sağlam olmaktan uzak olduğunu kabul ediyorlar. Bunlar kesin olmayan kusurlu verilere dayanan çıkarımlardır. Ancak bu tahminler yine de önemli bir noktaya dikkat çeker: Rüyalar Âlemi, tartışmasız olarak ortalama bir insanın uyanık dünyasından çok daha tehlikelidir. Revonsuo'nun kaleme aldığı gibi hayata ve vücuda yönelik tehditler gerçek hayatta o kadar nadir görülür ki, rüyalarda herhangi bir nedenle ortaya çıkanların, gerçek hayatta gerçekleşme olasılıkları nerdeyse yok denecek kadar azdır. Örneğin Valli ve Revonsuo'nun araştırmasında görev alan Finlandiyalı öğrenciler günlük yaşamlarında hiç bedensel tehditlerle karşı karşıya kalmamış olmalarına rağmen, her *gece* rüyalarında onlarla yüzleşmişlerdir.

Ayrıca bu tehdit modellerinin yalnızca batılı öğrencilerde değil, çalışılan tüm popülasyonlarda ortaya çıktığını vurgulamak önemlidir - Asyalılar, Orta Doğulular, izole yaşayan avcı-toplayıcı kabileler, çocuklar ve yetişkinler.- Dünyanın her yerinde, en yaygın rüya tipi kovalanmak veya saldırıya uğramaktır. Diğer evrensel temalar arasında yüksek yerlerden düşmek, boğulmak, kaybolmak ya da kapana kısılmak, halka açık

bir yerde çıplak kalmak, yaralanmak, hastalanmak ya da ölmek ve doğal veya insan kaynaklı bir felakete yakalanmak sayılabilir.

Bu nedenle Rüyalar Âlemi'ndeki baskın duyguların olumsuz olması şaşırtıcı değildir. Bu âlemi ziyaret ederken bazen mutlu hatta coşkulu hissettiğiniz anlar olur. Ancak çoğunlukla kendinizi öfke, korku ve üzüntü tarafından kapana kısılmış hâlde bulursunuz. Her ne kadar bazen seks veya kuş gibi uçmak gibi heyecan verici olaylar görülse de, bu mutlu rüyalar düşündüğümüzden çok daha nadirdir. İnsanlar her iki yüz rüyadan sadece birinde uçtuğunu görür ve erotik içerikli rüyalar ise, her on rüyadan bir tanesinde tecrübe edilir. Üstelik seksin ana konu olduğu rüyalarda bile, çoğu zaman hissedilen, hazdan ziyade endişe, şüphe ve pişmanlıktır.

KIRMIZI TEHDİT

Çatışma ve kriz rüyalarda fazlasıyla temsil edilse de, sıradan yaşama dair olaylar sıklıkla ortaya çıkmaz. Örneğin, araştırmacılar, günde ortalama altı saatini klavye kullanan, okuyan, hesap yapan, bilgisayar başında geçiren ofis çalışanları ve öğrencilerden oluşan dört yüz kişinin rüyaları üzerinde çalıştılar. Her ne kadar bu kişilerin günlük uğraşları neredeyse tüm hayatlarını kapsıyor olsa da, rüyalarında bunlara dair hiçbir şey ortaya çıkmıyordu. Bunun yerine, sıkıntılı rüyalar görüyorlardı. Sıkıntılı durumlar, hayali oyunları, kurguyu ve rüyaları birbirine sıkıca bağlayan kocaman kırmızı bir iptir ve sıkıntı, hepsinin paylaştığı bir işlev için olası bir ipucu sağlar: Yaşamlarımızdaki büyük ikilemlerle başa çıkmak için alıştırma yapmak.

Tutucu bir bakış açısı sadece REM rüyalarını dikkate alarak, her gece yaklaşık iki saat boyunca canlı ve hikâye benzeri rüya gördüğümüzü, bunun da normal bir yaşam süresi boyunca elli bin saate ya da 6 yıla tekabül ettiğini söyler. Bu yıllar boyunca, beyinlerimiz binlerce farklı tehdit, sorun ve kriz için binlerce farklı yanıt üretir ve tecrübe etmemizi sağlar. En önemlisi

de beynimiz, rüyanın sadece bir rüya olduğunu bilmez. Rüya araştırmacısı William Dement'in ifade ettiği gibi, "Rüyayı gerçekmiş gibi tecrübe ederiz çünkü..." beynin bakış açısına göre *gerçektir*.

Michigan Üniversitesi psikologlarından Michael Franklin ve Michael Zyphur, bu gerçeklerin çok önemli etkileri olduğunu düşünüyorlar:

> Beynin esnekliğini düşündüğünüzde (örneğin piyano çalmak gibi), belirli bir görev için günde 10-12 dakika arası motor çalışma süresiyle, motor korteks birkaç hafta içinde kendini yeniden şekillendirir. Rüyalarımızda harcanan zaman kesinlikle beyinlerimizin gelişimini yeniden şekillendirir ve gelecekteki davranışsal yatkınlıkları etkileyebilir. Yaşamlarımız boyunca rüyalarımızdan elde ettiğimiz tecrübeler, muhakkak ki, dünya ile nasıl etkileşimde bulunacağımızı belirler. Bunun yanı sıra, sadece bireyler olarak değil, tür olarak da becerilerimizi korumamıza etki eder.

Her şey iyi güzel ama zayıf belleğimizden ne haber? Franklin ve Zyphur, rüya amnezisinin rüyaları unutmak için oldukça sezgisel bir neden olduğunu kabul eder. Bu durumda, rüyalarımızın hatıraları genellikle sabahın ilk ışıklarıyla solup gittiği için çok da değerli olamazlar.

Ancak daha önce gördüğümüz üzere bilincin farkındalığı abartılabilir. İki tür hafıza vardır: Örtük ve açık. Problem simülasyon modeli örtük, bilinçsiz hafızaya dayanmaktadır. Beyin kendi içinde yeni bağlar kurduğunda, öğreniriz ve bunu bilinçli olarak hatırlamamız gerekmez. Konu ile ilgili en çarpıcı kanıt, yaptıkları alıştırmaları bilinçsiz olarak tekrarlayıp kendilerini geliştirebilen amnezi mağdurlarından geliyor.

Geçenlerde büyük kızım Abby'ye (şu an altı yaşında), eğitim tekerlekleri olmadan bisikletini sürmeyi öğrettim. "Öğrettim."

diyorum çünkü aslında tek yaptığım itmek ve yolda sallanırken kendini nasıl dengeleyeceğini göstermekti. Bir hafta içinde Abby dengesini sağlamış, durumu kavramıştı ve yolda sıkı bir şekilde pedal çeviriyordu. Bu kadar hızlı öğrenmesinden etkilendim ve bunu nasıl başardığını sordum. Güvenle, "Sadece kolları çeviriyorum ve o da tekerleği döndürüyor." diye yanıtladı.

Mantıklı bir cevaptı. Ama Abby bisikletini böyle sürmüyordu. Berkeley fizikçisi Joel Fajans'ın açıkladığı gibi, bisiklet sürmek aslında karmaşık bir işlemdir. "Eğer bisikletinizi sağa doğru eğmeden sağa çevirmeye çalışırsanız, merkezkaç kuvvetleri sola doğru düşerek çarpmanıza neden olacaktır. Bisikleti sağa yaslamayı öğrenmek, yerçekiminin merkezkaç kuvvetlerini durdurmasını sağlar. Ama bisikletin sağa doğru eğilmesini nasıl sağlarsınız? Kontra viraj yöntemi ile yani, gidonu sola döndürerek. Başka bir deyişle, sağa dönüş yapmak için önce gidonu sola çevirirsiniz!"

Zaman içinde Abby bisikletini nasıl sürmeyi öğrendiğini -korkusunu, gururunu, bisikletin yanında onunla nasıl koştuğumu- unutabilir. Ama bisiklet sürmeyi asla unutmayacaktır. Bisiklete binmek, bilincimizi kullanmadan bir şeyi nasıl becerebileceğimize ve hatta iyi öğrenebileceğimize bir örnektir. Beynimiz 'bizim' bilmediğimiz birçok şeyi bilir.

Buna karşın psikolog Harry Hunt gibi şüpheciler, rüyalardaki problem simülasyon teorisine karşı güçlü bir itiraz dile getiriyor. Bir simülatör herhangi bir şeye yarayacaksa, gerçekçi olması gerekir. Örneğin, yeterince gerçekçi olmayan bir uçuş simülatörü, havacıları eğitecek ancak bu eğitim faydadan ziyade zarar getirecektir. İşte bu nedenle Hunt ve arkadaşları, hayallerin simülatör olarak işlev göremeyeceklerini çünkü gerçekçi olmadıklarını iddia ederler. Hunt "Bizi felç eden korkularımızın, ağır çekimdeymişçesine yavaş hareketlerimizin ve saçma bir muhakeme temelinde kaçış taktiklerinin işe yarayıp, uyarlanabileceğini kabul etmek zordur." diye yazar.

Fakat Hunt'ın itirazına yakından bakacak olursanız, onun genel olarak rüyaları değil, kâbusları tarif ettiğini görürsünüz. Araştırmalar, kâbusların diğer rüya türlerinden daha tuhaf olduğunu ve onları daha iyi hatırladığımızı gösteriyor. Dolayısıyla, rüyaların tuhaf olduğu düşüncesi, hatırlamamızı da en muhtemel kılan durumunun bir yan etkisi olabilir. Aslında çok sayıda araştırmadan elde edilen raporlar ve veriler, rüyaların çoğunun makul derecede gerçekçi olduğunu göstermektedir. Valli ve Revonsuo, rüya ikilemlerine verdiğimiz tepkilerin genellikle 'konuyla alakalı, makul ve hayal edilen duruma uygun' olduğu sonucuna varmışlardır.

Revonsuo'ya göre, rüyalardaki simülasyon modeli çok önemli bir buluştur. "İlk defa neden rüya gördüğümüzü gerçekten anlayabilecek bir noktadayız." Ancak birçok defa bu kitapta değindiğim gibi, rüyalar, oyunlar veya kurgu için *bir* işlev tanımlamaya çalışmak, *bu* işlevi tam manasıyla tanımladığımız anlamına gelmez. Çöldeki rüyam, benim için en değerli olanı daha iyi gözetmem için beni hazırlamanın bir yolu olabilir. Ama hepsi bu değildir. Kabul etmekten utanıyorum ama rüya tipik bir sahnenin abartılı bir uyarlamasıydı: Kızlarım, kısmi bir başarı ile de olsa okurken, yazarken ya da televizyon spor müsabakası izlerken dikkatimi çekmeye çalışırlar. Kâbusum aslında kendimi keskin bir biçimde azarlamamdı. Rüya bana spor müsabakalarının ve elimdeki kitabın önemli olmadığını anlatıyordu. Dikkat et diyordu: Esas önemli olan kızların.



Zihin Hikâyeler Anlatır

Size bir tanım yapmama izin verin; insan, hikâyeler anlatan bir hayvandır. Nereye giderse gitsin, geride kaotik bir uyanıklık, boş bir alan yerine işaretleyici şamandıralarını ve boş alanlara inşa ettikleri izlerini bırakmak ister. Onları uydurmaya devam etmek zorundadır ve ortada bir hikâye olduğu sürece sorun yoktur. Öyle ki, denilene göre insan, yaşamının son anlarında bile birkaç saniye içinde gözünün önünden hızla akan hayatının hikâyesini görür.

GRAHAM SWIFT, *Su Diyarı (Waterland)*

Günlerden 30 Aralık 1796. Londra'daki Bethlem Hastanesi'nin derinliklerinde büyük, nemli bir mahzende bir suçlu çetesi toplandı. Çetenin kasvetli lideri Kral Bill, mahzende korkunç makinesini denetliyor. Çelik çemberleri olan büyük tahta fıçılara, ayağının ucuyla vuruyor. Fıçılar, insan spermi, köpek dışkısı, foseptik çukurunun pis kokusu ve at osuruğu gibi iğrenç şeylerle dolu. Kral Bill, kulağını fıçılara dayıyor ve içinden basınç etkisi ile gelen sesleri dinliyor. İçindekiler hareket ediyorlar. Fıçılardan, siyah yılanlar gibi uzayan tüplere dokunuyor ve makinenin içine zararlı dumanları tıslayarak püskürtüyor.

Kral Bill cihazı incelerken, diğer kötü adamların yanından geçiyor. Genç Charlotte'ı soğuk taşların üzerinde, yarı çıplak, zincirlenmiş hâlde yatarken görüyor. Usta, Jack'in not defterine birtakım sayılar yazdığını görüyor. Bill'e şaka yaparak "Tarafsız bir oyun seyretmeye geldim!" diyor. Kral Bill kaşlarını çatarak yürümeye devam ediyor. Hiçbir erkek ya da kadın henüz Bill'i gülümsetmedi. Fakat, Sir Archy gülüyor ve müdüre aynı şekilde bir şaka ile cevap veriyor. Genç Charlotte hakkında aşağılık bir şeyler söylüyor. Sir Archy'nin sesi gereğinden fazla tiz ve sahte bir aksanı var. Diğerleri onun erkek kıyafetleri giyen bir kadın olduğundan şüpheleniyor.

Kral Bill bu aptalları görmezden geliyor. Her tahtaya ve cıvataya bakarak, elini meşenin damarları üzerinden geçirerek, büyük motorun etrafında dönüyor. Makinenin adı, hava tezgâhı. Kısa bacaklar üzerinde duran, büyük bir kare kutu. 1,8 metre yüksekliğe, 4,5 metre ene sahip.

Kral Bill, yüzü çiçek bozuğu olan kocakarının oturduğu hava tezgâhının kontrol paneline uzanıyor. Sir Archy ve Usta Jack, kadını acımasızca kızdırıyorlar. Ona Eldiven Kadın diyorlar. Eldiven Kadın bir taburede oturuyor ve hava tezgâhını yavaşça çalıştırıyor. Eldivenli elleri ile aynı anda kolları çevirip çekiyor. Anahtarları çeviriyor ve orgun fildişi tuşlarını gıdıklıyor. Kral Bill aşağı doğru eğiliyor ve kulağına fısıldıyor: 'Sıvı kilitleme!'

Eldiven Kadın en büyük pirinç topuzu büküyor. İbre sırayla, yazılı olan etiketleri geçiyor: Uçurtma; aklı askıya alan, beynin uzaması; düşünceleri karıştıran, gaz püskürtme; anüsten, osuruklardaki manyetik sıvıları toplayan, bomba patlaması; kafadaki ağrılı patlamalar, düşünce yapma ve ayak kıvırma; kulağa nasıl geliyorlarsa, hayati derecede kopan parçalar ve lif yırtılmaları; çok acı verici ve hepsinin kötüsü: İstakoz; öldürücü olan. Eldiven Kadın, işaretleyiciyi sıvı kilitlemenin üzerine koyuyor ve Bill, "Devam et." diye mırıldanıyor.

Aslında Eldiven Kadın, hava tezgâhının mekanik yapısı hak-

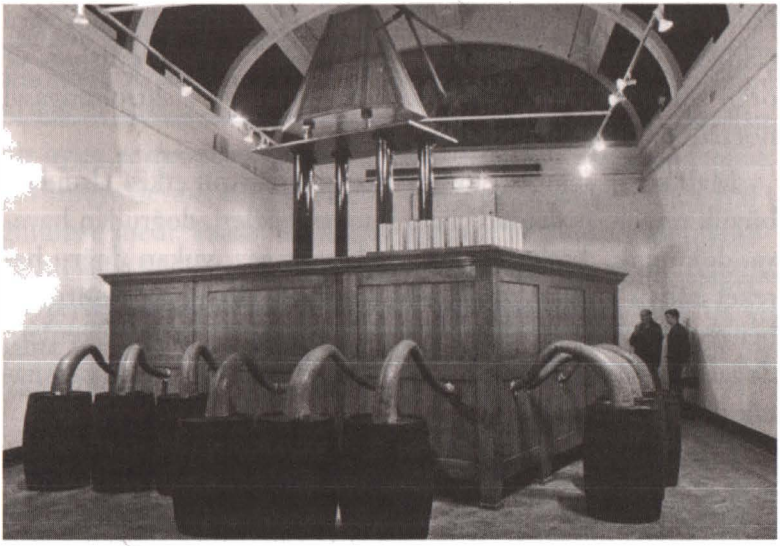
kında hiçbir şey bilmiyor ama makineyi uzun yıllar boyunca çaldığı için artık bir virtüöz. Manivelaları hareket ettiriyor ve orgu yönetiyor. Hava tezgâhının her bir ayarı, elektrokimyasal notalardan oluşan bir şarkıya benziyor.

Makinenin içindeki mıknatısların titreşimli etkisi altındaki büyük tezgâh, fıçılardan çıkan kimyasal özleri, doğrudan havaya 'dokumaya' başlıyor. Mıknatıslanmış gaz, yukarı doğru hareket ediyor ve hava tezgâhının tepesinde duran yel değirmeni benzeri bir cihazın yelkenlerini dolduruyor. Cihazın yelkenleri, doğal olmayan gazı, bir ışın gibi dışa ve yukarıya doğru yansıtarak dönmeye başlıyor.

Mıknatıslanmış gaz, kiler duvarını aşarak, ıslak toprak ve molozların arasındaki birçok kanaldan yükseliyor. Avam Kamarası'nın tabanından geçiyor ve seyirci galerisinde oturan belirli bir genç adama odaklanıyor. James Tilly Matthews adındaki bu genç adam, birden etrafındaki havanın değiştiğini hissediyor. Ağzında kan tadı alıyor. Ne yapması gerektiğini biliyor. Çok uzun bir süre nefesini tutuyor. Solunum şeklini değiştiriyor ve böylece hava tezgâhından gizleniyor.

Matthews oturduğu yerde kesik nefesler alıp verirken, etrafında çağının önde gelen adamlarının feryatlar içinde yerlerde yuvarlanışını izliyor. Başbakan William Pitt ayağa kalkıp, Fransa'nın aleyhinde söverken, savaş davullarını çalıyor. Pitt'in performansı, Matthews'un en büyük korkularını doğruluyor: İngiltere'nin başbakanı, artık Hava Tezgâhı Çetesi'nin kuklası.

Matthews dehşete kapılıyor. Gerçeği bilen tek kişi o: İngiltere hükûmeti güçlü bir komplo tarafından ele geçirildi. Matthews -batık bir çay tüccarı, bir fakir- tarihi bir ana şahitlik ediyor ve Hava Tezgâhı Çetesi de bunu biliyor. Tam da bu yüzden, York Dükü ve Prusya kralı ondan bilgi sakladı, onu sessiz tutmak için gaddar yasalar çıkarıldı, tüm devlet kurumları postalarının önünü kesti.



Sanatçı Rod Dickinson'un, James Tilly Matthews'un kendi eskizine sadık kalarak yarattığı hava tezgâhı.

Matthews büyük bir hata yapıyor. Endişelerinin dikkatini dağıtmasına izin veriyor. Makineden saklanmayı unutuyor. Derin ve eşit bir şekilde nefes aldığı andan hava tezgâhı onu buluyor ve ciğerlerini korkunç gazla dolduruyor. Matthews bunun sıvı kilitlemesi olduğunu biliyor. Gaz damarlarından geçerken, sıvı olan her şeyi pıhtılaştırıyor ve dilinin altındaki kasları dondurduğunu hissedebiliyor. Birkaç saniye içinde, konuşma yetisini kaybedecek. Hemen harekete geçmesi gerek. Ayağa kalkıyor ve Parlamento üyelerine doğru "İhanet!" diye bağırıyor.

SANATI İÇİN ÇILDIRAN

James Tilly Matthews, daha çok Bedlam olarak bilinen Bethlem Hastanesi'ne, hastane duvarlarının dışında, ona çok benzeyen birçok insan olmasına rağmen, tedavi edilemez bir akıl hastası teşhisi ile yatırıldı. Matthews, Bedlam'da hava tezgâhı ışınlarından kaçarken, kendisinin dünyanın imparatoru olduğunu fark

etti ve kendisini kullanan krallara ve nüfuzlu kişilere karşı ciddi şikâyetler kaleme aldı.

Matthews'un doktoru John Haslam, hastasının durumunu *Illustrations of Madness* (Delilik İllüstrasyonları) adlı bir kitapta tanımladı. (Bir önceki anlatım, esasen Haslam'ın kitabından ve Mike Jay'in Matthews üzerine etkileyici çalışması, *The Air Loom Gang* çalışmasından alınmıştır.) *Illustrations of Madness* ruh sağlığı alanında yapılan klasik bir vaka çalışması ve tıp tarihinin ilk paranoid şizofreni tasviridir.

Şizofreni, 'psikiyatrinin merkezi gizemi' olarak adlandırılmıştır. Şizofrenler, çeşitli tuhaf inançların, sanrıların ve halüsinasyonların avlarıdır. Matthews gibi sıklıkla kulaklarına mırıldanan yabancı sesler duyarlar. Genellikle eylemlerinin dış güçler tarafından -dünya dışı varlıklar, Tanrılar, şeytanlar veya kötü komplolar- yönlendirildiğine inanırlar. Çoğu zaman ihtişamlı yanılsamaları vardır: Uzaylıların, şeytanların ve komplocuların hedef alması için yeterince önemli olduklarını düşünürler.

James Tilly Matthews'un Hava Tezgâhı Çetesi ile ilgili vizyonu çok cesur bir kurgu eseriydi. Önemli kişilere ve başbakanlara küçük roller vererek, kendisini, dünya tarihinin sonuçlarını etkileyecek bir dramda mücadele eden cesur bir kahramana dönüştürdü. Matthews, ayrıca detaylı bir biçimde kötü adamlardan oluşan kişiler de var etmişti. Kral Bill, Eldiven Kadın ve Sör Archy ilginç ve tuhaf karakterlerdi. Eğer Matthews, bu komplo sanrılarını kurgusal bir roman hâline getirmiş olsaydı, çok para kazanabilirdi. Hatta 18'inci yüzyılın Dan Brown'u bile olabilirdi.

Matthews yaklaşık otuz yaşındayken, beyni, onun izni olmadan karmaşık bir kurgu yaratmaya karar verdi ve hayatının geri kalanını bunun içinde yaşayarak geçirdi. Sanrısal şizofreninin yaratıcılığı ile yaratıcı sanatçı arasındaki analojileri incelemek caziptir. Aslında yüzlerce yıldır, delilik ve sanatsal deha arasındaki ilişki, bir tür kültürel klişe olmuştur. Lord Byron şairler

için "Hepimiz deliyiz.", John Dryden *Absalom and Achitophel* şiirinde "Büyük zekâların müttefiki deliliktir ve aralarındaki sınırlar ince bölmelerden oluşur." ifadesini kullanır. Shakespeare *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nda, deliler ve şairler için 'tümüyle hayal gücünden oluşurlar' yazmıştır.

Uzun süre boyunca, delilik ve yaratıcılık arasındaki bağlantıları tamamen anekdot olarak kabul edip görmezden gelmek mümkündü: Vincent Van Gogh'un kulağını kesmesi, Sylvia Plath'ın fırında kendisine gaz vermesi, Graham Greene'in Rus ruleti oynaması, Virginia Woolf'un ceplerine bir sürü taş doldurup Ouse nehrinde son defa yüzmesi... Ancak, geçen onlarca yıl içinde, güçlü kanıtlar birikti.

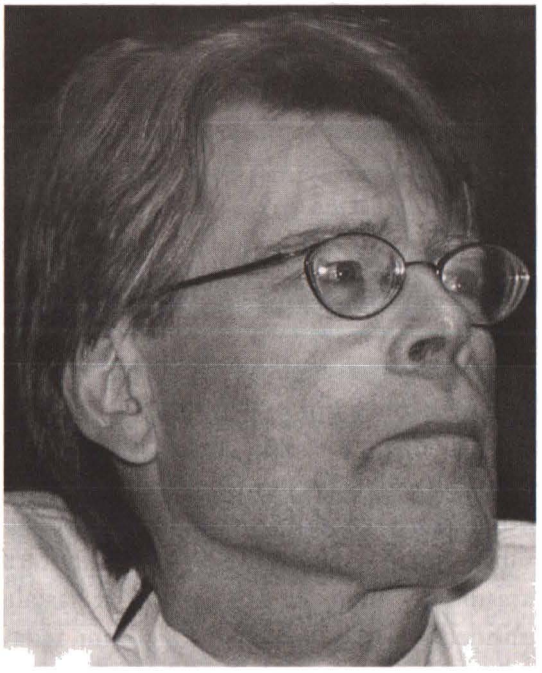
Bipolar bozukluğu ile mücadelesini bizzat kaleme alan Psikolog Kay Redfield Jamison, *Touched with Fire* adlı klasik kitabında, akıl hastalığı ile edebi yaratıcılık arasında güçlü bir bağlantı olduğunu savunur. Mektuplarına, tıbbi kayıtlarına ve yayımlanmış biyografilerine dayanarak, ölmüş olan ve yaşayan yetenekli yazarların çalışmalarında, akıl hastalıklarının yaygın olduğunu anlatır. Örneğin, kurgu yazarlarının genel nüfusa göre bipolar olma olasılığı on kat daha fazladır. Şairlerde ise bu durum kırk kat daha fazla ortaya çıkar. Bu istatistiklere dayanarak, Psikolog Daniel Nettle şunları yazmıştır: "Batı kültürünün kriterlerinin çoğunun bir delilik dokunuşuyla, insanlar tarafından üretildiği sonucundan kaçınmak zordur." Deneme Yazarı Brooke Allen, Nettle'dan bir adım öteye gider: "Görünüşe göre Batı edebi geleneği, alkoliklerin, takıntılı kumarbazların, manik-depresiflerin, seks avcılarının ve yukarıdakilerin ikisi, üçü ve bazen hepsinin talihsiz kombinasyonlarının, acı bir koleksiyonu gibi görünüyor."

Psikiyatrist Arnold Ludwig'in akıl hastalıkları ve yaratıcılık konusundaki eseri, *The Price of Greatness*'te, psikiyatrik bozuklukların ünlü şairlerde yüzde 87, seçkin yazarlarda da yüzde 77 oranlarında ortaya çıktığını yazar. (İş, bilim, siyaset ve ordu gibi

sanatsal olmayan alanlarda yüksek başarılar elde etmiş olanlarla ilgili bulduğu oranlarından çok daha yüksek.) Şiir yazma seminerlerine kaydolan öğrenciler bile genelde diğer öğrencilerinden daha bipolar özellikler taşır. Aynı zamanda, yaratıcı yazarların tek kutuplu depresyon riski ve şizofreni gibi psikozlardan mustarip olma olasılığı daha yüksektir. Bu nedenle, ünlü yazarların alkol ve uyuşturucu bağımlılıkları, psikiyatri hastanelerinde vakit geçirmeleri ve intihar girişimlerinin daha fazla olması şaşırtıcı değildir.

Yazarın hayatı -uzun süre devam eden yalnızlık, hayal kırıklığı, hayal gücü- aslında zihinsel hastalıkları tetikleyen bir şey olabilir mi? Mümkün ancak yaratıcı yazarların akrabaları üzerine yapılan araştırmalar, altta yatan genetik bir bileşeni ortaya koymaktadır. Akıl hastası olan insanların, ailelerinde daha fazla sanatçıya sahip olmaları muhtemeldir (özellikle birinci derece akrabalar arasında). Sanatçılar daha fazla akıl hastalığına sahip olma eğilimindedir. (Daha yüksek intihar oranı, tedavi için hastaneye yatırılma ve uyuşturucu bağımlılığı oranları ile birlikte.)

James Tilly Matthews'un vahşi fantezilerinde, çılgınca, icat ettiği anlamsız sözlerin içine duyguyu dokumaya çalışan hastalıklı bir zihin görüyoruz. (Vizyonlara, yabancı seslere, kişisel ihtişamın mahkûmiyetine inandırıcı bir yapı kazandıracak bir hikâye.) Matthews'un bu tuhaf sanrılarını beğenmeyebiliriz. Ancak, düşündüğümüzden daha fazla ona benziyoruz. Bizim akıllarımız da, devamlı surette, duyularımızdan gelen verilerden anlam çıkarmak için uğraşıp durur. Her ne kadar mantıklı insanların kendilerine anlattıkları hikâyeler nadiren paranoid şizofreni derecesine gelse de genellikle yolunu şaşırıyor. Bu, hikâye anlatan zihinlere sahip olduğumuz için ödediğimiz bedelin bir parçasıdır.



Stephen King, anılarında, madde kullanımı ve edebi yaratıcılığı birleştiren "mit" hakkında şüpheleri olduğunu yazar. Ancak ayılmadan önce, King günde bir kasa bira içmiş ve *The Tommyknockers*'ı (Şeffaf) "kokaine bağlı kanamayı durdurmak için" burnunda pamuklu çubuklarla yazmıştı. Müdahale sırasında King'in karısı, ofisindeki çöp tenekesini yere atmıştı. Tenekenin içinde bira şişeleri, sigara izmaritleri, gramlık şişelerde ve plastik torbalarda kokain, sümük ve kanla karışık kokain kaşığı, Valium, Xanax, Robitussin öksürük şurubu ve NyQuil soğuk algınlığı ilaçları, hatta gargara şişeleri vardı.

BEYNİ İKİYE BÖLMEK

1962'de, Joseph Bogen adlı bir beyin cerrahı tehlikeli bir deneysel işlem geçirmesi için ciddi derecede epileptik bir hastayı ikna ettiğinde, hikâye anlatan zihin yanlışlıkla keşfedildi. Bogen, hastanın kafatasının üstünden küçük delikler açmış, deliklerden birine özel bir testere yerleştirmiş ve bunu kafatasında 'kemik kanadı' açmak için kullanmıştır. Bogen makas kullanarak, beynin koruyucu deri dokusunu kaplayan beyin ve omuriliğin en dışta bulunan dura zarını kesti. Daha sonra, bilgiyi sol ve sağ

kısımlar arasında ileri geri yönlendiren liflerin sinir bandı olan korpus kallosumu görene kadar, hastanın beyninin iki lobunu dikkatle birbirinden ayırdı. İletişim hatlarını sabote eder gibi, Bogen bir neşter ile korpus kallosumu kopardı. Aslında beyni ikiye bölmüştü. Sol ve sağ yarım küre artık iletişim kuramıyordu. Sonra kemik flepini küçük vidalarla tekrar bağladı. Hastanın kafa derisini dikti ve ne olacağını görmek için beklemeye başladı.

Bogen çılgın bir bilim insanı değildi. Ameliyat tehlikeliydi ve sonucunun ne olacağı belli değildi. Ancak Bogen'ın eski bir paraşütçü olan hastası, standart tedavilere cevap vermeyen, hayati tehlikeler içeren nöbetler yaşıyordu. Bogen, korpus kallosumu ayırmanın bu nöbetleri bitirebileceğini düşünüyordu. Hayvanlar üzerinde yapılan deneyler olumlu sonuç vermişti ve Bogen, korpus kallosuma zarar veren tümör veya yaralanmalardan sonra, nöbetlerin azaldığı vakaları biliyordu.

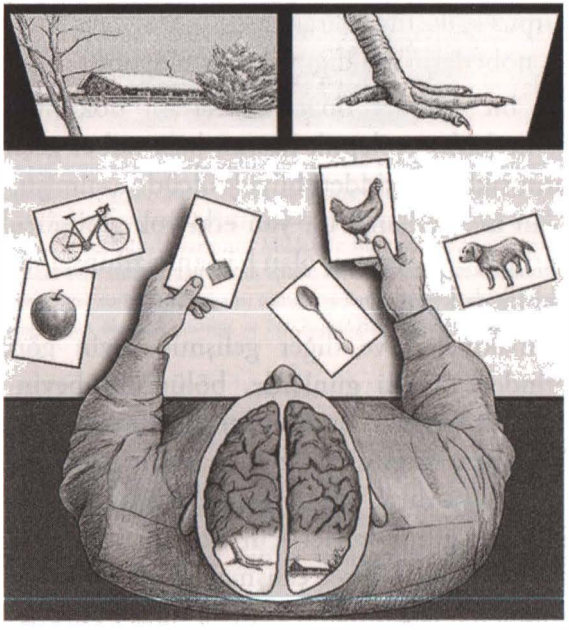
Şaşırtıcı bir şekilde, Bogen'in cerrahi dokunuşu başarılı oldu. Her ne kadar epileptik hastası hâlâ nöbet geçiriyor olsa da, bunların sıklığı ve şiddeti büyük ölçüde azalmıştı. Daha da şaşırtıcı olan ise, herhangi bir yan etki yok gibi gözüküyordu. İki lobu birbirinden ayrılmış olan hastanın zihinsel süreçlerinde hiçbir farklılık yoktu.

FMRI makineleri ve diğer gelişmiş beyin görüntüleme yöntemlerinden önceki günlerde, bölünmüş beyin hastaları nöroloji için bir nimetti. Bu hastalar sayesinde, bilim adamları beynin iki yarım küresinin işleyişini birbirinden izole etmeyi ve incelemeyi başardılar. Sol beynin konuşma, düşünme ve hipotez oluşturma gibi görevler için uzmanlaştığını, sağ beynin konuşma veya ciddi bilişsel çalışmalardan aciz olduğunu (işi yüzleri tanımak, odaklanmak ve görsel-motor görevlerini kontrol etmektir) olduğunu keşfettiler.

Bölünmüş beyin sinirbiliminin öncüsü Michael Gazzaniga'dır. Gazzaniga ve çalışma arkadaşları yaptıkları araştırmada

sol yarım kürede beynin, ortamdan edindiği bilginin değişimini anlamadan sorumlu olan özel devrelerini belirlediler. Bu sinir devresi kümesinin işi, akıştaki düzeni ve anlamı saptamak ve bunu, kişinin anlayabileceği tutarlı bir şekle sokup organize etmektir. Başka bir deyişle, hikâye oluşturmaktır. Gazzaniga bu beyin yapısını 'tercüman' olarak adlandırmıştı.

Çünkü beynin ilginç iletişim ağı nedeniyle, sağ göze gelen görsel bilgiler sol beyine ve sol göze gelen bilgiler sağ beyine gider. Sağlam bir beyinde, sol beyine giden görsel bilgiler daha sonra korpus kallosum tarafından sağ beyne iletilir. Fakat bölünmüş beyinli bireylerde, sadece bir göze giren bilgiler diğer yarım kürede algılanmaz ve diğer yarım küreyi karanlıkta bırakır.



Mükemmel denebilecek bir dizi deneyde, Gazzaniga ve meslektaşları, bilgisayar ekranının ortasındaki bir noktaya bakan bölünmüş beyinli deneklerle çalıştılar. Deney sırasında, çeşitli

görüntüleri noktanın sağına ve soluna doğru parlattılar. Noktanın solunda beliren görüntüler sadece sağ beyne, noktanın sağında görünen görüntüler ise yalnızca sol beyne gönderildi.

Bir deney sırasında, Gazzaniga ve meslektaşları, bölünmüş beyinli bir kişinin sol beynine bir tavuk pençesi, sağ beynine ise karlı bir manzara gösterdiler. Daha sonra, denekten önünde dizilmiş bir dizi resimden seçim yapması istendi. Beynin ilginç iletişim ağı nedeniyle, insan vücudunun sağ tarafı ağırlıklı olarak sol beyin tarafından ve sol taraf da sağ beyin tarafından kontrol edilir. Sağ el ile denek, bir tavuğun resmini seçti. Çünkü o eli kontrol eden beynin tarafında bir tavuk pençesi görmüştü. Sol el ile denek, bir kar küreği resmi seçti. Çünkü beynin o eli kontrol eden tarafı karlı bir manzara görmüştü.

Daha sonra bölünmüş beyinli kişiye, bu iki resmi neden seçtiği soruldu. Konunun yanıtının ilk kısmı mantıklıydı. "Tavuğu seçtim, çünkü bana bir tavuk ayağı resmi gösterdiniz." Denek doğru şekilde cevap verebildi. Çünkü tavuk pençesinin görüntüsü beynin sözel tarafı olan sol yarım kürede algılanmıştı. Ancak beynin sağ tarafı sessizdi. Dolayısıyla deneğe "Neden küreği seçtin?" sorusu yöneltilince, doğru cevabı veremedi. "Çünkü bana karlı bir manzara resmi gösterdiniz".

Sağdan sola doğru bütün bu zikzaklar kafa karıştırıcı olabilir. Ama yönlenmekteki temel nokta basittir. Deneğin beyninin, araştırmacılarla iletişim kurmakla sorumlu olan soldaki tarafı, sağ tarafının karlı bir manzara görüntüsü verisi aldığını bilmiyordu. Beynin iletişim tarafının tüm bildiği, sol elin (sağ beyin tarafından kontrol edilen) uzanıp karlı bir sahne resmini seçtiğiydi. Neden bu seçimi yaptığı üzerine bir fikri yoktu. Yine de, araştırmacılar "Neden kürek seçtiniz?" diye sorduğunda hızlı ve kendinden emin bir cevap geldi. "Çünkü tavuk kümesini temizlemek için kürek kullanmanız gerekiyor."

Gazzaniga ve meslektaşları bu çalışmaları çeşitli biçimlerde ve zekice tekrarladılar. Bölünmüş bir beynin sağ yarı küresine

komik bir resim gösterdiklerinde, kişi gülüyordu. Bunun üzerine araştırmacı "Niçin gülüyorsun?" diye sorduğunda, soruyu cevaplamakla yükümlü sol beyninin kesinlikle hiçbir fikri olmadığı ortaya çıkıyordu. Şakaya gülmüyordu. Ancak yine de bu durum sol beynin bir açıklama yapmasını engellemiyordu. Denek, komik bir olayı hatırladığını iddia edebiliyordu. Başka bir çalışmada, bir deneğin sağ beynine 'yürü' kelimesi gösterildi. Denek bunu gördüğü anda emredilmiş gibi ayağa kalktı ve odada yürümeye başladı. Adama nereye gittiği sorulduğunda ise, -dediğine kendi de inanarak- susadığını ve kola istediğini uydurdu.

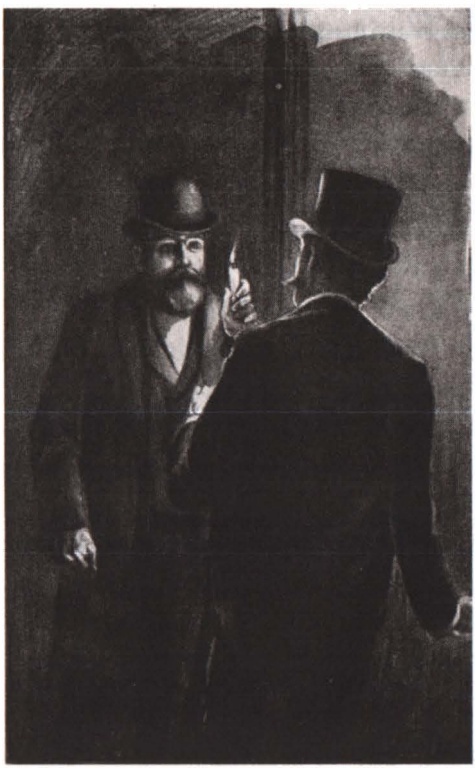
Bunlar, Gazzaniga ve meslektaşlarının bölünmüş beyinli kişilerde, tekrar tekrar gözlemledikleri temsili örneklerdir. Sol beyin, klasik bir 'her şeyi bilen'dir ve bir sorunun cevabını bilmediğinde, itiraf etmeye dayanamaz. Sol beyin acımasız bir açıklayıcıdır. Ortada açıklanamayan bir şey bırakmak yerine, bir hikâye üretmeyi tercih eder. Beyninin yarısı ile düşünen denekler o kadar kurnazdır ki, onları laboratuvar koşulları dışında tespit etmek hayli zordur.

Gazzaniga'nın araştırması, bölünmüş beyin ameliyatı geçirmiş olan birkaç düzine epileptik hasta ile uygulanmış olsaydı, çok da ilginç olmayabilirdi. Ancak bu araştırmanın, sıradan sağlam beyinleri nasıl kavramamız gerektiğine dair önemli etkileri var. Hikâye anlatan zihin, neşter korpus kallosumu kestiğinde yaratamaz. Beyni bölmek, sadece üzerinde çalışma yapabilmek için onu mecbur bırakır.

SHERLOCK HOLMES SENDROMU

Kendi hikâye anlatım aklınızı, sol gözünüzün üstünde ve arkasında duran, belki bir ya da iki santimetrelik bir homunkulüs (cüce) olarak düşünebilirsiniz. Bu küçük adamın, *CSI* gibi hit televizyon programlarının adli erbapları da dâhil olmak üzere, binlerce kurgusal dedektifin önünü açan, büyük edebi kişilik

Sherlock Holmes ile birçok ortak yönü bulunur. Sör Arthur Conan Doyle'un karakteri Holmes, yeni bir kriminoloji biliminin Newton'u, ceza soruşturmasının dâhisidir. Holmes, - bir cesete ve küçücük bir ipucuna bakarak - belirli bir sonuca varmak ve buna yol açan tüm zengin hikâyeyi görmek gibi, ürkütücü bir kabiliyete sahiptir. Bir aşk ilişkisi, zehirli haplar, Amerika'nın Batı'sında Brigham Young ve Mormonlarla maceralar...



1906 yılı basımı, Sör Arthur Conan Doyle'un Kızıl Dosya romanından bir illüstrasyon.

Bu detaylar ilk Sherlock Holmes romanı, *Scarlet A Study*'de *(Kızıl Dosya/1887)* ortaya çıkar. Roman, Holmes'un parlak kişiliğini, kendi geleneksel tarzıyla vurgulamakta olan -çok da

edebi olmayan- anlatıcı (sevgili) Watson'ı tanıtmakla başlar. Watson, ilk olarak, zeki Holmes ile yeni adli tıp tekniklerini mükemmelleştirdiği, dumanlı kimya laboratuvarında tanışır. Holmes (uzun boylu, kıvrak, kibirli) Watson'a döner ve elini sıkar ve hemen ardından daha binlerce defa olacağı gibi, bir sihirbaz edasıyla Watson'ın aklını başından alır; "Sanıyorum ki, Afganistan'daydın."

Watson şaşkındır. Holmes bunu nasıl bilebilir? Daha sonra, Holmes ve Watson uzandıklarında, Holmes iç görülerinin sihirli olmadığını, sadece mantıklı olduğunu açıklar. Zevkle, Watson'ın yaşamı hakkında rasyonel çıkarımlar yapmak için görünüşünün sessiz detaylarından 'nasıl mantıklı çıkarımlar' yaptığını söyler. 'Akıl yürütme treni' der Holmes ve şöyle devam eder:

> İşte tıpçı tipinde bir beyefendi fakat askeri bir adamın havası var. O hâlde, anlaşılan o ki bir ordu doktoru. Tropikal kuşaktan yeni geldiği belli, yüzü bronzlaşmış ve bu onun cildinin doğal tonu değil, çünkü bilekleri açık ten renginde. Bitkin suratının açıkça anlattığı gibi, zorluklarla ve hastalıkla mücadele etmiş. Sol kolu yaralanmış. Kolunu sert ve doğal olmayan bir şekilde tutuyor. Sıcak bir iklimde, bir İngiliz ordusu doktoru nerede çok fazla zorluk çeker ve kolunu yaralar? Tabii ki Afganistan.

Ne zaman Holmes, Watson'a böyle hikâyeler anlatsa, Watson başını şaşkınlıkla sallar ve Doyl'un okurları olarak biz de bu ipuçlarını, dâhi dedektifin karşısında şaşkınlıklar yaşayan Watson'un tepkileri aracılığı ile alırız. Ancak her ne kadar Sherlock Holmes hikâyeleri eğlenceli olsa da, Holmes'un yöntemlerinin saçma olduğunu fark etmek güç değildir.

Örnekse, Watson'ı laboratuvarda gördükten sonra Holmes'un zengin anlatımını ele alalım. Watson sıradan, sivil kı-

yafetler giyinmiştir. Ona 'askeri bir adam havası' veren nedir? Watson'ın yanında tıbbi çantası veya boynunda stetoskopu yok. Onu 'tıpçılara benzeyen tipte bir beyefendi' olarak tanımlayan şey nedir? Holmes nasıl Watson'ın, imparatorluğunun sömürgecilik zirvesinde olan İngiltere'nin askerlerini yerleştirdiği birçok başka ve tehlikeli tropikal garnizonlardan birinden değil de, Afganistan'dan geldiğinden bu kadar emin olabiliyor? (Afganistan'ın aslında tropikal grupta olmadığı gerçeğini görmezden gelelim.) Ayrıca Holmes, Watson'ın savaşta yaralandığı sonucuna nasıl varıyor? Watson kolunu sabit bir biçimde tutuyor ama Holmes, bunun bir kriket yaralanmasının sonucu olmadığını nasıl bilebiliyor? Watson'ın acı veren sol kolunun, kalp krizinin klasik bir belirtisi olmadığını nereden biliyor?

Kısacası, Sherlock Holmes'un genel yöntemi, en belirsiz ipuçlarından en güvenli ve eksiksiz açıklamalarla, hikâyeler üretmektir. Holmes, bir ipucunun olası yüz farklı yorumundan birini seçer ve keyfi biçimde, yorumunun doğru olduğu konusunda ısrar eder. Sonuç olarak tüm bunlar, çok sayıda imkânsızlığın bir araya gelmesi ile net, zeki ve kesin biçimde açıklanabilen bir hikâyenin temelini oluştururlar.

Sherlock Holmes, edebi bir kurgudur. Masal Diyarı'nda yaşar ve dolayısıyla her seferinde haklı çıkar. Eğer Holmes, gerçek dünyada bir 'danışman dedektif' olarak iş yapmaya çalışsaydı, tehlikeli derecede beceriksiz bir aptal olurdu. (221b Baker Street'te arkadaşı Watson'la yaşayan dâhiden ziyade, Pembe Panter'deki Müfettiş Clouseau gibi.)

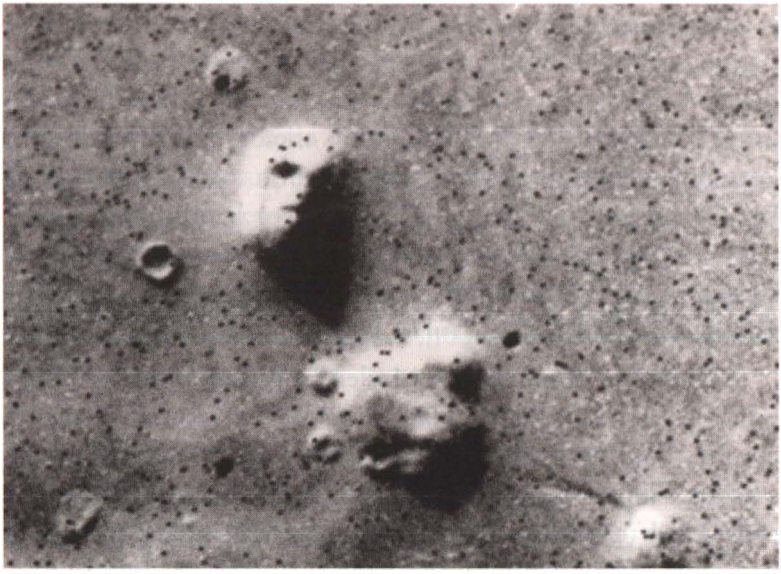
Her birimizin beyinlerinde birer küçük Sherlock Holmes yaşar. Görevi, anda gözlemlediklerimizden yola çıkarak 'geriye doğru düşünmek' ve belirli etkilere, sırayla nelere yol açtığını bulmaktır. Evrim bize birer 'İç Holmes' vermiştir. Çünkü dünya gerçekten de hikâyelerle doludur (entrikalar, konular, ittifaklar, sebep-sonuç ilişkileri) ve bunların tespit edilmeleri gerekir. Hikâye anlatan akıl, çok önemli bir evrimsel uyumdur. Yaşam-

larımızı tutarlı, düzenli ve anlamlı bir şekilde deneyimlememizi sağlar. Hayatı hem zor hem de canlı bir karmaşadan daha fazla yapan şey de budur.

Ancak hikâye anlatan akıl aynı zamanda mükemmel de değildir. Michael Gazzaniga, sol beyninde yaşayan masallar anlatan homunculus'u yaklaşık beş yıl araştırdıktan sonra, inkâr edilemez erdemlerine rağmen, masallar anlatan bu küçük adamın rahatsız edici de olabileceği sonucuna vardı. Hikâye anlatan aklın belirsizlik, rastgele olaylar ve tesadüflere karşı alerjisi vardır. O, anlamlandırmaya bağımlıdır. Eğer yaşananlar için anlamlı kalıplar bulamazsa, onları dayatmaya çalışacaktır. Kısacası hikâye anlatan akıl, mümkün olduğunda gerçek hikâyeleri sıralayan, ancak yapamadığında da yalanlar üreten bir fabrikadır.

GEOMETRİK TECAVÜZ

İnsan zihni, kalıplar saptamaya ayarlıdır. Yanlış negatiflerden ziyade, yanlış pozitiflere karşı ön yargılıdır. Bizi, insan yüzlerine ve şekillere karşı her an tetikte tutan bu zihinsel yazılım aynı zamanda bulutlarda hayvanları ya da belirsiz izlerde İsa'yı görmemize de neden olur. Psikologlara göre bu, çevremizde anlamlı kalıplar algılamamıza yardımcı olan 'zihin tasarımının' bir parçasıdır.



1976'da Mars'ta Viking 1 tarafından çekilen "yüz" görüntüsü. Bazıları bu yüzü Mars uygarlığının kanıtı olarak savunmuşlardı. Ancak yüksek çözünürlüklü görüntüler, "yüzün" aslında sıradan bir Mars tepesi olduğunu gösterdi.

Böylece, anlamlandırmaya yönelik açlığımız, hikâyeye duyulan bir açlığa dönüşür. Video Oyunu Tasarımcısı ve Yazar James Wallis'in belirttiği gibi, "İnsanlar hikâyeler gibi. Beyinlerimiz, sadece anlatıların tadını çıkarmak ve onlardan öğrenmek için değil, aynı zamanda, onları oluşturmak için de doğal bir yatkınlığa sahiptir. Aynı şekilde, zihniniz soyut bir kalıp görür ve onu bir yüze dönüştürür. Hayal gücünüz olaylar dizisi görür ve onu bir hikâyeye dönüştürür." Wallis'in bu sözlerini haklı çıkaran ve edindiğimiz bilgilerden, nasıl otomatik olarak hikâyeler yarattığımızı ve eğer ortada bir hikâye yoksa nasıl bir tane icat etmekten zevk aldığımızı gösteren pek çok araştırma vardır. Aşağıdaki bilgilere bir göz atın:

Todd çiçek dükkânına koştu.

Greg köpeğini yürüyüşe çıkardı.

Sally bütün gün yatakta kaldı.

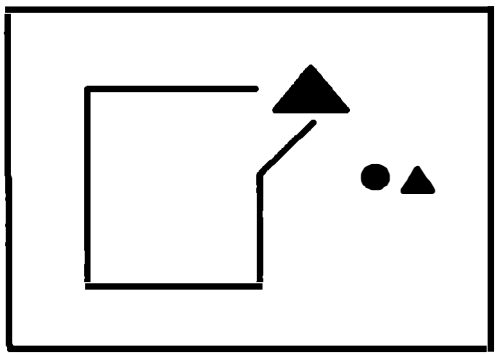
Hemen okuduğunuz an ne düşündünüz? Eğer birçok insana benziyorsanız, bu üç cümle kafanızı karıştırdı ve mantıklı bir hikâye yaratmaya çalıştınız. Belki de Sally biri öldüğü için üzgün. Belki de Greg ve Todd onun arkadaşları: Biri Sally'nin köpeğini yürüyüşe çıkarmış, diğeri de ona çiçek alıyor ya da belki Sally mutlu. Piyangoyu kazandı ve kendini şımartmak için bütün gün yatakta kalmaya karar verdi. Bu arada aslında iç çamaşırı mankenleri olan Greg ve Todd da, Sally'nin masör ve kişisel asistanı olarak çalışanları.

Aslında, bu cümleler birbirinden bağımsız. Onları ben uydurdum. Ancak hikâye anlatan sağlıklı bir aklınız varsa, bu cümleleri otomatik olarak bir hikâyeye dönüştürmeye çalışmışsınızdır. Elbette, bu cümleler, sonsuz sayıda anlatı için yapı taşı olabilir.Fakat araştırmalar, eğer insanlara rastgele, sınırsız bilgi verirseniz, bunları bir hikâye içine *yerleştirmeme* konusunda, çok sınırlı bir yetenekleri olduğunu göstermektedir.

Bu durum, Psikolog Fritz Heider ve Marianne Simmel tarafından yapılan bir deneyde son derece güzel bir şekilde gösterilmiştir. 1940'ların ortalarında Heider ve Simmel kısa bir animasyon film yaptılar. Film çok basittir. Bir tarafta açılan ve kapanan bir kapak dışında, hareketsiz duran büyük bir kare vardır. Ayrıca büyük bir üçgen, küçük bir üçgen ve küçük bir daire vardır. Film, büyük karenin içindeki büyük üçgenle başlar. Ardından küçük üçgen ve küçük daire belirir. Büyük kare kapaklar açılıp kapanırken, diğer geometrik şekiller ekranın etrafında kayar. Doksan saniye kadar sonra, küçük üçgen ve küçük daire tekrar kaybolur.

Filmi ilk izlediğimde ekranda, basit ve hareketli şekillerin rastgele hareket ettiğini görmedim; çok garip bir geometrik alegori gördüm. Küçük üçgen erkek kahramandı. Büyük üçgen kötü adamdı. Ve küçük çember de kadın kahramandı. Küçük üçgen ve küçük daire, âdeta bir çift gibi ekranda birlikte belirirler. Bunun üzerine büyük üçgen evinden (kareden) dı-

şarı fırlarlar. Büyük üçgen, küçük adama (küçük üçgen) şiddetle vurmaya başlar. Bunu protesto eden kadın kahramanı (küçük daire) evine kapar. Büyük üçgen, daha sonra küçük daireyi evin (kare) içinde ileri geri takip eder ve onu bir köşede sıkıştırmaya çalışır. Sahne, cinsel bir tehdit hissi oluşturur. Sonunda karedeki kanat açılır ve küçük daire, hızla dışarı çıkıp küçük üçgene katılır. Çift (küçük üçgen, küçük daire) bir süre büyük üçgen tarafından ekranın etrafında takip edilir. Sonunda mutlu çift kaçar ve büyük üçgen bir sinir krizi geçirerek evini paramparça eder.

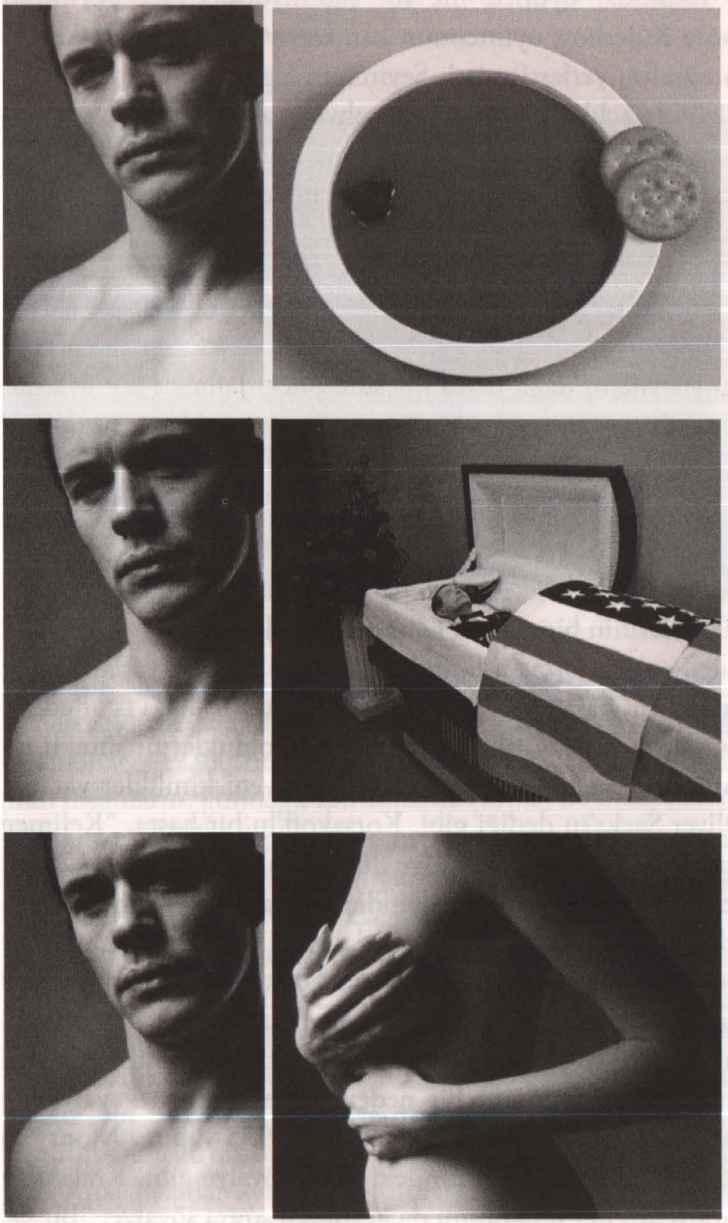


YouTube'da izlenebilen Heider ve Simmel filminin (1944) bir ekran görüntüsü. O zamandan bu yana diğer araştırmacılar, Heider ve Simmel bulgularını birçok kez tekrarladı.

Elbette! Aptalca bir yorum. Sherlock Holmes gibi ben de, belirsiz ipuçlarından yola çıkarak, zengin ve sağlam bir hikâye yarattım ama bu işte yalnız değilim. Bu filmi deneye katılan kişilere gösterdikten sonra, Heider ve Simmel onlara basit bir görev verdi. "Gördüklerinizi anlatın." İlginç olan, 114 kişiden sadece 3'ünün gerçekten makul bir cevap vermiş olmasıdır. Bu insanlar, bir ekranın içinde hareket eden geometrik şekiller gördüğünü bildirmişti ve hepsi bu kadardı. Ama Heider ve Simmel'in geri kalan denekleri benim gibiydiler. Ekranda et ve

kemiğe bürünmemiş, sadece hareket eden şekiller görmediler. Orada, bir drama, bir dizi gördüler. Çarpılan kapıları, kur yapılmasını, kötü bir adamın entrikalarını seyrettiler.

Benzer şekilde, yirminci yüzyılın başlarında, Rus Film Yapımcısı Lev Kuleshov da belli bir hikâyesi olmayan bir filmi çekti: Tabutta bir ceset, hoş bir genç kadın ve bir kâse çorba. Bu görüntüler arasına Kuleshov, bir oyuncunun yüzünü yerleştirdi. Seyirciye çorba gösterildiğinde, oyuncunun aç bir insan gibi baktığını da belirtti. Ceset gösterildiğinde ise, üzgün görünüyordu. Güzel genç kadın göründüğünde ise oyuncunun yüzü şehvetle bakıyordu.



Kuleshov etkisinin yeniden yaratılması. Kuleshov'un orijinal görüntüleri kayboldu. Ancak deneyinin birçok yeniden yaratımı YouTube'da seyredilebilir.

Esasında, oyuncu hiç rol yapmıyordu. Her görüntüden sonra Kuleshov, oyuncunun kameraya duygusuzca bakan aynı fotoğrafını yerleştirmişti. Seyircinin algısı dışında, oyuncunun yüzünde açlık, üzüntü ya da şehvet yoktu. Kuleshov'un çalışması, hikâye olmadan yaşamaya ne kadar isteksiz olduğumuzu ve anlamsız bir kurguya bile, bir hikâye yapısı yüklemeye ne kadar hevesli olduğumuzu gösterir.

BU SADECE BİR SIYRIK

İki yüzyıldan daha uzun bir süre önce, James Tilly Matthews ayrıntılı ve kurgusal bir dünya yarattı ve onun içinde inatla yaşadı. Hikâyesi, bir insanın 'kaya kadar sert' olarak inandığı, vahşi ve büyük ölçüde sarsılmaz kurguların yaratılmasının, patolojik olarak konfabülasyonuna bir örnektir.

Patolojik olarak masallama yapanlar, etkileyici bir azim ile hikâyelerinin bir parçası hâline de gelirler. Beyin hasarı olan bir baba, çoktan orta yaşlarında olan çocuklarının yaşlarını doğru sıralarken, hâlâ genç bir adam olduğu konusunda ısrar edebilir. Korsakoff Sendromlu amneziler, kim olduklarını sürekli unuturlar ve sürekli olarak kendileri için yeni kimlikler yaratırlar. Oliver Sacks'in dediği gibi, Korsakoff'lu bir hasta, "Kelimenin tam anlamıyla, kendisini (ve dünyasını) her an yaratması gereken konfabülasyonlu bir dâhidir." Cotard Sendromu olan hastalar, kendisinin ölü olduğuna dair katı ve değiştirilemez inançları hakkında hayli ilginç açıklamalar yaparlar. Bir kolunu veya bacağını kaybeden konfabülasyon hastaları, bu gerçeği inatla inkâr edebilir. Eksik olan uzvunu oynatması istendiğinde, hasta bunu yapmamak için bir neden, örneğin artrit veya doktora karşı isyankâr bir tavır takınacaktır. (1975 yapımı Monty Python ve Kutsal Kâse filmindeki Kara Şövalye gibi. Kral Arthur, şövalyenin her iki kolunu da kestikten sonra şövalye: "Bu sadece bir sıyrık." diye ısrar eder. Adamın atardamarlarından kanlar

akarken, Arthur: "Hiç kolun kalmadı!" diye bağırır ve şövalye: "Hayır, var!" diye yanıt verir.)



Yaşanan bu konfabülasyon örnekleri sadece hasar görmüş veya hastalıklı beyinlerde ortaya çıkmaz; sağlıklı zihinlerde de hayli etkileyici olabilirler. Psikologlar, sıradan, zihinsel olarak sağlıklı insanların, gündelik durumlarda çarpıcı biçimde masallama yapmaya eğilimli olduğunu ortaya çıkarmışlardır. Ancak o kadar yetenekliyiz ki, bizi bu oyunda yakalamak zor. Hikâye anlatan akıllarımızın, ne sıklıkla kontrolden çıktığını göstermek için çok ciddi bir laboratuvar çalışması gerekiyor.

Bu tür çalışmalardan biri, 1931 yılında Norman Maier tarafından yayımlandı. Maier, deneye katılan kişilerin her birini, içinde sadece tavandan sarkan iki halat ve uzatma kablosu, kerpeten gibi yere bırakılmış bazı nesneler olan boş bir odaya yerleştirdi. Deneğe tek bir görev verildi: İki halatı birbirine bağlamak. Ama halatlar aynı anda tutulamayacak kadar uzaktaydılar ve deneklerden birçoğu bu durum karşısında afallıyordu. Bir süre geçtikten sonra, denek, sorunu aniden çözüme ulaştırı-

yordu: Kerpeteni halatlardan birine ağırlık olarak bağla; ağırlık bulunan ipi salla; yakala ve bağla.

Psikolog, deneklere kerpeten yöntemini nasıl bulduklarını sorduğunda, harika hikâyeler anlattılar. Kendisi de psikoloji profesörü olan bir denek "Nehrin üstünden sallanarak geçme durumunu düşündüm. Ağaçlardan sallanan maymun görüntülerini hatırladım. Bu görüntüler, çözümle aynı anda ortaya çıktı. Böylece fikir tamamlandı." cevabını verdi. Fakat deneklerin bahsetmediği şey, çözüme gerçekten ilham veren şeyin yaşanan bir olayın kendisi olmasıydı. Araştırmacı odaya girdiğinde, 'sözüm ona yanlışlıkla' iplerden birini hafifçe koluyla dürterek sallanmasına neden olmuştu. Bunun farkına ise sadece birkaç denek varabilmişti.

Daha yakın tarihli bir başka çalışmada psikologlar, alışveriş yapan bir gruptan, aynı fiyattaki yedi çift çorap arasından seçim yapmalarını istedi. Çorapları kontrol ettikten ve seçimlerini yaptıktan sonra, alışveriş yapanlardan seçimlerinin sebeplerini belirtmeleri istendi. Genel olarak gruptakiler seçimlerini renk, doku ve dikiş kalitesindeki ince farklar temelinde açıkladılar. Oysa yedi çorabın hepsi aynıydı. Aslında, müşterilerin tercihlerini yönlendiren bir şablon vardı. Ancak kimse bunu tespit edemedi: Dizilişine göre sağ tarafındaki çorapları seçme eğilimindeydiler. Denekler bu çorapları neden seçtiklerini bilmediklerini söylemek yerine, kararlarını rasyonelleştirmeye yarayan bir hikâye anlattılar. Doğruyu söylemiyorlardı. Hikâyeleri birer konfabülasyon; dürüstçe söylenen yalanlardı.

DÜZENİ KORUMAK İÇİN ÖFKE

Bunlar basit örnekler gibi görünebilir. Gün boyu kendimize anlattığımız hikâyelerin - odaya girdiğimiz anda, eşimizin neden dizüstü bilgisayarı kapattığının veya bir meslektaşımızın neden bir şeyden utanıyormuş gibi baktığının - gerçekten de bir önemi var mı? Çoraplarla ilgili hikâyeler uydurmamız kimin

umurunda? Ancak var olmayan hikâyeler yaratma eğilimimizin karanlık bir yanı var ve hiçbir şey onu, iyi bir komplo teorisi gibi açığa çıkaramaz.

Komplo teorileri ateşli bir şekilde yaratıcı, sevgiyle planlanmış, çok savunulan ve bazılarının inandığı kurgu hikâyeleridir. Komplo teorisyenleri, gerçek verileri ve hayali verileri, gerçeğe uygun, duygusal açıdan tatmin edici bir gerçeklik tasviri ile birbirine bağlar. Komplo teorilerinin, kurgusal olan yapısal paralelliklerine *rağmen* değil, tam tersine, çoğu zaman onlar *yüzünden*, insanın hayal gücünde -evet, belki sizin bile hayal gücünüzde- güçlü bir duruşu vardır. Bizi büyülerler. Çünkü sürükleyicidirler. Klasik problem yapısını ortaya çıkarırlar. İyi adamlar ile kötü adamlar arasındaki farkı keskin bir biçimde gösterirler. Kolaylıkla, çılgınca popüler eğlenceye dönüşebilen canlı, heyecanlı konular sunarlar. Dan Brown'ın *Da Vinci Şifresi* (*The Da Vinci Code)* ve James Ellroy'un *Underworld USA Üçlemesi*'si gibi kitapları, *JFK* ve *Mançuryalı Aday* gibi filmleri, *24* ve *Gizli Dosyalar* (*The X-Files)* gibi televizyon dizilerini bir düşünün.

Yüksek sesli, gürültücü, öfkeli ve karizmatik Alex Jones, şeytani komploların hikâyelerini satarak ticari bir mini imparatorluk inşa etti. *Endgame: Blueprint for Global Enslavement* (Oyunun sonu: Küresel Kölelik Tasarısı) adlı belgeselinde Jones, ufak bir 'küresel seçkinler' kadrosunun, yeryüzünü ele geçirmek ve sakinlerini köleleştirmek adına korkutucu bir plan uyguladığını, imalar ve gerçekliği sorgulanabilir kanıtlarla öne sürdü. Yol tabelaları özel olarak işaretlendi ki, böylece işgalci BM birlikleri Amerika'nın iç bölgelerine kadar gidebilecekti. Posta kutuları da gizlice işaretlendi. Kendinizde gizli bir mavi nokta bulursanız, rahat bir nefes alın: Sadece bir FEMA toplama kampına gönderileceksiniz. Kırmızı bir nokta bulursanız dua etmeye başlayın çünkü yabancı istilacılar sizi buldukları yerde idam edecekler. Jones'a göre, bu komplocular dünya nüfusunun yüz-

de 80'inden kurtulacak ve daha sonra genetik biliminin sağladığı olanaklarla sonsuza dek Tanrılar gibi yaşayacaklar.



Alex Jones, New York'ta, 11 Eylül Gerçeklik buluşmasının öncülüğünü yaparken.

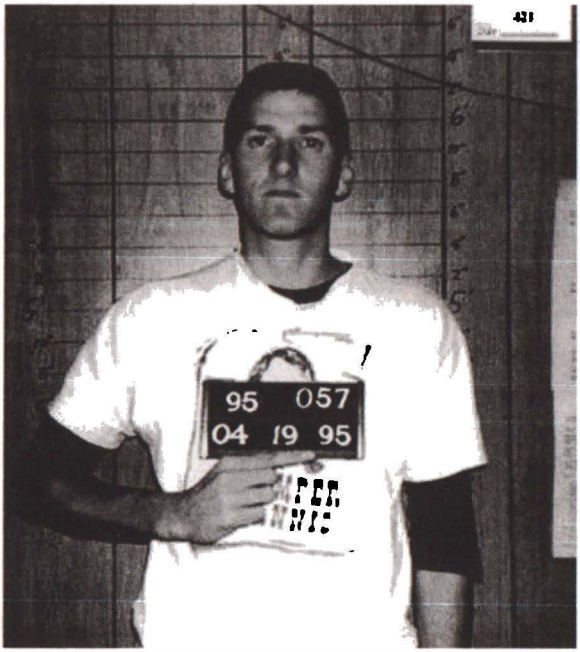
Bağımsız Film Kanalı *(Independent Film Channel/IFC)* belgeselcileri kısa süre önce, Yeni Dünya Düzeni'ne karşı kükreyen Jones'u ülke çapında takip etti, JFK suikastını araştırdı ve 11 Eylül Gerçeklik buluşmasının ateşini körükledi. IFC belgeselinde ve rahatsız edici derecede popüler olan radyo programında (günde bir milyon dinleyicisi var), Jones paranoyak bir ego-manyak olarak ortaya çıkıyor. Nereye giderse gitsin, takip edildiğinden emin. O ve meslektaşları, otobanda arabalarını sürerken, devamlı etraflarını kontrol ediyor ve peşlerine birilerinin takılıp takılmadığından emin olmak için hep tetikte kalıyorlar. Sıradan bir Sedan marka araba onları solladığında, Jones 'Ah, evet, bu askeri istihbarat' diyerek arabanın fotoğraflarını

çekiyor. Beyaz Saray'ın dışında dururken Jones, gömleksiz bir dağ bisikletçisinin, aslında onu takip eden gizli bir Gizli Servis ajanı olduğuna inanıyor. Kaldığı otelde, tam da canlı bir radyo programı yaptığı sırada yangın alarmı çalınca, tükürükler saçarak, sıçrayarak ve kollarını sağa sola savurarak "Bize tuzak kurdular! Bize tuzak kurdular!" diye bağırıyor.

Alex Jones'un paranoyak konfabülasyonlarını ya da dünyayı kılık değiştirmiş, vampir özellikleri taşıyan, dünya dışından gelen kertenkele insanların yönettiğini iddia ederken çok da şaka yapıyormuş gibi görünmeyen etkili komplo teorisyeni David Icke'ı, James Tilly Matthews'unkilerden ayıran şeyin ne olduğunu sormak doğru olur. Burada farkı yaratan, psikopatik sanrılar ve komplo teorisyenlerinin fantezileri arasındaki dereceler olabilir. Matthews'un psikozu, bize komplo teorileri sunan, ancak zihinsel olarak sağlıklı bireylerin düşünce kalıplarının bozuk bir versiyonu gibi görünüyor. Komplo teorilerinde hikâye anlatan aklımız, en uç ve en kötü senaryoya çalışıyor.

Komplo teorileri hakkında asıl dikkat çeken şey tuhaflıkları değil, sıradanlıkları. Google'da 'komplo' yazarak arama yapın önünüze 37 milyon sayfa çıkar. Neredeyse her şeye dair bir komplo üretildiğini görürsünüz. İlluminati, Masonlar ve Yahudilerle ilgili büyük klasikler bulunur. Bir de genç yaşta ölen ünlüler veya politik şahsiyetler için komplo teorileri vardır: Marilyn, Elvis, Biggie ve Tupac; Princess Di (rahminde Arap bir bebek olduğu için öldürüldü); RFK, JFK ve MLK! (Hepsi aynı Mançuryalı aday tarafından öldürüldü.) Katrina Kasırgası (hükûmet çalışanları, siyahilerin mahallelerini yok etmek için nehir yataklarını bombaladılar.) Florür katılmış içme suları (zihin kontrolü için), afrodizyak etkili sakızlar (İsraillilerin, Filistinli kızları kötü yola düşürebilmesi için), jet uçağı buharı izleri (saldırgan ve azınlıkların yaşadığı mahallelere kimyasallar atıllar), Paul Mc-Cartney (uzun zaman önce öldü), John Lennon (Stephen King tarafından silahla öldürüldü), soykırım (hiç

gerçekleşmedi), 51'inci Bölge gizli tutuldu (oldu), aya iniş (hiç olmadı) vb. gibi daha birçok komplo teorisi vardır.



Pek çok komplo teorisi, -ne kadar hayali olursa olsun- sonuçları olmasa hayli komik hikâyeler olurdu. Örneğin, Afrika'da birçok kişi, AIDS'in siyah insanları seksten uzak durmaları ve kondom kullanmaları için korkutmak ve böylece kansız bir soykırıma maruz bırakmak için tasarlanmış, ırkçı bir aldatmaca olduğuna inanıyor. Buna inanmak ise, birçok Afrikalının öldürülmesine yol açar. "Hükûmet karşıtı komplo teorilerinin yürüyen hâli" olarak nitelendirilen Timothy McVeigh (yukarıda fotoğrafı bulunan), ABD hükûmetinin Yeni Dünya Düzeni'ne satıldığına inanan milis hareketinin üyesi olduğu için, Oklahoma City'deki federal binayı havaya uçurdu.

Bu hikâyelere, şaşırtıcı derecede çok insan inanmakta. Örneğin, Temmuz 2006 tarihli Scripps Howard anketi Amerikalıların yüzde otuz altısının 11 Eylül saldırılarının ABD hükûmeti tarafından gerçekleştirildiğine, çoğu Demokrat olan gençlerin (on sekiz- otuz yaşları arasında) hükûmetin olayda aktif rol aldığını veya (Pearl Harbor komplo teorilerine benzer biçimde) saldırıları önceden bildikleri hâlde, durdurmak

için hiçbir şey yapmadığına inandıklarını gösterdi. Sol kesim, bu komplo teorilerine kesinlikle katılmadı. Ama bu kitabı yazdığım sırada, çok sayıda sağcı çoktan Barack Obama'nın Başkan olduğu hayalleri kurmaya başlamıştı. Obama gizli bir Müslüman. (Ağustos 2010 itibariyle, muhafazakâr Cumhuriyetçilerin üçte biri, Amerikalıların ise yüzde 20 ila 25'i buna inanıyordu.) Obama ABD'de doğmadı. (Cumhuriyetçilerin yüzde 45'inin inancına göre) Obama, Amerika'yı parçalamaya çalışan bir komünist. Obama, yaşlı insanlara ötanazi uygulamak istiyor. Obama, Deccal. (Tartışmalı bir Harris anketinde, Cumhuriyetçilerin yüzde 24'ü Obama'nın Deccal 'olabileceğini' söyleyerek onayladı.)

Bu komplo salgınını, geri kalmışlığa ya da cehalete yüklemek cazip geliyor. Evet, gerçekten cazip ama bu yanlış olur. David Aaronovitch'in *Voodoo Histories* adlı kitabında açıkladığı gibi,

> Komplo teorileri, daha çok eğitimli ve orta sınıf insanlar arasında ortaya çıkmakta ve aktarılmaktadır. Dini ve batıl inançlarla bastırılmış, köylü veya proletaryanın, dini görüşlerini toplumun işlevinden nasıl uzaklaştırabildiğine dair inanç tamamen yanlıştır. Bu komplo teorilerini oluşturan ve anlatanlar genellikle, profesörler, üniversite öğrencileri, yöneticiler, gazeteciler ve sosyal hizmet sunan memurlardır.

O hâlde, komplo teorileri, delilerin egemenliğinde değil. Komplocu düşünceler, aptal, cahil ya da ruh hastaları ile sınırlı da değil. Hikâyeler anlatan aklın, anlamlı deneyime olan zorunlu ihtiyacının bir yansıması. Ne de olsa komplo teorileri, insanlığın içinde bulunduğu büyük gizeme nihai bir cevap sunar: "Neden dünya bu kadar kötü?" sorusuna. Kötülük sorununa bir çözüm sağlarlar. Çünkü komplo teorisyeninin yaratıcı dünyasında, tesadüfi bir kötülük yoktur. Komplocu bir akıl için,

olaylar *hiçbir zaman* durup dururken gerçekleşmez. Tarih birbiri ardına gerçekleşen lanet olası olaylar zinciri *değildir.* Yalnızca salaklar ve koyunlar tesadüflere inanır. Bu nedenle komplo teorileri -ne kadar şeytani olursa olsun- her zaman, içinde sadeliği teselli eder. Kötü şeyler, tarihsel ve sosyal değişkenlerin çılgınca karmaşasından oluşan bir girdap yüzünden olmaz. Kötü şeyler, insanların mutluluğunu çalmak isteyen kötü insanlar yüzünden olur. Dahası, bu kötü adamlara karşı savaşabilir ve hatta onları yenebilirsiniz. Ancak bunun için gizli tarihi nasıl okuyacağınızı bilmeniz gerekir.



Hikâyenin Ahlakı

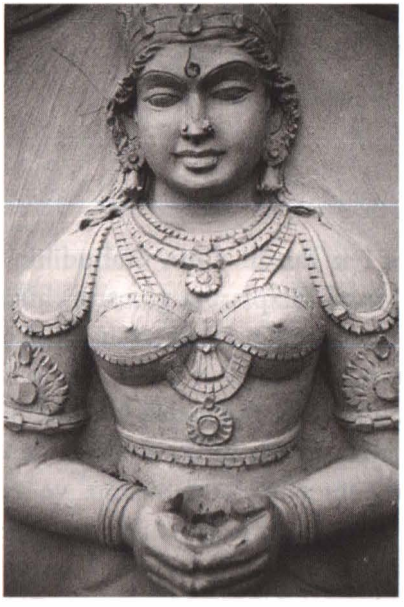
Aklı başında ya da deli olsun, sanatçının bakış açısına göre yaşar ya da ölürüz.

JOHN GARDNER, *Ahlaki Kurmaca Üzerine*
(On Moral Fiction)

Üç büyük tek Tanrılı dinin (Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam) kutsal kitaplarına göz atın, hikâyelerden derlemeler göreceksiniz: Cennetten Düşüş, Büyük Tufan, Sodom ve Gomorra, İbrahim ve İshak, Mesih'in çarmıha gerilmesi ve yeniden dirilmesi, Baş melek Cebrail'in Muhammed'in içine girerek Allah'ın insanı bir kan pıhtısı ile yarattığını açıklaması... Yaradılış sürecini, 'yapacaksınız' ve 'yapmayacaksınız' emirlerini (bir yazar, İncil'deki emirlerin sayısının on değil, yedi yüz tane kadar olduğunu savunur), hayvanları nasıl kurban edeceğinizi, bir gemiyi nasıl inşa etmeniz gerektiğine dair yönergelerin hepsini bir araya toplayın. İşte artık elinizde; insan yaşamındaki en büyük olaylar hakkında dolu dolu bir hikâye koleksiyonunuz var. Orta Doğu kutsal kitapları, vahşet, şiddet, sebepsiz yere cezalandıran zalim bir Tanrı, merhametli ve affedici bir Tanrı, bir yerlere devamlı seyahat eden insanların acıla-

rı, aşk ile birleşen ve bu yüzden birçok şeye neden olan kadın ve erkekler hakkındadır.

Ve tabii ki hikâyeler sadece gezegendeki monoteizm üzerine inşa edilmemiştir. Bu, dünya tarihi boyunca, büyüklü ve küçüklü tüm dinler için geçerlidir. Geleneksel halkların folklorunu okuduğunuzda, bu sefer baskın olan hikâye türü, olayların neden böyle olduklarını açıklayan mitler olacaktır. Geleneksel toplumlarda, ruhani dünya hakkındaki gerçekler listeler ya da denemelerle değil, hikâyeler ile aktarılır. Dünyadan gelip geçmiş rahipler ve şamanlar, psikolojinin daha sonraları doğrulayacağı şeyi çok önceden biliyorlardı: Bir mesajın, bir insanın aklına girmesini istiyorsanız, onu bir hikâye gibi anlatın!



Üç temel tek Tanrılı dinden (Hristiyanlık, İslam ve Yahudilik) herhangi birine inananlar, kutsal yazılara hikâye olarak atıfta bulunmamdan rahatsız olabilirler. Ancak aynı inananların birçoğu, Zeus, Thor veya Shiva -Hindu öfke Tanrısı (yukarıdaki fotoğraf)- hakkındaki anlatıların sadece hikâyeler olduğunu savunacaktır.

İnananların, kutsal efsanelerin rehberliğinde, yaradılışın kökenlerinden sonsuzluğa uzanan alternatif bir gerçeklik oluşturmaları gerekir. İnananlar, ilahi delillerle dolu bir gölge dünyayı, zihinsel olarak canlandırmalılar. Yıldızlardaki şifreli mesajları, rüzgârın ıslığını, keçilerin bağırsaklarını ve peygamberlerin bilmecelerini çözebilmeliler.

Türümüzün tarihi boyunca, kutsal kurgu, insan varlığına benzersiz bir biçimde hükmetti. Din, hikâyenin zihnimizdeki hâkimiyetinin nihai ifadesidir. Kutsal kurgu kahramanları, yalan ile gerçek arasındaki sınıra saygı duymazlar. Gerçek dünyaya saldırır, büyük bir etki yaratırlar. Kutsal hikâyelerin söylediklerine dayanarak, inananlar hayat tarzlarını belirlerler: Nasıl yemeleri, yıkanmaları, giyinmeleri gerektiği, ne zaman sevişmeleri, ne zaman affetmeleri gerektiği ve kutsal olan her şey adına ne zaman savaşmaları gerektiği gibi.

Neden?

Din -şu ya da bu şekilde-, antropologların ziyaret ettiği her toplumda ve arkeologların kazıyıp çıkardığı tüm kalıntılarında izleri mevcut olan, insani bir evrensel gerçekliktir. Şimdi bile, bu cesur beyin ve gen bilimi çağında; Tanrı ölmedi, ölmüyor hatta hasta bile değil. Doğrusu Nietzsche hayal kırıklığına uğrardı. Dünyadaki insanların çoğu, gökyüzüne baktıklarında -şair Hart Crane gibi- 'Tanrısızlığı' bulmuyor. Dünyanın büyük dinleri, kaybettiklerinden daha fazla inanan kazanıyor. Avrupa, geçen yüzyıl boyunca daha laik hâle gelirken, dünyanın geri kalanının çoğu (Amerika Birleşik Devletleri dâhil) daha da dindar oluyor.

Binlerce farklı kültürde dinin bağımsız olarak gelişmeye başlaması mümkün olmadığı için, atalarımız Afrika'dan gelmeye başladıklarında, herhalde Homo Sapiensler maneviyatı çok yüksek primatlardı. Bütün dinler aynı temel özellikleri paylaştığı için -doğaüstü varlıklara, aşkın bir ruha inanç, sihrin etkinliğine inanç (ayin ve dua şeklinde) dâhil olmak üzere- maneviyatın kökleri, insan doğasının derinliklerine işlemiş olmalı.

Peki, neden dindar olarak evrimleştik? Hayali varlıklara olan bu dogmatik inanç, hayatta kalma ve üreme yeteneğimizi nasıl azaltmadı? Doğal seleksiyonun alçakgönüllü mekanizmaları, dini fedakârlıkların; ayinlerin, yasakların, tabuların ve emirlerin bu yüksek bedeli göz önüne alındığında, dine karşı nasıl harekete geçmemiş olabilir? Ne de olsa Zeus için yakılarak adanan bir keçi, bir ailenin bir keçisinden feragat etmesi demekti. Sırf eski bir hikâye önerdiği için, oğlunu sünnet ettirmek o kadar da risksiz bir seçim değil (Antibiyotik ve neşterin keşfedilmesinden önce, mikroba bağlı hastalıklar nedeniyle, sünnet tehlikeliydi ve bugün bile kazalar yaşanıyor.). Ayrıca, karışık liflerden dokunmuş kıyafetler giymek ya da bebek bir keçiyi annesinin sütünde kaynatmak gibi İncil'in emirlerini ihlal etmekten kaçınmak oldukça kolay olmasına rağmen, zina, büyücüler, şabat gününü hiçe saymak; ensest meraklıları, küfürler, itaatsiz çocuklar, putperestler, öküzler gibi şeylerle insanları devamlı sarsmak daha zor.

Dini eğilimler, evrimsel bir uyum, evrimsel bir yan etki veya ikisinin bir birleşimidir. Dinin geleneksel laik açıklaması, insanların varoluşa bir düzen ve anlam vermek için Tanrıları icat etmeleridir. İnsanlar doğuştan meraklıdır. Cevabı olmayan büyük sorulara bir cevap bulmak isterler: Neden buradayım? Beni kim yarattı? Güneş, gece olunca nereye gidiyor? Neden doğum yapmak acı veriyor? Öldükten sonra 'bana' (kırışık, yaşlı gövdeme değil; kafatasımın içinde durmadan konuşan *bana*) ne oluyor?

Bu, özünde, dinin bir yan ürün olarak açıklamasıdır. Günümüzde evrim düşünürleri tarafından memnuniyetle kabul görür. Dinimiz var çünkü doğamız gereği, makul açıklamalardan nefret ediyoruz. Kutsal kurguda, hikâye anlatan aklın konfabülasyon ustasını buluyoruz.

Daniel Dennett ve Richard Dawkins gibi önde gelenler de dâhil olmak üzere bazı evrimsel düşünürler, durmaksızın dini davranışların karanlık tarafına odaklanır: Planlı katliamlar, bağ-

nazlık, sorgulamayan inanç lehine gerçek düşüncenin bastırılması gibi. Bu düşünürler, dinin trajik bir evrimsel aksaklık sonucu olduğuna inanırlar. Dawkins ve Dennett, zihnin, tıpkı bir bilgisayarın virüslere karşı savunmasız olduğu gibi, dine karşı savunmasız olduğunu savunurlar. Hem Dennett hem de Dawkins, dini zihinsel bir parazit olarak görür (Dawkins'in dediği gibi, din 'aklın virüsüdür') ve zehirli olarak kabul ederler. Bu düşünürler için din, bağırsaklarımızda koloniler kuran ve yiyecekleri sindirmemize yardım eden dost parazitlere benzemiyor. Onlara göre din, daha çok anüsün etrafına yumurta bırakan, kaşıntı yapan, iğrenç kurtçuklar gibi. Dawkins ve Dennett'e göre, eğer bir şekilde dinin zihinsel paraziti ortadan kaldırılabilseydi, insan hayatı çok daha iyi olurdu.

Ben bundan çok da emin değilim. Dinin yan ürün açıklamasının, gerçeğin büyük bir bölümünü yansıttığını düşünüyorum: İnsanlar, boşlukları doldurmak için Tanrıları, ruhları ve perileri kullanıyor. (Bu, Tanrıların, ruhların ya da perilerin olasılığını inkâr etmek değildir; bir kültürün doğaüstü hikâyesinin, diğerininkinden daha geçerli olabileceğini reddetmektir.) Peki, bu, dinin evrimsel açıdan yararsız, kötü olduğu anlamına mı geliyor? Giderek artan sayıda evrimci öyle düşünmüyor.

İz bırakan *'Darwin Katedrali' (Darwin's Cathedral)* adlı kitabında Biyolog David Sloan Wilson, dinin basit bir nedenden ötürü tüm insan topluluklarının istikrarlı bir parçası olarak ortaya çıktığını öne sürüyor. Yani din, toplumların daha da işlevsel olmasını sağladı. İnanç içgüdüsüne sahip olan insan gruplarının dinsel eğilimleri o kadar derin bir şekilde kök salmıştı ki, dindar olmayan rakiplerine hükmedebiliyorlardı.

Wilson, dinin gruplara birçok fayda sağladığını savunur. Öncelikle bir grubu topluluk olarak tanımlar. Sosyolog Émile Durkheim'ın yazdığı gibi, "Din, birleşmiş bir inanç ve uygulama sistemidir. Kendisine bağlı olan herkesi, Kilise denilen tek bir ahlaki toplulukta birleştirir." İkinci olarak din, grup içindeki davranışları koordine ederek kurallar ve normlar, cezalar ve

ödüller verir. Üçüncüsü, din; grup iş birliğini destekleyen ve bencilliği bastıran güçlü bir teşvik sistemi sağlar. Bilim Yazarı Nicholas Wade, Wilson'un ana fikrini kısaca şöyle ifade eder: Dinin evrimsel işlevi 'insanları bir araya getirmek ve grubun çıkarlarını kişisel çıkarların önüne koymak'tır.

Ateistler genellikle, akıllı inananların; mantıksız irrasyonel inançları kendilerine göre şekillendirebileceğinden endişe ederler. Ateistlerin bakış açısına göre, inançlılar, aynı Don Kişot gibi yel değirmenleri ile savaşa giren milyarlarca aptallardır. (Kişot gibi, hepsi aslında en sevdikleri hikâye kitaplarının tam da böyle olduğunu göremiyorlar.)

Ancak Wilson, 'mantıksız ve işlevsiz görünen dini unsurların, evrim teorisinin ilgilendiği tek altın standart -*insanlara ne yaptırdıkları*- tarafından değerlendirildiğinde, genellikle akıllıca bulunduğunu' belirtir. Genel olarak insanlara yaptırdıkları şey, grubun çıkarlarını rakiplerine karşı korurken, grubun üyelerine (din adamlarına) karşı daha iyi davranmalarını sağlamaktır.

Alman Evrimci Gustav Jager'in 1869'da savunduğu gibi, din '[Darwinci] hayatta kalma mücadelesinde bir silah' olarak görülebilir. Jager'in ima ettiği üzere, bunların hiçbiri, dinin - bütünüyle - iyi bir şey olduğu anlamını taşımaz. Dinin ahlaki öğretilerinin, insanları daha uyumlu bir biçimde birbirlerine bağlaması da dâhil olmak üzere, olumlu yönleri vardır. Fakat dinde bariz bir karanlık taraf da vardır: Çok kolay bir şekilde silahlanır. Din, dindarları bir araya getirir ve farklı inançları birbirinden koparır.

KUTSAL TARİHLER

Sadece doğaüstü efsanelere dair hikâyeler toplumu bir araya getirmez. Ulusal efsaneler de aynı işlevi görür. Yakın zamanda, birinci sınıfa giden kızım Abigail'e, okulda Christopher Columbus hakkında ne öğrendiğini sordum. Abby'nin müthiş bir hafızası vardır. Bana birçok şey anlattı. Üç geminin adları,

Columbus'un Amerika'yı 1492'de okyanusta dolaşırken keşfetmesi ve Columbus'un dünyanın düz değil yuvarlak olduğunu kanıtlaması gibi. Bundan 30 yıl önce ilkokulda bana öğretilenlerin ve hatta benden önce, annem ile babama öğretilenlerin aynısıydı.



Dióscoro Puebla tarafından resmedilmiş, Yeni Dünyaya gelen Columbus tasviri (1831-1901)

Fakat Abigail'in öğrendiği tarih değil, çoğunlukla kurguydu. Bu, çoğu ayrıntının yanlış, geri kalanının ise yanıltıcı olduğu bir hikâye. Öncelikle, 1492'de çoğu eğitimli insan, Columbus'un dünyanın yuvarlak olduğuna dair fikrini paylaşıyordu. Daha da önemlisi, Abby'ye öğretilmeyen, Columbus'un önce Batı Hint Adaları'na indiği ve orada yaşayan Arawak yerlileri hakkında, "İyi hizmetçiler olurlar. Elli erkekle, hepsine boyun eğdirebilir ve istediklerimizi yapmalarını sağlayabiliriz!" diye yazmış olduğuydu. Columbus ve tayfası tam da bunu yaptılar. Arawak Kızılderililerinin birçoğunu öldürüp, hırs ve sadist bir yaratıcılıkla geri kalanları köleleştirdiler. Yaklaşık altmış yıl içinde, Arawaklar yok olup gitti. Abby'ye bunun, Kuzey Amerika

kıtasındaki Kızılderili yaşamını yok etmek için yüzlerce yıllık bir çabanın yalnızca ilk aşaması olduğu da söylenmemişti.

Howard Zinn ve James Loewen gibi değişimci tarihçilere göre, Amerikan tarih metinleri o kadar aklanmıştır ki, artık tarih olarak kabul edilemezler. Bilinçli bir unutmayı temsil ederler. (Ulusal hafıza bankalarımızdan utanç verici olanı silmek, böylece tarihin birleştirici, yurtsever bir efsane olarak işlev görmesini sağlamak.) Columbus, Squanto, ilk Şükran Günü, George Washington'un yalan söyleyememesi gibi birçok hikâye, ulusun yaratılışına dair efsaneler olarak işe yararlar. Bu hikâyelerde yer alanlar, erdemleri ve kusurlarıyla canlı ve kanlı insanlar olarak değil, kahramanlık hikâyelerinin önde gelen erkekleri olarak anlatılırlar. Bu efsanelerin amacı, olanları nesnel bir şekilde açıklamak değildir. Bir toplumu birbirine bağlayan bir hikâyeyi anlatmak, çoktan tek (*e pluribus unum*) yaratmaktır.

Pek çok yorumcu, Zinn ve Loewen gibi tarihi gözden geçiren kişileri efsane avcıları olarak değil, Batı toplumunun hasarlı olduğu ve yerli toplulukların neredeyse saçma bir şekilde romantikleştirildiği, karşı efsane yaratıcıları olarak görür. Her yerdeki toplumların -Batılıların yok ettiği Yeni Dünya ve Afrika toplumları dâhil olmak üzere- uzun savaş ve fetih tarihlerine sahip olduklarına dikkat çekerler. Onlara göre, fetheden Batılı güçlerle kurbanları arasındaki büyük fark, teknolojidir. Örneğin; haris Aztek İmparatorluğu, Avrupa'ya yelken açmak için araç geliştirmiş olsaydı, onlar da pekâlâ Avrupa'yı yağmalayabilir ve talan edebilirlerdi. İnsanlar tarih boyunca oldukça kötüydü. Ama son yarım bin yıl içinde, Batılılar herkesten daha kötü olma konusunda daha becerikli çıktılar.

Ancak bu daha kasvetli ama dengelenmiş insanlık tarihi, okullarımızda öğretilmez. Tarihimiz boyunca, bize öğretilenler büyük çoğunlukla efsanelerdi. Efsaneler bize, sadece iyi insanlar olduğumuzu değil, aynı zamanda en akıllı, en cesur insanlar olduğumuzu da söyler.

HAYAL EDİLEMEYENİ HAYAL ETMEK

Onlarınki Mayıs-Aralık ayları arasında yaşanmış bir ilişkiydi. Tom, sadece yirmi iki yaşındaydı. Uzun boylu ve yağızdı, yüzü çocuksu ve kemikliydi. Sarah, dolgun ve neşeli bir mizaca sahipti. 45 yaşından çok daha genç gösteriyordu. Eğer koyu saçlarındaki gümüş pırıltılar olmasa, Tom'un kız kardeşi denebilirdi. Tom okuldan mezun olduğunda, Sarah onu Paris'e götürmeye karar verdi. Kahkaha atarak, "Bırak da seni şımartan annen olayım." demişti.

Şehirde on gün geçirdiler, Eyfel Kulesi'ni, Louvre'un harikalarını ve Notre Dame'ın muazzam görüntüsünü seyrettiler. Son gecelerinden bir gece önce, Latin Mahallesi'nde, neredeyse saçma sayılabilecek derecede şatafatlı bir bistroda yemek yiyip, kırmızı şarap içtiler. Tom ve Sarah diğer müşterilerin bakışlarını fark ettiler. İnsanlar her zaman bakıyorlardı. Paris bulvarlarında el ele yürürken, yabancıların onları yargıladıklarını, arkalarından onaylamadıklarını gösteren sesler çıkardıklarını hissettiler. İnsanların onlar hakkında neler düşündüklerini biliyorlardı: Bu doğru değil, oğlanın annesi olacak yaşta.



Belki de Parisliler bunların hiçbirini düşünmüyorlardı. Belki de Parisliler onların çok güzel bir çift olduklarını ve birbirlerine âşık olduklarını düşünüyorlardı. Belki de Tom ve Sarah paranoyaklardı. Eğer öylelerse, geçerli bir sebepleri vardı. Âşıklar, mutlulukları için çok ağır bir bedel ödemişlerdi. Sarah'ın annesi, ilişkilerini öğrendikten sonra, kızı tedavi görene kadar onunla konuşmamak üzere yemin etmişti. Sarah'nın iş arkadaşları, ofiste onunla ilgili kötü dedikodular yapmışlardı. Tom'a gelince, o da babası ile gözyaşları ile dolu kavgalar etmişti. Yakın arkadaşlarına Sarah'yı açıkladığında, gergince gülüp bunun kötü bir şaka olduğunu düşünmüşlerdi. Ama Sarah, Tom'un odasında geceler geçirmeye başlayınca, acil bir toplantı yapıp, Tom'u aralarından kovmaya çalışmışlardı.

Gerçeği söylemek gerekirse, sevenler yargılanmaktan zevk aldı. Bu eğlencenin bir parçasıydı. Kendilerini, düzene karşı yaşama cesareti gösteren, isyankârlar olarak görüyorlardı. Bistroda oturmuş şaraplarını yudumlarlarken, birbirlerine en sevdikleri retorik soruları sordular: Kime zarar veriyorlardı? Neden insanlar bu kadar dedikoducu ve kıskançlardı? Neden ahlak anlayışları bu kadar sığ ve cesaretten yoksun?

Seine nehrinin kenarından yürüyerek otele geri döndüler. Şarabın verdiği sarhoşluk ile isyankârdılar. Odaya girerken, Tom kapıya '*Ne pas déranger*' (Rahatsız etmeyin) işaretini astı ve odanın zemininde yuvarlanarak, neredeyse şiddete varan bir yoğunlukla seviştiler.

Daha sonra, Tom kadının üstüne yığıldı. Sarah, nefes nefese Tom'un başını göğsüne yasladı ve kıvırcık saçlarını okşadı. Kulağına tatlı bir nefes üfledi. Tom nefesini düzene sokunca, yastığına yuvarlandı ve "Yarın nereleri gezelim anne?" diye sordu.

Sarah başını Tom'un omzuna koydu. Göğsündeki seyrek tüyleri şakacı bir şekilde kopardı. Kıkırdayarak, onu gıdıkladı. "Belki yarın yatakta kalırız!" Tom da aynı şekilde kıkırdayarak, *"An-nee! Yap-maaa!"* dedi.

Öncelikle, size bunu yaptığım için özür dilerim. Sorgulanabilir bir tercih, kabul ediyorum. İkinci olarak, bunu yapmak için geçerli sebeplerim var ve şimdi bunlara değineceğim.

Eğer çoğu insan gibiyseniz, muhtemelen Paris'te yaşanan bu aşk hikâyesini hayal etmekten kendinizi alıkoyamadınız. Eğer daha önce Paris'e gittiyseniz, ünlü şehrin görüntüleri beyninize doldu. Eğer hiç gitmediyseniz, film sahneleri, resimler, kartpostallar, şahane bir restoranda yemek yiyen bir çiftin hayali kafanıza üşüştü. Bu iki çekici insanın sevişmeleri kısmına gelindiğinde, muhtemelen hikâyeye olan ilginiz de artı. Hatta belki, Tom ve Sarah'yı çıplak vaziyette, sevişirken hayal ettiniz. Ne de olsa, böyle anlar -ya da vaatler- sadece romantizm romanlarının ve pornolarının değil, tüm hikâye türlerinin ana kaynağıdır.

Ama âşıkların anne ve oğul olduğunu öğrendiğinizde ne oldu? Aklınız isyan etti mi? Bir çocuğun enfes olduğunu düşündüğü tatlının aslında en nefret ettiği sebze olan havuçlardan yapıldığını öğrendiği anda pastayı tükürmeye çalışması gibi, siz de bu görüntüleri aklınızdan çıkarmaya çalıştınız mı?

Ahlaksız küçük hikâyem, ahlaki mantığı incelemek için, insanları bu tür rahatsız edici senaryolara maruz bırakan Psikolog Jonathan Haidt'ten ilham aldı. (Enseste ek olarak, Haidt'in rahatsız edici senaryoları arasında, ölü tavuklarla seks yapan bir adam ve sevgili köpekleri bir araba tarafından ezildikten sonra onu yiyen bir aile vardır.) Eğer bu hikâyedeki kadın ve erkek akraba olmasalardı, onların sevişmelerini hayal etmek size keyif verebilirdi. Ama gerçeği bilmek, hayali öldürür. Hikâye açıkça, iki yetişkinin duygusal ve fiziksel olarak doyurucu bir ilişkiden zevk aldığını gösterse de, çoğu insan bu tür bir ilişkinin ahlaki olarak kabul edilebilir olduğunu hayal bile etmek istemez.

Bu dikkat çekicidir. Çünkü insanlar bir hikâyede, neredeyse her şeyi hayal etmeye isteklidirler: Kurtlar evleri havaya uçurabilir; bir adam uykusunda bir hamam böceğine dönüşebilir (Franz Kafka '*Metamorfoz*'); eşekler uçabilir ve R&B şarkıları

söyleyebilir (Shrek); 'Ölü ama yaşayan, babasız bir Tanrı-insan [İsa], ütopik ölümsüzlüğü sağlamak için süper güçlere sahip' olabilir; beyaz bir balina kötü bir enkarne olabilir; zaman gezginleri geçmişi ziyaret edebilir, bir kelebeği öldürebilir ve bu gelecekteki bir fırtınayı başlatabilir. (Ray Bradbury'nin '*Gök Gürültüsünün Sesi*')

İnsanların *neredeyse* her şeyi hayal etmeye istekli olduğunu söylemeliyim. Ancak bu esneklik ahlaki âlemi kapsamaz. Kurnaz düşünürler, filozof David Hume'un 'hayali direnişe' bir eğilimi olduğuna dikkat çeker: Birisi bize kötünün iyi, iyinin kötü olduğunu söylemeye çalışırsa, devam edemeyiz.

Dostoyevski, *Suç ve Ceza*'yı şöyle yazmamıştır: Raskolnikov rehinciyi ve kız kardeşini zevk için öldürdü. Pişmanlık duymuyor. Ailesi ve arkadaşlarına bu konuda övünüyor. Hepsi gözlerinden yaşlar gelene kadar buna gülüyorlar. Raskolnikov iyi bir adamdır. Sonsuza dek mutlu yaşadı.

Ya da Jonathan Swift'in hiciv makalesi '*Mütevazı Bir Teklif*'ine dayanan kısa bir hikâye hayal edin. Swift, İrlanda'nın tüm sosyal hastalıklarının, bir bebek eti endüstrisi başlatarak çözülebileceğini öne sürüyor. Ama hikâyenin bir hiciv olmadığını düşünün. Yazarın, yoksul kadınların şişman bebekler yetiştirmesinin yanlış olmayacağını, böylece zenginlerin bebek pirzolası ve bebek yahnisi ile ziyafet çekebileceklerini anlattığı bir hikâye hayal edin.

Ya da, ön bahçedeki çimlerin üstünde kan manzarasının çok güzel olacağını düşündüğü için, köleleri -erkek, kadın, çocuk- katlettiren Roma imparatoru Heliogabalus'a ait bir hikâye hayal edin. Hikâye, Heliogabalus'u ahlaki kurallar karşısında güzelliği korkusuzca takip eden, sanatsal bir öncü olarak anlatıyor.

Bir anne ve oğlunun sevgili olabileceği bir senaryo hayal etmeye istekli olmadığımız gibi; çoğumuz, kölelerin, bebeklerin veya rehin avcılarının cinayetlerinin, ahlaki olarak kabul edilebilir olduğu bir evren hayal etmeye istek duymayız.

Hikâye anlatanlar bunu bilirler. Doğrudur! Bizi nefes kesen ahlaksızlık, açık saçıklık ve zulümle mahvederler. Örnekse, *Lolita, Otomatik Portakal, Titus Andronicus* (Bu Shakespeare oyununda, 'iki adam başka bir adamı öldürür, geline tecavüz eder, dilini ve ellerini keser; baba tecavüzcüleri öldürür, bir turtada pişirir ve tecavüze uğradığı için kendi kızını öldürmeden önce, katillerin annelerine yedirir; sonra kendisi ölür ve onu öldüren katil de ölür') ve onları bu yüzden severiz. Kurgudaki kötü adamların işkence etmeleri, öldürmeleri ve tecavüz etmelerine yan gözle bakmaya bayılırız. Ancak hikâye anlatıcıları asla onayımızı istemezler. Ahlaki olarak itici davranışlar, kurgusallığın büyük bir kaynağıdır. Ancak öykücünün kınanması da öyledir. Dostoyevski, Raskolnikov'un bu kadınları öldürmesinin çok yanlış olduğu konusunda nettir. Aynı şekilde Swift de sosyoekonomik getirileri ne olursa olsun, dana eti gibi bebekleri yetiştirmenin çok yanlış olacağı konusunda gayet nettir.

ÖDÜLLENDİRİLEN ERDEM

Yunan Filozof Platon, ahlaksız bulduğu için, hikâye anlatanları ve şairleri ideal cumhuriyetinden kovmuştu. Platon'un bu tavrı, kurgunun ahlakı aşındırdığına dair yaşanacak panik atakların ilkiydi. (Ucuz dergilerin, ucuz romanların, çizgi romanların, hareketli resimlerin, televizyonların veya video oyunlarının, gençleri nasıl etkilediği, onları neşeli ve saldırgan hâle getirdiği ve saptırdığı yönünde konuşanlar gibi.)

Ancak Platon ve takipçileri yanılıyorlardı. Kurgu, genel olarak ciddi anlamda ahlakidir. Evet, kötülükler meydana gelir. Milton'ın Şeytan'ından Tony Soprano'ya kadar pek çok olumsuz özellikleri olan kahramanlar bizi büyülerler. Fakat kurgu, hemen hemen her zaman bizi yanlış olanı yargılayacak bir konuma sokar ve bunu zevkle yapmamızı sağlar. Bazen kendimizi, Şeytan veya Soprano gibi karanlık kahramanlar hatta Lolita'da-

ki çocuk tacizcisi Humbert Humbert ile özdeşleşmiş buluruz. Ama onların acımasız ve bencil davranışlarını onaylamamız istenmez. Öykü anlatıcıları neredeyse asla bu karakterlerin sonsuza dek mutlu yaşamalarına izin vermez.



Madam Bovary sevgilisi Léon için soyunurken. 1857 yılında, Gustave Flaubert, romanı Madam Bovary ahlak ve dine zarar verdiği gerekçesiyle yargılanmaya çalışılmıştı. Flaubert'in avukatı, romanın ahlaki olmayan davranışlar göstermesine rağmen, bunun ahlaki bir davranış olduğunu başarıyla savundu. Emma Bovary günah işliyor ve bunun bedelini ödüyordu.

İngilizce'deki ilk romanlardan biri Samuel Richardson'un *Pamela*'sıydı veya Ödüllendirilen Erdem (*Virtue Rewarded* - 1740). Bu alt başlığa, ilk halk masallarından modern beyaz dizilere ve hatta profesyonel güreş müsabakalarına kadar, insanların hayalini kurduğu birçok hikâyede rastlanabilir. Hikâye, şiirsel

adaletle ya da en azından bununla ilgili umutlarımızla birlikte yürür. Edebi Âlim William Flesch'in *Comeuppance* adlı kitabında gösterdiği gibi, bir hikâyenin yarattığı duyguların çoğu (korku, umut ve gerginlik), karakterlerin hak ettikleri cezayı çekip çekmeyecekleri ile ilgili endişelerimizi yansıtır. Çoğunlukla bu cezayı yaşarlar. Ama bazen de yaşamazlar ve hak ettiklerini yaşamadıklarında, derin bir iç çeker, kitaplarımızı kapatır veya bir trajedi seyrettiğimizi düşünerek tiyatrodan uzaklaşırız.

Amerikalı çocuklar yetişkinliğe ulaştığında, yalnızca televizyonda yaklaşık 40.000 cinayet dâhil olmak üzere 200.000 şiddet eylemine (filmler ya da düşmanların katledildiği video oyunları) şahit olmuş olurlar. Genellikle, sosyologlar bu katliamları hoş görmezler ve gerçek dünyada saldırganlığın artmasına yol açacağını savunurlar. Bir sonraki bölümde inceleyeceğimiz üzere, konuyla ilgili haklı oldukları bir taraf var. Ama bir şeyi atlarlar. Neredeyse hiçbir zaman, kurgu, bize ahlaki olarak tarafsız kaldığı bir şiddet yansıtmaz. Kötü adam öldürdüğünde, şiddeti cezalandırılır. Kahraman öldürdüğünde ise haklıdır. Kurgu, şiddetin ancak ve ancak açıkça tanımlanmış şartlar altında kabul edilebilir olduğu mesajını verir; yani iyiyi ve zayıfı kötü ve güçlüden korumak. Evet, Grand Theft Auto gibi bazı video oyunları kötülüğü yüceltiyor. Ancak bu oyunlar aslında, genel kuralı desteklemeyen meşhur istisnalar.

Psikolog Jerome Bruner, 'kurgu ruhu tahrip eder' der. Buna katılmıyorum. Yazarların sık sık, özellikle de geçen yüzyıl boyunca, geleneksel duyarlılıklara meydan okumak (veya kızdırmak) için denemeler yaptıkları doğrudur. Yakılan ve yasaklanan her bir kitap için geçerli bir neden var. Fakat bu kurgunun çoğu hâlâ ahlaki kurgudur: Terbiyeli, sosyal davranışları onaylamamızı ve antagonistlerin açgözlülüğünü kınamamızı sağlar. Leo Tolstoy ve John Gardner gibi romancıların savunduğu gibi, kurgu özünde ahlakidir. Tüm şatafatının altında, vaaz verme eğilimindedir ve genellikle, vaazları oldukça gelenekseldir.



A STORY-TELLER RECITING FROM THE "ARABIAN NIGHTS."

Mısırlı bir kadın "Binbir Gece Masalları"ndan hikâyeler anlatıyor. Yakın zamana kadar, toplum değerlerine saldıran hikâyecilerin ciddi risklerle karşı karşıya kaldıklarını hatırlamakta fayda var. Kitabın icadından on binlerce yıl önce, hikâye sadece sözlü bir anlatımdı. Bir kabilenin üyeleri, anlatan kişinin etrafında toplanır ve onu dinlerlerdi. Zamanın onurunu aşağılayan (grup normlarına hakaret eden) kabile hikâye anlatıcıları, ciddi bedeller ödediler. (Mısırlı masalcımızın, Hz. Muhammed'in şarapların su gibi aktığı ziyafetlere katıldığını anlattığını bir düşünün.) Sonuç olarak, sözlü hikâyeler genellikle "son derece geleneksel veya muhafazakâr bir aklı" yansıtır.

Charles Baxter, kurgu sanatı üzerine etkili kitabı *Burning Down House*'da modern kurgudaki 'antagonistin - herhangi bir antagonistinin' ölümünden şikâyet eder. Aslında bir bildiği var. Geçtiğimiz yüz yıl boyunca sofistike kurgu, ahlaki belirsizliğe yöneldi. Bu, *The Shield, The Wire, Dexter, Breaking Bad, The Sopranos* ve *Deadwood* gibi en son TV dramalarının, sinirli kahramanları tarafından da çarpıcı bir şekilde gösteriliyor. Ama ben, mutlak olmayan genel bir görüş bildiriyorum. Kişisel olarak, antagonistin ölümüne dair söylentilerin abartıldığını düşünüyorum. Mesela, kablolu yayınlardaki o sinirli, kötü kahramanları ele alın. Tarif ettiğim etik kalıpları gerçekten beceremiyorlar mı, yoksa -Walter White veya Tony Soprano'nun ruhu, içindeki

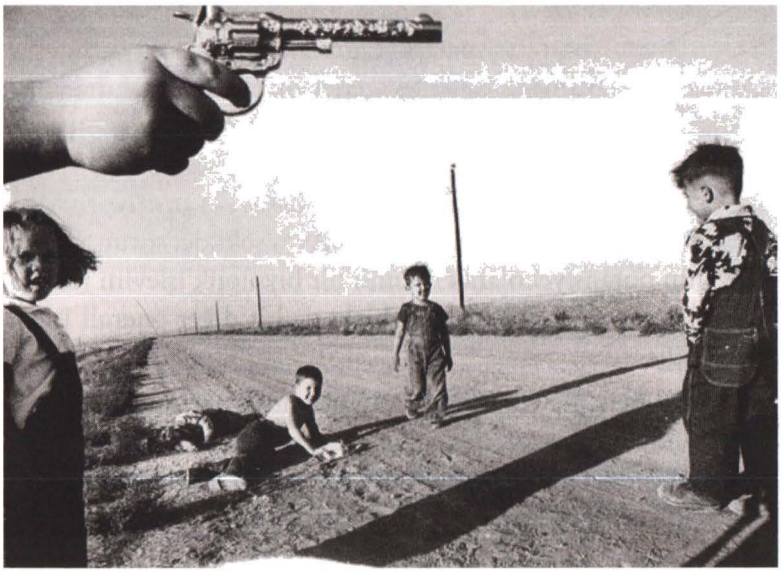
kötülüğe erdem ile karşılık vererek- eski ahlak oyunlarına yeni bir bakış açısı mı katıyorlar? Her şekilde, en popüler hikâye formlarının (filmler, televizyon kanalları, video oyunları ve bu tür romanlar) şiirsel adalet üzerine yapılandırıldığı sonucuna varan Gazeteci Steven Johnson ile aynı fikirdeyim: "İyi adamlar hâlâ kazanıyor ve bunu dürüst davranıp, kurallara göre oynayarak başarıyorlar."

Gerçekten (bazı istisnalara rağmen), dünyanın dört bir yanında öne çıkan hikâyelerde, genel bir ahlaki şablon bulunuyorsa, bu nereden kaynaklanıyor? William Flesch, bunun, insan doğasının bir parçası olan ahlaki dürtüyü yansıttığını düşünüyor. Bence haklı. Bence de bu dürtüyü yansıtıyor. Ama aynı zamanda, onu güçlendiriyor da. Aynı şekilde, sorun yapısı, hikâyenin potansiyel olarak önemli bir biyolojik işlevini (sorun provası) gösterdiği gibi, kurgu ahlakı da bir diğer önemli işlevi gösterebilir.

Bir dizi deneme ve yakında yayınlanacak bir kitapta Joseph Carroll, John Johnson, Dan Kruger ve ben; hikâyelerin toplumları etik davranmaya teşvik ederek, daha iyi çalışmasını sağladıklarını savunuyoruz. Kutsal efsanelerde olduğu gibi, sıradan hikâyeler - TV şovlarından masallara - hepimizi aynı güçlü norm ve değerlerle sarmalıyorlar. Asosyal davranışı acımasızca kınarken, toplum yanlısı davranışları durmaksızın övüyorlar. Kendimizi devamlı onlarla ilişkilendirerek, eğer kahramanlar gibi olursak, onlar gibi ödüllendirileceğimizi, (örneğin, aşk, sosyal gelişme ve diğer mutlu sonlar) kötü adamlar gibi olursak da onların sonlarını (örneğin, ölüm ve sosyal hayattan dışlanma) paylaşacağımızı öğreniriz.

İnsanlar, hayatlarının büyük bir kısmını kurgusal hikâyeler içinde, iyiliğin genellikle desteklendiği ve ödüllendirildiği ve kötülüğün kınandığı ve cezalandırıldığı dünyalarda yaşarlar. Bu modeller sadece insan psikolojisindeki ahlaki bir ön yargıyı yansıtmıyor. Onu pekiştiriyor gibi görünüyor. Hollandalı Bilgin Jèmeljan Hakemulder, *The Moral Laboratory* adlı kitabın-

da, kurgunun, okuyucuların ahlaki gelişimi ve empati duygusu üzerinde olumlu etkileri olduğunu belirten onlarca bilimsel çalışmayı gözden geçirdi. Başka bir deyişle, konu ahlaki yasaya gelince, Shelley haklı gibi görünüyor: "Şairler, dünyanın kabul görmemiş yasa koyucularıdır".



Çocukların oyunları, şiirsel adaletin, kurgu dürtüsünün temelini oluşturduğuna dair bir kanıttır. David Elkind'in *Oyunun Gücü*'ne göre, çocukların hayali oyunları, her zaman net bir şekilde "iyi adamların kötü adamlara karşı olduğu, ahlaki tonlara" sahiptir. Çocukların oyun senaryoları, bu fotoğrafta hırsız-polis oynayan çocuklar gibi, kötülük ve iyiliğin sonsuz çarpışmasıyla ilgilidir.

Benzer kanıtlar, 2008'de televizyon izleyicileri üzerinde, Psikolog Markus Appel tarafından yapılan bir araştırmadan da ortaya çıkar. Bir düşünün: Bir toplumun düzgün çalışması için, insanların adalete inanması gerekir. Doğru yapanların ödüllendirildiğine ve yanlış yapanların cezalandırıldığına inanmak zorundalar. Aslında insanlar genellikle, hayatın kötüyü cezalandırdığına ve erdemi ödüllendirdiğine inanırlar. Fakat Appel'in

dediği gibi, 'görünüşe göre, durum böyle değil.' Çoğu zaman iyi insanlara kötü şeyler oluyor ve çoğu suç da cezasız kalıyor.

Appel'in çalışmasında, televizyonda çoğunlukla drama ve komedi izleyenlerde, haber programları ve belgesel izleyicilerinin aksine, 'ilahi adalet' inancının daha güçlü olduğu ortadaydı. Appel, kurgunun sürekli olarak şiirsel adalet temasıyla beyinlerimizi beslemesi hâlinde, dünyanın adil bir yer olduğuna dair iyimser bir his geliştirmemizden, kısmen de olsa sorumlu olabileceği sonucuna vardı. Aslında bu derse kalben inanmamız, insan topluluklarının sağlıklı çalışmasını sağlayan şeyin önemli bir parçası olabilir.

Bir sinemaya gidin. En ön sıraya oturun ama filmi seyretmeyin. Onun yerine perdeye arkanızı dönün ve insanları seyredin. Yanıp sönen ışıkta, bir sürü yüzün -açık ve koyu, erkek ve kadın, yaşlı ve genç- perdeye baktığını göreceksiniz. Eğer film iyi ise, insanlar buna tek bir organizma gibi reaksiyon vereceklerdir. Birlikte korkacak, birlikte nefes alacak, birlikte kahkahalarla gülecek ve birlikte heyecanlanacaklardır. Bir film, yabancılarla rengârenk bir ilişki kurar ve onları senkronize eder. Nasıl hissedeceklerini ve ne düşüneceklerini, kalplerinin ne kadar hızlı atacağını, nasıl nefes alacaklarını ve ne kadar terleyeceklerini belirler. Bir film, zihinleri birleştirir. Duygusal ve psişik birlik sağlar. Işıklar yanıp, jenerik akmaya başlayana kadar, bir film insanları tek bir bütün hâline getirir.

Bu hep böyle olmuştur. Romanlarımız ve televizyon programlarımızla, kanepelerimizde tek başına otururken, geçmiş birkaç yüzyıldan bu yana hikâyenin her zaman yoğun bir toplumsal etkinlik olduğunu unutmamız kolaydır. Yazının icadından önceki on binlerce yıl boyunca hikâye, sadece bir anlatıcı, dinleyicilerle bir araya geldiğinde gerçekleşti. Matbaanın icadına kadar ise kitaplar, kitlelere ulaşacak kadar ucuz değildi. Binlerce yıl boyunca, hikâye sadece sözeldi. Bir anlatıcı ya da bir

aktör kitlenin dikkatini çeker, onları zihinsel ve duygusal olarak birbirleriyle uyumlu hâle getirir ve hepsine aynı mesajı verirdi.



Son yüzyıllarda teknoloji, hikâyenin kitlesel yapısını değiştirdi. Ancak onu yok etmedi. Günümüzde hikâyelerin keyfini yalnız başımıza ya da ailelerimizle ve arkadaşlarımızla çıkarabiliriz. Fakat yine de sosyal olarak düzenleyici bir faaliyetin parçası olmaya devam ederiz. Tek başıma, *Breaking Bad* veya *30 Rock* izleyebilir veya *Da Vinci Şifresi*'ni ya da *Ejderha Dövmeli Kızı* okuyabilirim. Ama milyonlarca başka kanepenin üzerinde oturan milyonlarca başka insan aynı hikâyelere maruz kalır. Aynı sinirsel, duygusal ve fizyolojik uyum sürecinden geçer. Hâlâ toplumsal bir deneyime sahibiz. Tek fark, artık zaman ve mekân üzerine yayılmış durumdayız.

Başka bir deyişle, hikâye, ortak değerleri ve kültür bağlarını güçlendirerek, toplumun eskiden beri devam eden bağının kopmaması için hizmet etmeye devam ediyor. Hikâye gençliğin kültürünü geliştirir. İnsanları tanımlar. Bize neyin övgüye de-

ğer olduğunu ve neyin hor görülmesi gerektiğini söyler. Ustaca ve sürekli olarak bizi iyi olmaya özendirir. Hikâye, toplumun gresi ve tutkalıdır: İyi davranmamızı teşvik ederek, insanları ortak değerler etrafında birleştirirken, sosyal sürtüşmeyi azaltır. Hikâye bizi homojenleştirir; bizi bir yapar. Küresel köy fikrini ileri süren Marshall McLuhan'ın da aklında bu vardı. Teknoloji, dağınık yaşayan insanları, aynı medya aracılığı ile besledi. Onları dünyayı kapsayan tek bir köyün vatandaşları yaptı. Hikâye, belki de insan yaşamındaki *en* önemli tutarlı güçtür. Bir toplum farklı kişilikleri, amaçları ve gündemleri olan huysuz insanlardan oluşur. Bizi birbirimize bağlayan şey nedir? Hikâye. John Gardner'ın söylediği gibi, kurgu 'esasen ciddi ve faydalıdır, kaosa ve ölüme karşı, entropiye karşı oynanan bir oyundur'. Hikâye, toplumsal düzensizliğin, parçalanmanın önünde duran engeldir. Hikâye, her şeyi bir arada tutan merkezdir.



Mürekkep İnsanlar Dünyayı Değiştirir

Birkaç yazılı işaretin, ölümsüz imgelemleri, düşüncenin içeriğini, insanlarla dolu yeni dünyaları; konuşmayı, ağlamayı, gülmeyi içerebileceği mucizesine tuhaf bir biçimde alışkınız.

VLADIMIR NABOKOV, *Solgun Ateş*

Alois Schicklgruber, 1837'de, Viyana'nın kuzeyindeki tepelik bölgesinde, küçük Strones köyünde doğdu. Schicklgruber ailesi köylüydü. Ama Alois, kamu hizmetinde iyi bir işe girerek yükseldi. Alois, ailesini Linz şehrinde kurdu. Operaya bayılan Adolfus adında bir oğul da dâhil olmak üzere, dokuz çocuğa baba oldu.

Adolphus'un çocukluk arkadaşı August Kubizek, henüz on altı yaşındayken, Adolphus'la beraber Richard Wagner'in operası *Rienzi*'yi seyretmeye nasıl gittiklerini anlatıyor: Beş saat boyunca iki arkadaş, Romalı halk kahramanı Cola Rienzi'nin hikâyesine ait coşkulu parçaların seslendirildiği operayı, ucuz koltuklarında oturarak dinlediler. Sonrasında, yorgun ve duy-

gusal olarak yıpranmış hâlde, Linz'in dolambaçlı sokaklarında yürüdüler.



Adolfus'un bebekliği

Genelde konuşkan olan Adolfus garip bir şekilde suskundu. Sessizce, arkadaşını Tuna nehrine tepeden bakan Freinberg'e götürdü. Orada Adolfus durdu ve Kubizek'in ellerini tuttu. 'Tamamen heyecan ve hevesle' titreyen elleriyle, *Rienzi*'nin, kaderini ortaya çıkardığını söyledi. "Kendisinin ve halkının geleceğini görkemli bir biçimde ifade ediyordu. Bir gün halkın ona vereceği bir görev ile onları özgürlüğün doruklarına çıkaracağını anlatıyordu." Kubizek bunları duyduktan sonra, Adolfus'un gecenin karanlığında yürüyerek uzaklaşmasını izledi.

Genç bir adam olarak Adolfus, büyük bir ressam olmayı hayal ediyordu. On yedi yaşında okuldan ayrıldı ve Güzel Sanatlar Akademisine katılmayı umarak Viyana'ya taşındı. Ama Adolfus, manzaraları ve mimari sahneleri çizebilse de, iş, insanları resmetmeye gelince başarısız oluyordu. Bu nedenle akademi tarafından iki kez reddedildi. Depresyona giren Adolfus, amaçsız, somut bir varoluşta yaşamaya başladı. Viyana'nın ünlü yerlerinin resimlerini yaparak, bugünkü parayla 10 veya 15 do-

lara turistlere sattı. Bir süre ayyaş ve serserilerle beraber evsizler barınağında kaldı. Odadaki böceklerden kaçmak için sokaklarda saatlerce yürüyordu. Yemeklerini aşevlerinden alıyordu. Kışın para kazanmak için kar küredi ve halka açık ısınma odalarında zaman geçirdi. Bazen, tren istasyonunun etrafına bahşiş alabilmek için çantalar taşıyordu.

Adolfus'un akrabaları ona fırıncı çırağı ve gümrük memuru olarak iş bulmaya çalıştı. Ama o reddetti. Yıllarca süren mücadele ve başarısızlıklarına rağmen, *Rienzi* deneyiminde edindiği güveni asla terk etmedi; dünyada iz bırakacağını biliyordu.

Adolfus'un soyadı Schicklgruber değildi. Babası Alois, evlilik dışı doğmuştu. Bu yüzden Alois'e annesinin soyadı verilmişti. Alois'in annesi daha sonra Johann Georg Hiedler ile evlendi. Alois otuz dokuz yaşındayken, yasal olarak Hiedler, Huetler veya Hitler olarak telaffuz edilen üvey babasının soyadını aldı. İsim değişikliğini kayda alan hükûmet memuru son sözü söyledi ve böylece Alois Schicklgruber, Alois Hitler oldu.

Adolf hakkında yazan ('Adolfus' doğum belgesindeki ismidir) en iyi biyografi yazarlarından biri olan Ihan Kershaw, "Hitler hakkında çok az sayıda kişi için söylenebilecek bir gerçek vardır: O olmasaydı, tarihin akışı farklı olurdu." demiştir. Bu nedenle tarihçiler, Hitler sanat okuluna kabul edilseydi ya da 1906 yılında o gece, *Rienzi*'yi dinlememiş ve kendisinin de bir gün ulusunun kurtarıcısı olacağı fantezisini yaşamamış olsaydı, yirminci yüzyılın daha yumuşak bir viraja girip girmeyeceği konusunda durmaksızın spekülasyonlar yaptılar.

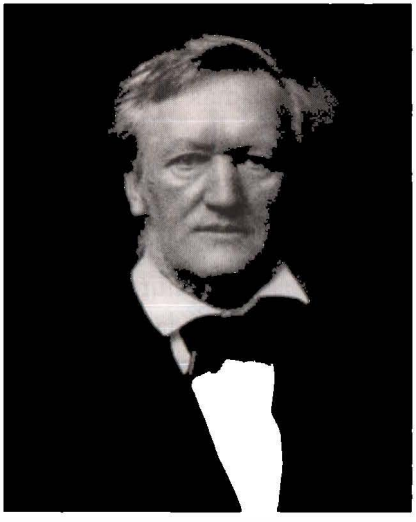
Tarihçiler, August Kubizek'in Nazi Partisi tarafından bir kahramanlık eseri olarak başlatılan ancak II'nci Dünya Savaşı sonrasına kadar bitirilemeyen *The Young Hitler I Knew (Tanıdığım Hitler)* anılarını sorgularlar. Fakat *Rienzi bölümü güvenilir görünür. 1939 yılında Hitler,* Bayreuth'ta, Siegfried Wagner'in (bestecinin oğlu) ailesini ziyaret etmiştir. Çocuklar ona hayran kalmış ve 'Kurt Amca' lakabı ile seslenmeye başlamışlardır.

Siegfried'in karısı Winifred, onun yakın arkadaşıydı ve Hitler, *Rienzi* anını ona 'Her şeyin başladığı an' olarak anlatmıştı. Bu 'an' onu, geleceği parlak bir çocuktan, *Führer'e kadar taşımıştı. Hitler ayrıca, Rienzi* hikâyesini kendi yakın çevresine (mimarı, Albert Speer gibi) ve ekibindeki generallere de anlatmıştı.



Adolf Hitler tarafından resmedilen *Münih'teki Eski Rezidans Avlusu (1914) Ressam ve Tasarımcı olarak Adolf Hitler* adlı bir kitap, 1983 yılında İsviçre'de yayımlandı. Kitap, Hitler'e ait 750 suluboya, yağlı boya ve çizimleri içerir. New York'ta birkaç yayınevine sunulan kitap, "Hitler'in insani görünmesine sebep olabileceği riski" olduğu gerekçesiyle reddedildi.

Elbette bu, eğer genç Adolfus, Rienzi'yi dinlemeseydi, dünyanın II'nci Dünya Savaşı ve Soykırımı yaşamayacağı anlamına gelmiyor. Ama Rienzi hikâyesine kuşkuyla yaklaşan tarihçiler bile, Wagner'in kahramanlarla dolu destanlarının, (Cermen Tanrıları ve şövalyeleri, Valkyrieleri ve devleri, iyilik ve kötülüğün keskin tasvirleri ile) Hitler'in karakterini şekillendirmeye yardımcı olduğunu inkâr etmiyorlar.



Richard Wagner (1813-1883)

Wagner sadece mükemmel bir besteci değildi. Aynı zamanda aşırı bir Alman milliyetçisi, politik sistemler üzerine ateşli bir yazar ve Naziler'den çok önce Yahudi tehdidine 'büyük bir çözüm' gerektiğini yazan, kin dolu bir Yahudi düşmanıydı. Hitler, Wagner'e bir Tanrı gibi tapar ve onun müziğini din olarak adlandırırdı. Wagner'in Ring Cycle bölümlerine 140'dan fazla kez katıldı. Führer olarak Wagner plakları olmadan hiçbir yere gitmedi. Bestecinin akıl hocası, rol modeli, tek gerçek atası olduğunu düşünüyordu. Fransızların 1930'larda Berlin Büyükelçisi olan André François-Poncet'e göre, "Hitler, Wagner'in eserlerini 'yaşadı', kendisinin bir Wagner kahramanı olduğuna inandı; Lohengrin, Siegfried, Walther von Stolzing ve özellikle Parsifal'dı." Başka bir deyişle, kendisini, şeytanla sonsuz bir mücadeleye giren modern bir şövalye olarak gördü.

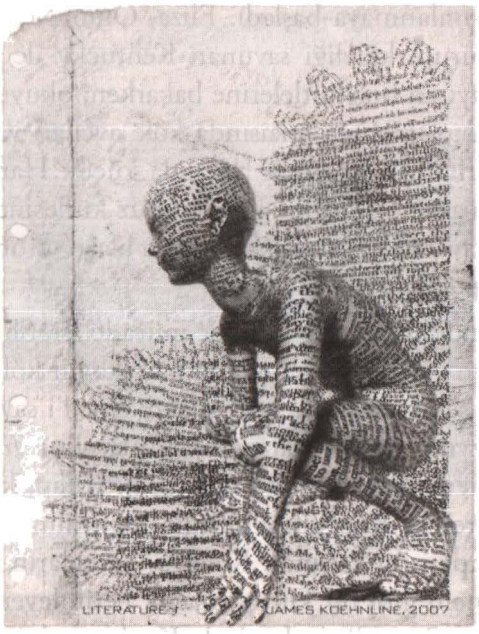
Beğenilen Hitler biyografisi yazarı Joachim Fest, François-Poncet ile aynı fikirde: "Bayreuth'un Efendisi [Wagner] sadece Hitler'in örnek aldığı kişi değildi. Aynı zamanda genç adamın ideolojik danışmanıydı. [Wagner'in] Operaları, siyasi

yazıları Hitler'in ideolojisinin çerçevesini çizdi. Burada dünya görüşü için 'sağlam temellerini' buldu." Hitler'in kendisi, "Ulusal Sosyalist Almanya'yı anlamak isteyenler, Wagner'in eserlerini anlamalıdır." demişti.

MÜREKKEP İNSANLAR

Kurgudaki karakterler, kâğıttaki mürekkebin (veya selüloit üzerindeki kimyasal lekelerin) kıpırdanmasıdır. Onlar mürekkep insanlardır. Mürekkep evlerde, mürekkep şehirlerde yaşar, mürekkep işlerde çalışırlar. Mürekkepli sorunları vardır. Mürekkep terler, mürekkep ağlarlar ve bir yerleri kesildiğinde mürekkepleri akar. Ama bu insanlar bizi gerçek dünyamızdan ayıran gözenekli zarın ötesine geçerek, üzerimizde zahmetsizce baskı kurabiliyorlar. Bizim canlı kanlı dünyamızda ilerlerler ve onun içinde güç elde ederler. Daha önce gördüğümüz gibi, bu kutsal kurguların olağanüstü gerçeğidir. Yazılardaki mürekkep insanlar, dünyamızda gerçek, canlı bir varlığa sahiptir. Davranışlarımızı ve geleneklerimizi şekillendirir ve bu sırada toplumlara ve tarihe yön verirler.

Bu aynı zamanda sıradan kurgu için de geçerlidir. 1835 yılında Edward Bulwer-Lytton, *Rienzi* adlı bir roman yazmıştır. Genç Richard Wagner, romandan ilham almış ve bir opera yazmaya karar vermiştir. Bulwer-Lytton, insanları kâğıt ve mürekkeple büyülemişti. Wagner bu mürekkep insanları sahneledi ve hikâyelerini şarkı ile anlattı. Bu şarkılar Adolf Hitler'i ve sonrasında, Hitler aracılığıyla da dünyayı değiştirdi. Wagner'in mürekkep insanları, - Siegfried, Parsifal, Rienzi - tarihin en kötü savaşının ve en kötü soykırımının yaşanmasına neden olan faktörlerinin vahşi karışımı içinde önemli bir rol oynuyor olabilir.



James Koehnline'ın Edebiyat'ı (2007)

Ansiklopedi Britannica'nın on birinci baskısı, edebiyat sanatının büyük bir güç olduğunu iddia ederek, 'insan kaderi üzerinde etkili' olduğunu yazdı. Ama herkes öyle düşünmüyor. W. H. Auden, 'şiir hiçbir işe yaramaz' derken, Oscar Wilde 'tüm sanat dalları oldukça işe yaramazdır' saptamasında bulunur. Bu bakış açısına göre, hikâyeler, etkilerinde nispeten atıldır. Sonuç olarak, çoğu insan aptal değildir. Gerçek ile kurgu arasındaki farkı bilirler ve bunun tarafından manipüle edilmeye direnirler.

Yakın zamana kadar, bu tartışma büyük ölçüde anekdotlarla yönlendirildi. Şimdiye kadar olanların en ünlüsü, Eliza Harris adındaki mürekkep kişiliğin kötü durumunu içerir. Genç, neşeli ve güzel Eliza, Arthur Shelby'e ait bir köleydi. Eliza, küçük oğlu Harry'nin 'nehrin aşağısında' Aşağı Güney'in daha sert tarlalarında çalışması için satıldığını görmek yerine, Kuzey'e kaçtı. Kaçış hikâyesi bir dizi olarak, 1851 yılında *National Era* adlı

gazetede yayımlanmaya başladı. Eliza, Ohio Nehri'nin güney yakasında durup, köleliği savunan Kentucky ile özgür Ohio eyaletlerini ayıran buz kütlelerine bakarken, okuyucular nefeslerini tutmuştu. Hemen arkasında köle avcıları vardı ve arayı hızla kapıyorlardı. Kollarının arasında küçük Harry'i tutarak, ince buzun üzerine adımını attı. Bir buz kütlesinden diğerine sıçrayarak, kayarak sonunda karşı tarafa ulaştı ve oradan da Kanada'ya geçip özgürlüğe kavuştu.

1852 yılında, Eliza'nın korkunç mücadelesi, Shelby malikânesinde geçen ve adı Tom Amca olan başka bir kölenin öyküsü olarak kitap şeklinde tekrar yayımlandı. İncil'i saymazsak, bu, 19'uncu yüzyılın en çok satan kitabı olacaktı. *Tom Amca'nın Kulübesi* Amerikan halkını kutuplaştırdı. Kitap, köleliğin zulmünü göstererek, Kuzey'de köleliğin kaldırılmasını destekleyenlerin sempatisini kazandı. Köleliği, zorbaların hüküm sürdüğü cehennem gibi bir kurum olarak betimleyen aynı kitap, bunu savunan Güney'i alevlendirdi. Kitabın anlattığı köle sahibi Simon Legree, 'demir' gibi yumruğu olan sadist bir canavardır. Bu demiri kölelerine doğru sallar ve "Bu yumruk, zencileri devirirken sertleşti. Daha önce bir vuruşuyla devrilmeyen bir zenci hiç görmedim." der.

İç Savaşın ortasında, Başkan Abraham Lincoln, Harriet Beecher Stowe ile tanıştığında, şu ünlü sözü söylemişti: "Demek bu büyük savaşı başlatan kitabı yazan küçük hanım sizsiniz." Lincoln, komplimanını biraz abartmış olabilir. Ancak tarihçiler, *Tom Amca'nın Kulübesi*'nin 'Amerikan kültürü üzerinde muazzam bir etki yarattığını (ve yaratmaya devam ediyor)', Amerikan tarihindeki en korkunç savaşa neden olan tutkuları alevlendirdiğini kabul ediyorlar. Dahası, bu kitap, uluslararası görüşü de önemli biçimde etkiledi. Tarihçi Paul Johnson'ın yazdığı gibi, "İngiltere'de, romanın başarısı, Güney ile ekonomik çıkarları olan İngilizlerin kesinlikle tarafsız kalmasını sağlamaya yardımcı oldu." Eğer, İngilizler de bu kavgaya karışsalardı, sonuç farklı olabilirdi.



Eliza Harris, Ohio Nehri'nden geçiyor. "Tom Amca'nın Kulübesi" 1881 tiyatro uyarlaması için tanıtım afişi.

Hikâyenin sistematik olarak bireyleri ve kültürleri biçimlendirdiğine inananlar, *Rienzi* ve *Tom Amca'nın Kulübesi*'nden başka daha birçok kanıt sunabilirler. D. W. Griffith'in 1915 yılına ait destansı filmi *'Bir Ulusun Doğuşu'* ile Ku Klux Klan'ın yeniden canlanması; Jaws filmi (1975) yüzünden kıyı tatil kasabalarının turizm gelirlerinin sekteye uğraması. Charles Dickens'in *Bir Noel Şarkısı* (1843) -Christopher Hitchens'in sözleriyle- "Noel'in modern versiyonu olan tüyler ürpertici kalıtımından sorumlu" olması. İlyada'nın Büyük İskender'e ölümsüz bir zafer için ilham vermesi (18'inci yüzyıl romancısı Samuel Richardson şunu sormuştur: "Zaten deli olan İskender, Homer olmasaydı, bu denli deli olur muydu?"). Goethe'nin *Genç Werther'in Acıları*'nı (1774) yayımlamasının, benzer intiharlara neden olması. *1984* (George Orwell, 1948) ve *Gün Ortasında Karanlık* (Arthur Koestler, 1940) gibi kitapların, totaliterlik kâbusu yaşayan bir kuşak yaratması. *Görünmez Adam* (Ralph Ellison, 1952), *Bülbülü Öldürmek* (Harper Lee, 1960) ve *Kökler* (Alex

Hsley, 1976) gibi öykülerin, dünya genelinde ırkçılığa dair bakış açısını değiştirmesi.

Bu liste uzayıp gider. Ancak çok yetersiz bir kanıttır. Çünkü aslında ilginç olan soru, hikâyelerin bazen insanları değiştirip değiştirmeyeceği veya tarihi etkileyip etkilemediği değil, bu değişikliklerin öngörülebilir ve sistematik olup olmadığıdır. Bir şüpheci bu listeyi ciddiye almayarak, "Anekdotlardan bilim çıkmaz." diyebilir. Son on yılda, kabaca betimlemek gerekirse, TV'nin yükselişine eşlik eden psikoloji, hikâyenin insan aklı üzerindeki etkileriyle ilgili ciddi bir çalışma başlattı. Araştırma sonuçları tutarlı ve sağlamdı: Kurgu zihinlerimizi şekillendirir. Hikâye (filmler, kitaplar ya da video oyunları aracılığıyla) bize dünyayla ilgili gerçekleri öğretir. Ahlaki mantığımızı etkiler ve davranışımızı, hatta kişiliğimizi bile değiştirebilen korku, umut ve endişeler geliştirmemize neden olur. Araştırmalar, hikâyenin, bilgimiz dışında veya rızamız olmadan, sürekli olarak bizi değiştirdiğini gösteriyor. Hikâyenin büyüsünden ne kadar derinlemesine etkilenirsek, etkisi de bir o kadar güçlü oluyor.

Çoğumuz gerçek ile kurguyu birbirinden ayırabileceğimize, kurgudan toplanan bilgilerin, genel bilgi bankalarımızda güvenle karantinaya alındığına inanıyoruz. Ancak araştırmalar, bunun her zaman mümkün olmadığını gösteriyor. Aynı zihinsel kutuda, kurgudan ve kurgudan arındırılmış bilgileri birbirine karıştırabiliyoruz. Laboratuvar ortamlarında kurgu, insanları, dişlerini fırçalamanın kötü bir şey olduğu, akıl hastanesini ziyaret ettiklerinde delilik hastalığına 'yakalanabilecekleri' ya da penisilinin insanlık için bir felaket olduğu gibi tuhaf şeylere inanmaya yöneltebilir.

Şunu bir düşünün: Kurgu size, muhtemelen dünya hakkında her şeyden daha çok şey öğretti. *CSI* veya *NYPD Blue* gibi diziler olmasaydı, polis çalışmaları hakkında ne biliyor olurdunuz? Tolstoy ve Dostoyevski olmadan Çarlık Rusyası hakkında ne bilirdim? Söyleyeyim, çok fazla bir bilgim olmazdı. Ya Pat-

rick O'Brian'ın alışkanlık yaratan 'Usta ve Komutan' romanları olmasa, Napolyon döneminde İngiliz donanması ve deniz yaşamı hakkında ne bilebilirdim? Hiçbir şey.

Üstelik hikâyelerden aktarılan sadece statik bilgi değildir. Tolstoy, bir sanatçının işinin, kitlesine, kendi fikir ve duygularını 'bulaştırmak' olduğuna inanıyordu. "Enfeksiyon ne kadar güçlü olursa, sanat o kadar iyi sanattır." Tolstoy haklıydı. Kurgudaki duygu ve düşünceler oldukça bulaşıcıdır. İnsanlar onlara karşı bağışıklıkları olduğuna inanma eğilimindedir.

Korkuyu ele alın. Korku hikâyeleri iz bırakır. 2009 yılında yapılan bir çalışmada, Psikolog Joanne Cantor çoğumuzun korkutucu kurgu nedeniyle travma geçirdiğini gösterdi. Araştırmaya katılan kişilerin yüzde yetmiş beşi, bir korku filmi izledikten sonra, yoğun endişe, rahatsız edici düşünceler ve uykusuzluk çektiklerini bildirdi. Deneklerinin dörtte biri için, deneyimin kalıcı etkileri altı yıldan fazla sürdü. Ama Cantor'un çalışması hakkında en ilginç kısım şudur: Sadece filmlerle çalışmadı. Televizyon haberleri, dergi makaleleri, siyasi konuşmalar gibi tüm kitle iletişim araçlarında korku tepkilerini inceledi. Yine de Cantor'un konularının yüzde 91'i için korku filmi (11 Eylül ya da palalarla gerçekleşen Ruanda soykırımı gibi gerçek dünya kâbusları değil) en travmatik anılarının kaynağıydı.

Kurgu duyguları oldukça bulaşıcıdır ve fikirleri de öyle. Psikolog Raymond Mar'ın yazdığı gibi, "Araştırmacılar, okuyucuların tutumlarının [kurgu] bir anlatımda ifade edilen fikirlerle daha uyumlu hâle geldiğini defalarca bulmuşlardır." Anlaşılan o ki, kurgu inançların değişmesinde, tartışma ve kanıtlarla ikna etmek için *tasarlanmış* olan kurgusal olmayandan daha etkili gibi görünmektedir. Örneğin, televizyondaki bir dizide kötü bir cinsel deneyim izlersek, kendi cinsel ahlakımız değişecektir. Evlilik öncesi cinsel ilişki konusunda daha eleştirel olur ve diğer insanların cinsel tercihleriyle ilgili ön yargılı davranırız. Bununla birlikte, aksi bir durumda, kendi cinsel tutumumuz, spektrumun izin verdiği yöne doğru hareket edecektir. Bu et-

kiler, bir prime time televizyon dizisinin, tek bir bölümünün seyredilmesinden sonra görülebilir.

Durum şiddet için de aynıdır. Kitle iletişim araçlarında gösterilen şiddetin etkileri, geçen kırk yıl boyunca yüzlerce çalışmanın konusu olmuştur. Bu araştırma tartışmalıdır. Ancak çok fazla şiddet içeren kurguya maruz kalmanın birtakım sonuçları olduğunu göstermektedir. Laboratuvar ortamında, şiddet içerikli televizyon programları seyreden yetişkin ve çocukların daha saldırgan tutumlar sergiledikleri görülmüştür. Uzun süreli çalışmalarda da, çocuklukta çok fazla şiddet içeren kurgu seyretmenin, ileriki yıllarda bireyin gerçek dünyada, şiddet içeren davranışlar sergileme olasılığını artırdığı gözlemlenmiştir. (Bunun tersi de geçerlidir: Laboratuvar ortamlarında yapılan çalışmalara göre, toplum yanlısı temalarla ilgili kurgu seyretmek, bizi daha iş birlikçi yapar.)

Kurgu, sadece seks ve şiddete yönelik kaba tavırları şekillendirmez. Bir önceki bölümde değinildiği gibi, araştırmalar, insanların, tükettikleri kurgu türlerine göre ahlaki duruşlarını ve inançlarını belirlediklerini gösteriyor. Örneğin, değişik ırklara ait kişilerin hayatlarına dair kurgular, grubumuz dışında kalanları nasıl algılayacağımızı etkiliyor. *Cosby Show*'daki gibi, Afro Amerikalı aile yaşamına dair olumlu bir tasviri gördükten sonra, beyazlar, siyahi ırka karşı genel olarak daha olumlu bir tavır sergiliyorlar.

Beyazlar müstehcen rap videoları izledikten sonra ise, bunun tam tersi oluyor. Peki, burada neler oluyor? Neden bir hikâye anlatıcısının elinde kukla oluyoruz? Somerset Maugham'ın sözlerini ödünç alırsak, ihtimallerden biri, kurgu yazarlarının verecekleri mesajın tozunu (ilacını) hikâye anlatıcılığının şekerli reçeliyle karıştırmasıdır. Yazar hangi şekilde iletişim kuruyor olursa olsun, insanlar, hikâye anlatıcılığının tatlı reçelini yutar ve ilacın farkına bile varmazlar.

Buna benzer bir açıklama Psikolog Melanie Green ve Timothy Brock'a aittir. Kurgusal dünyalara girmenin 'bilginin işlen-

me biçimini kökten değiştirdiğini' savunurlar. Green ve Brock'un araştırmalarına göre, okuyucular kendilerini bir hikâyeye ne kadar kaptırırlarsa, hikâye onları o ölçüde değiştirir. Yüksek miktarda kurgu okuyanların inanç biçimleri, okumayanlara göre daha fazla 'hikâyeye uygun' olarak değişir. Yüksek miktarda kurguya maruz kalmış okuyucuların, ayrıca, hikâyelerde önemli ölçüde daha az 'hata' (yanlışlıklar, yetersizlikler gibi) tespit ettikleri de belirlenmiştir. Daha da önemlisi, bu tür okuyucular, (aptalca ama keyifli bir film seyrederken görmezden geldiğimiz gibi değil) bu hataları hiç algılamazlar.



Anton Chekhov (1860-1904) Hikâyeler inançlarımızı ve hatta belki de kişiliklerimizi değiştirir. Bir araştırmada, psikologlar Çehov'un klasik "Köpekli Hanımefendi" adlı kısa öyküsünü okutmadan önce ve okuttuktan sonra insanlara kişilik testleri yaptılar. Kurgu okumayan okuyucuların kontrol grubunun aksine, kurgu okuyucuları, öyküden sonra, (belki de hikâye, bizi karakterlerin zihnine girmeye zorlayıp, kendilik duygumuzu yumuşattığı ve karıştırdığı için) kişilliklerinde kayda değer değişiklikler yaşadılar. Kişilik değişiklikleri "mütevazı" ve muhtemelen geçiciydi. Ancak araştırmacılar ilginç bir soru sordular: Küçük dozlarda birçok kurguya maruz kalmak, kişilikte büyük değişikliklere neden olabilir mi?

Ve bunun içinde hikâyenin kalıp yaratma gücü hakkında önemli bir ders var. Kurgu olmayanları okuduğumuzda, koruma kalkanlarımızı açarız. Eleştirel ve şüpheci oluruz. Ama bir hikâyeye daldığımızda, entelektüel gardımız düşer. Duygusallaşırız ve bu da bizi savunmasız kılar.

Hikâyenin şekillendirici gücünün kapsamı ve büyüklüğü hakkında keşfedilecek daha çok şey var. Mevcut araştırmaların çoğu son derece düşük dozda hikâyelere dayanıyor. İnsanların seks, ırk, sınıf, cinsiyet, şiddet, etik gibi konular hakkında farklı düşünmelerini sağlamak tek bir kısa hikâye veya bir televizyon dizisi ile mümkün olabilir.

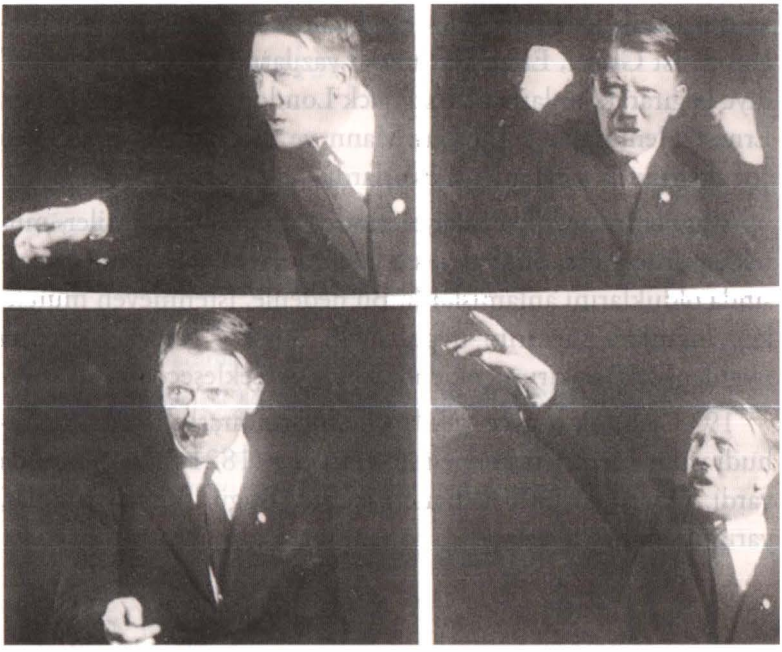
O zaman şunu diyebiliriz. Biz insanlar, kendimizi sürekli olarak kurguya maruz bırakıyoruz ve o da bu arada, bizi şekillendiriyor ve değiştiriyor. Eğer araştırma doğruysa, kurgu bireylerin ve toplumların birincil şekillendirici kuvvetlerinden biri. Tarihi değiştirmek için fantezi-gerçeklik arasındaki gezinen *Rienzi* veya *Tom Amca* gibi bu ender mürekkep insanlarla ilgili anekdotlar etkileyici. Ama daha da etkileyici olan, görmek her ne kadar zor olsa da, akan suyun yavaş yavaş bir kayayı yeniden şekillendirdiği gibi, hikâyeler de devamlı üzerimizde çalışır ve bizi yeniden şekillendirir.

SOYKIRIM, 1933

Adolf Hitler, hikâyenin korkunç bir şekilde bireyleri ve tarihçileri bazen şekillendirebileceğine dair güçlü bir örnektir. Hitler'in en çok sevdiği müzikal hikâyeler, onu daha iyi bir insan yapmadı. Onu daha hümanist, anlayışlı ya da ahlaki anlayışını kendi grubu ile sınırlamayan bir birey hâline getirmedi. Aslında bunun tam tersi oldu. Hitler, tamamen olmasa da, kısmen sanat sevgisi nedeniyle dünyayı, altmış milyon kişinin hayatına mal olan bir savaşa sürükledi.

Hitler sanat aracılığı ile sanat için hükmetti. Frederic Spotts, *Hitler ve Estetiğin Gücü* adlı kitabında, Hitler'in nihai hedefleri-

nin askeri ve politik olmadığını; geniş ölçüde sanatsal olduğunu yazar. Yeni Reich'da sanat en yüce olmalıydı. Spotts, Hitler'in sanata olan bağlılığını samimiyetsiz, sığ veya kesinlikle propagandacı olarak gören tarihçileri eleştirir. Spotts'a göre "Hitler'in sanata olan ilgisi, ırkçılığı kadar yoğundu; birini göz ardı etmek ve diğerine yoğunlaşmak derin bir çarpıtmadır."



Adolf Hitler konuşmalarında kullanmak için tiyatro pozları pratiği yapıyor. Hitler bir zamanlar kendisini "Avrupa'nın en büyük oyuncusu" olarak adlandırdı. Frederic Spotts, Hitler'in halk tiyatrosu ustalığının Alman halkını büyülemesine ve harekete geçirmesine yardım ettiğini savunarak kabul ediyor. Nazi propaganda filmi "İradenin Zaferi"ni (1935) on beş kez izledikten sonra, şarkıcı David Bowie, "Hitler ilk büyük rock yıldızlarından biriydi. Politikacı değildi. Çok iyi bir medya sanatçısıydı. İzleyicilerini nasıl da etkiledi! Kadınlara kendini hayran bıraktırdı ve erkeklerin de onun yerinde olmalarını diletti. Dünya bir daha asla böyle bir şey görmeyecek. Bütün bir ülkeyi bir şov sahnesine çevirdi. " cümlelerini kullandı.

10 Mayıs 1933 gecesi, Almanya genelindeki Naziler, kendilerini kitap yakma eğlencesine kaptırdılar. Yahudiler, modernistler, sosyalistler, 'Sanatçı Bolşevikler (Ruslar)' tarafından yazılmış kitapları yaktılar. Yazarlarını 'ruhunda Alman olmayanlar' olarak nitelendirdiler. Alman edebiyatını ateşle temizliyorlardı. Ateşin ışığı ile aydınlanan Berlin'de, Propaganda Bakanı Joseph Goebbels'in sesini duymak için on binlerce insan toplanmıştı: "Yıkılmaya ve ahlaki yolsuzluğa hayır! Ailede ve devlette ahlak ve dürüstlük için evet! Alevlere Heinrich Mann, Bertolt Brecht, Ernst Gläser, Erich Kästner'in yazılarını teslim ediyorum." diye bağırarak, onlarla birlikte Jack London, Theodore Dreiser, Ernest Hemingway, Thomas Mann ve diğerlerinin mürekkep çocuklarını da alevlerde yakıyorlardı.

Wagner'in müzikal hikâyelerinden ilham alan Naziler, mürekkep insanların dünyanın en güçlü ve tehlikeli insanları arasında olduklarını anlamışlardı. Bu nedenle, istenmeyen mürekkep insanlara soykırım uyguladılar. Böylece gerçek insanlara uygulanacak soykırım çok daha kolay gerçekleşecekti.

1933 yılında o gece yakılan kitapların arasında Alman Yahudi yazar Heinrich Heine'nin *Almansor* (1821) adlı oyunu da vardı. Oyun, şu ünlü kehaneti içerir: "Bugün kitap yakanlar, yarın insan da yakarlar."



Hayat Hikâyeleri

"Sandala beni ilk aldığında kaç yaşındaydım?"
"Beş. Az kalsın ölüyordun. Hatırlıyor musun, balığı tekneye aldığımda can çekişiyordu daha. Nerdeyse parçalayacaktı tekneyi."
"Kuyruğunun çarpışını, vuruşunu, tahtanın parçalanmasını, sopa seslerini hatırlıyorum. Islak halatların durduğu buruna fırlatmıştın beni. Teknenin tümden sarsıldığını duyuyordum, her sopa indirişinde ağaç kesermiş gibi sesler çıkıyordu tıpkı. Dört yanımı taze bir kan kokusu sarmıştı."
"Gerçekten bunların hepsini hatırlayabiliyor musun? Yoksa benden dinlediklerin mi bunlar?"
"Her şeyi hatırlıyorum."

ERNEST HEMINGWAY, *Yaşlı Adam ve Deniz*

David, otuz birinde, alkolik ve bir bağımlıydı. Kovulmadan önceki gün Aziz Patrick Günü idi ve David, içki ve kokainden fena hâlde kafa bulmuştu. Ertesi gün David'in hayatının en kötü günüydü. Güçlükle çalıştığı derginin ofisine gitti. Kendisini yürüyen bir kadavra gibi hissediyordu. Büro çekmecesinin altında gizlice toz çizgileri bur-

nundan çekmek onu hayata geri getirebilirdi. Editörü David'i ofisine çağırdı ve işine devam edebilmesinin ancak rehabilitasyona gitmesi ile mümkün olabileceğini söyledi. David: "İşim henüz bitmedi." dedi.

David itaatkâr bir şekilde masasını temizledi ve sonra en yakın arkadaşı Donald'la kendini bara attı. Bütün gün viski ve bira içtiler ve gece boyunca da içmeye devam ettiler. Barlar ve kulüpler arasında gezinirken, tuvaletlerde ve sokaklarda kokain çekiyorlardı. En sonunda fedailer, yaptıkları çeşitli taşkınlıklar nedeniyle onları bir kulüpten dışarı atınca, iki arkadaş kulübün park yerinde birbirleriyle şiddetli bir kavgaya tutuştu. Donald yara aldı ve evine gitti. David ise Donald'ın onu terk etmesine sinirlenerek farklı bir bara gitti.

Sonunda David, Donald'a telefon ederek "Oraya geliyorum." diye tehdit etti.

"Bunu yapma" dedi Donald. "Silahım var."

"Ah, gerçekten mi? O zaman kesinlikle geliyorum."

David, Donald'ın evine yürümüş ya da arabayla gitmiş olabilirdi. Hatırlamıyordu ama oraya vardığında, kilitli ön kapıyı çalmaktan sıkıldı ve bunun yerine ayakları ve omuzlarıyla kapıya saldırdı.

Donald kapıyı açtığında, elinde silah vardı. David'i sakin olması için uyardı yoksa polis çağıracağını söyledi. David, Donald'ı omuzuyla iterek, mutfağa doğru ilerlerken bir cama yumruk attı. David ellerinden akan kan ile mutfak telefonunu aldı ve Donald'a uzattı. "Pekâlâ, ara onları, seni o... çocuğu! Ara! Ara şu kahrolası polisleri!"

Donald, David'i şaşırtarak, polisi aradı. Birkaç dakika içinde, bir devriye arabası kapının önüne gelmişti. David arka kapıdan kaçıp, polisler arkasından kovalarken, sekiz blok ötedeki dairesine doğru çalıların arasına ve sokakların gölgelerine saklanarak koştu. Sonunda evine ulaştığında, eli hâlâ ciddi olarak kanıyordu ve bayıldı.

Bundan 20 yıl sonra, David Carr, *New York Times*'ta köşe yazarıydı ve bir yandan anılarını kaleme almaya başlamıştı. Sürecin başında, eski arkadaşı Donald ile röportaj yaptı. İlk olarak, David, Donald'a hayatının en kötü günü ile ilgili hatırladıklarını anlattı. Donald hikâyenin çoğunu başını onaylar biçimde sallayarak ve gülerek dinledi. O da böyle hatırlıyordu. Fakat David silahla ilgili olan bölüme geldiğinde, Donald kaşlarını çattı. Donald, David'in anlattıklarının bir ayrıntı dışında doğru olduğunu söyledi: Elinde tabanca tutan kişi David'di.

Carr, *The Night of the Gun* adlı anı kitabında, "İnsanlar yaşadıklarından daha çok yaşayabileceklerini hatırlıyorlar." yazdı.

Anıları için, Carr yalnızca hafızasına güvenmedi. Dışarı çıktı ve kendi hayatıyla ilgili kapsamlı bir rapor hazırladı. Bunu iki nedenden ötürü yaptı. Birincisi, Carr hayatının büyük bir kısmını sarhoş ve uyuşmuş olarak geçirmişti ve anılarının çoğunun silindiğini biliyordu. İkincisi, James Frey'in fırtınalar estiren ve sahte olduğu anlaşılan *A Million Little Pieces* (Milyonlarca Küçük Parça) adlı hatıralarından hemen sonra yazmaya başlamıştı. Okuyucuların, uyuşturucuya karşı zafer kazanan bu eski bağımlının hatıralarındaki en ufak detaya bile kuşkuyla yaklaşacaklarından emindi.

A Million Little Pieces kitabında Frey, sefil kariyerini; sarhoş, bağımlı ve kanun kaçağı olarak tanımlar. Bu sürükleyici ve heyecanlı bir kitaptır. Frey'in Oprah Winfrey'in televizyon programında yer alması onu zirveye çıkaran kısım oldu. Frey, Oprah'ın programına katıldığı için kamyon dolusu kitap sattı ve milyonlarca telif aldı. 'Bir Milyon Küçük Yalan' olarak adlandırılan bir başyapıtın yazarı olan Frey'i ele veren ise, *Milyonlarca Küçük Parça*'nın sürükleyici kısmıydı.

Frey'in kitabının 'kurgudan daha garip' detaylarının çoğu aslında sadece bilindik sıradan kurgu idi. Sadece bazı noktalar süslenmişti. Örneğin; Frey, Oprah'ya ikinci kez çıktığında, rehabilitasyon sırasında Novocaine'i reddetmekle ilgili kısım

hariç, dişlerinden kanal tedavisi olmasıyla ilgili hikâyenin kesinlikle doğru olduğunu söyledi. Frey'in başka eyaletlerde arandığı gibi diğer detaylar tamamen uydurmaydı. Eleştirmenler öfkelenmişti. Frey, Oprah'ya geri gelerek onu affetmesi için ayaklarına kapandı. Biz de arkamıza yaslanıp, gösterinin keyfini çıkardık. Ancak Frey'in yalanları, diğer bazı anılara kıyasla hafif kalır. *Memoir: A History* kitabında, Gazeteci Ben Yagoda, yalanlarla dolu anıların kitaplar kadar eski olduğunu, ancak son kırk yılın 'muhtemelen otobiyografik dolandırıcılığın altın çağı olarak hatırlanacağını' yazar. Yılda en az bir kere bir skandal yaşanır. Örneğin, *Misha: A Mémoire of the Holocaust Years* (1997)[2]

Misha küçük bir Yahudi kızın Nazi Almanya'sındaki mucizevi hayatta kalma hikâyesini anlatır. Maceraları arasında, Varşova Yahudi mahallesinde mahsur kalmak, bir Nazi tecavüzcüsünü bıçaklamak, Avrupa'yı yaya olarak dolaşmak ve Rudyard Kipling'in *Orman Çocuğu Mogli*'deki (*The Jungle Book*/1894) Mogli gibi bir kurt sürüsü tarafından büyütülmek vardır. Fakat sorun şu ki, bunların; yani kurt sürüsü tarafından büyütülmekten tutun, Yahudi olduğu ve hatta adının Misha olmasına kadar (gerçek adı Monique De Wael), her şey yalandır.

Bir de benim favorim var. Fetal alkol sendromlu, evsiz ve beyazların yaygın ön yargılarının kurbanı olan yerli Amerikalı Yazar Nasdijj tarafından yazılan *The Blood Runs Like a River Through My Dreams* (Kan, Düşlerimden Bir Nehir Gibi Akıyor/2000) ve Nasdijj şöyle şeyler yazmıştı: "Edebi soyum Athabaskan. Kafamda Değişen Kadın'ı (Changing Woman[3]) duyuyorum. Ağaçları, kayaları, çölleri, kargaları ve rüzgârın anlattıklarını dinliyorum. Ben Navajo'yum ve Avrupa ile yakın

2 ÇN: Misha Defonseca (gerçek adı Monique De Wael) tarafından yazılan kitap, en çok satanlar arasına girmiş ve Fransa'da filmi çekilmiştir. Ancak 2008 yılında anlatılan anıların yalan olduğu ortaya çıkınca, yazar yayınevine 22,5 milyon dolar ödeme cezasına çarptırılmıştır.

3 ÇN: Changing Woman/Değişen Kadın veya Asdzáá nádleehé, Navajo halkının en saygın Tanrıçasıdır.

ilişki içinde olduğum şeyler genelde yabancı ve uzak görünüyor. Onları bilmiyorum. Bildiğim şey peyote[4] şiiri, davulların şarkıları ve Tobajishinchini ve Neyaniinezghanii ikizlerinin dansı." Daha sonra Nasdijj'in, aslında sadomazoşist erotik eşcinsel hikâyeler yazan Timothy Barrus olduğu ortaya çıktı.

Bir başka ünlü Kızılderili hatırası olan *The Education of Little Tree* (Küçük Ağacın Eğitimi 1976), "Orijinal Ku Klux Klanı Konfederasyonu" olarak adlandırılan paramiliter bir organizasyonun eski lideri olan Asa Carter (kitapta Forrest Carter ismini kullanmıştı) adlı beyaz bir adam tarafından yazıldı. Bunlar uç örnekler olsa da, çoğu otobiyografi gizli sahtekârlıklarla doludur. Ortalama bir hatıra kitabının kapağını azıcık aralayın. Bir insanın hayat hikâyesini bulursunuz. Hikâye, problem yapısı ve iyi adam, kötü adam dinamikleri ile birlikte sağlam bir gramerle anlatılmış olur. Düşüşler ve tekrar ayağa kalkışları aktaran dramatik kısımlar şüphe çekecek kadar tanıdıktır. İster dramatik, ister duygusal olsun, muhteşem olaylar, anı yazarlarının başına inanılmaz sıklıkla gelir. Anı yazarları, çocukluklarında başlarından geçen olayları ve konuşmaları bütün detayları ile (ki bu hiç inandırıcı değildir) hatırlayabilirler. Bazı eleştirmenler, yalnızca sahte olanların değil, çoğu hatıranın, kitapçıların kurgu bölümünde yer alması gerektiğini savunur. Hatıralar gerçek hikâyeleri anlatmazlar; 'gerçeğe en yakın olanları' anlatırlar. Tarihi olayları dramatize eden bir film gibi, sorumluluğu reddeden standart bir ifade ile basılmalıdır: "Bu kitap gerçek bir hikâyeye *dayanıyor*."

4 ÇN: Peyote Güney Amerika'da yetişen dikensiz bir kaktüs türüdür ve kurutulmuş dilimleri çiğnediğinde içerdiği mescaline yüzünden sanrılara sebep olur.



Asa Carter (yazar adı Forrest Carter) Clinton, Tennessee'deki entegrasyonu sert bir şekilde eleştirirken. Carter, "kin dolu bir ayrımcı, eski bir Klansman, (Alabama valisi) George Wallace'ın konuşma metinlerinin yazarı ve profesyonel bir ırkçıydı". Kızılderili çocukluğu ile ilgili yazdığı sahte hatıra kitabı, 2,5 milyondan fazla kopya sattı.

Her yeni anı skandalı ortaya çıktığında, kandırılmış olmaktan dolayı huysuzca homurdanırız. Yazarın kutsal bir güvene ihanet ettiğini söyler ve onu yalancı, alçak olarak nitelendiririz. Bunun hemen ardından, kitapçıya koşarak bir sonraki sıkıntılı, haksızlığa uğramış, cinsel taciz, alkolizm, anal seks ya da ona benzer bağımlıkları nasıl yendiğini anlatan bir başka (Toni Bentley, *The Surrender*, 2004) hatırat kitabı alırız.

Ancak anı yazarlarını taşa tutmadan önce, kendi anlattıklarımıza daha yakından bakmalıyız. Hayatımızı, kendimizi anlattığımız, birinci tekil şahıs dramalarının kusurlu ama asil

kahramanları yapan hikâyeler ortaya çıkarmak için harcarız. Bir yaşam öyküsü, derinlerde kim olduğumuzu (nereden geldiğimizi, bu yoldan nasıl geçtiğimizi ve bunların ne anlama geldiğini) anlatan 'kişisel bir efsanedir'. Yaşam hikâyelerimiz biziz. Onlar bizim kimliğimiz. Bununla birlikte, hayat hikâyesi nesnel değildir. Bir hayat hikâyesi, stratejik unutkanlıklar ve ustaca değiştirilmiş anlamlarla dolu, dikkatlice şekillendirilmiş bir anlatıdır.

Yayımlanan herhangi bir anı gibi, kendi yaşam hikâyelerimiz de sorumluluğu reddeden standart bir ifade ile aktarılmalıdır: "Kendimden bahsettiğim bu hikâye, gerçek bir hikâyeye *dayanıyor*. Ben büyük ölçüde, arzuları olan hayal gücümün bir ürünüyüm." Ayrıca bu iyi bir şeydir. Göreceğimiz gibi, bir yaşam hikâyesi, oldukça faydalı bir kurgudur.

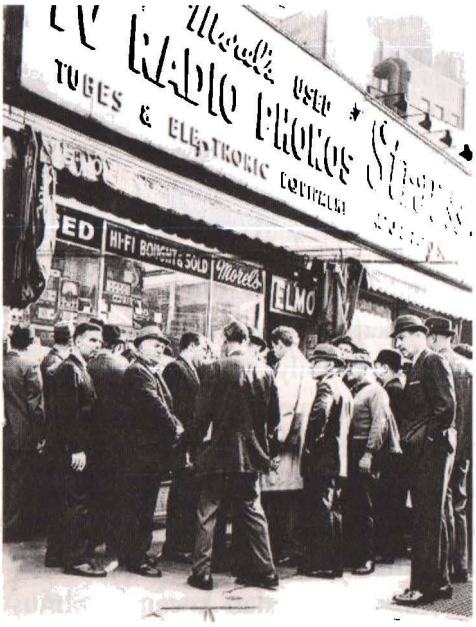
"HATIRA, TABİİ Kİ, HİÇBİR ZAMAN GERÇEK DEĞİLDİR"

Bilimsel tarih, 1889 yılında, küçük Fransız kasabası olan Nancy'de, on altı yaşındaki Marie G.'nin korkunç bir suçu bildirmesi ile yaratıldı. Tahta kaplama evinin koridorlarında yürürken, gıcırdayan ve çarpışan mobilya seslerinin yanı sıra, susturulmaya çalışılan hırıltılar ve inlemelerle birlikte, boğuk ağlama sesleri duydu. Marie yaşlı bir bekârın odasının önünde durdu. Sağına ve soluna baktı, karanlık koridorda kimseler yoktu. Bunun üzerine gözünü adamın kapısındaki anahtar deliğine dayadı. O an, korkunç imge hafızasına kazındı: Genç bir kıza tecavüz eden yaşlı bir adam; kızın korkudan kocaman olmuş gözleri; kan; ağzındaki tıkaçla ağlayan bir kız. Elleri sırılsıklam olan Marie, koridordan koşarak odasına kaçtı.

Sulh savcısı Marie'yi dikkatli ancak şüpheyle dinledi. Ardından da davayı polise sevk etmeyeceğini söyledi. Marie perişan hâldeydi. Mahkemede ayağa kalkıp savcıya 'Tanrı adına' yemin

ederek hikâyesini anlatabileceğini söyledi. Savcı kafasını salladı. Kararını, daha Marie odaya girmeden çok önce vermişti.

1977 yılında, Psikolog Roger Brown ve James Kulik, John F. Kennedy'nin suikast anının, mükemmel sayılabilecek hatıralarına 'flaş bellek anıları' ismini verdiler. İnsanlar korkunç haberi duyduklarında, net bir biçimde nerede olduklarını, ne yapmakta olduklarını ve kiminle beraber olduklarını hatırlıyorlardı. Flaş bellek anıları üzerine yapılan sonraki araştırma, Brown ve Kulik'in hem doğru hem de yanlış olduğunu gösterdi. Gerçekten hayatımızdaki çok önemli ve travmatik anıları net bir şekilde hatırlarız. Ancak bu anılardaki detaylara güvenilemez.



Kasım 1963 yılında, bir New York radyosunun dışındaki kalabalık, Başkan John F. Kennedy'nin suikastıyla ilgili haberleri bekliyor.

Örneğin, Challenger uzay mekiği Ocak 1986'da patladığı gün, araştırmacılar, insanlara yaşanan felaketi nasıl duydukla-

rını, nasıl hissettiklerini ve o sırada ne yapmakta olduklarını sordular. Olaydan iki buçuk yıl sonra aynı araştırmacılar, aynı kişilere, aynı soruları sordular. Psikolog Lauren French ve meslektaşlarının daha sonra söylediği gibi, "Halkın dörtte biri için, verdikleri iki rapor arasında tutarlı tek bir ayrıntı bile yoktu. Ortalama olarak, takip anketinde bildirilen ayrıntıların yarısından azı orijinal ankette bildirilenlerle eşleşti. Bir kişi bile tamamen tutarlı değildi. Daha da ilginç olanı, iki buçuk yıl sonra çoğu insanın hatıralarının doğruluğu konusunda kendinden emin olmalarıydı."

Çağımızın imza flaş bellek anısı 11 Eylül saldırılarıdır ki, bu da yanlış hafıza araştırmalarına yol açmıştır. Araştırma iki şeyi ortaya çıkarmıştır: İnsanlar 11 Eylül hatıralarından son derece emindir. Yüzde 70'imizden fazlası, saldırıların önemli yönlerini yanlış hatırlamaktadır. Örneğin, 11 Eylül 2001 sabahı, Dünya Ticaret Merkezine vuran ilk uçağın görüntüsünü gördüğünüzü hatırlıyor musunuz? Başkan George W. Bush hatırlıyor. 4 Aralık 2001'de saldırıları nasıl öğrendiğini açıkladı:

> Florida'daydım ve Genelkurmay Başkanı Andy Card -aslında bir okul programı hakkında konuşurken sınıftaydım. Sınıfın dışında içeriye girmeyi bekleyerek oturuyordum ve uçağın kuleye çarptığını gördüm- Televizyon açıktı ve ben de bir zamanlar pilot olduğum için "Korkunç bir pilot var" ve ardından "Korkunç bir kaza olmalı" dedim ama oradan uzaklaştırıldım. Bunu düşünecek çok zamanım olmadı. Sınıfta oturuyordum, şu an burada olan Andy Card içeri girdi ve "İkinci bir uçak kuleye çarptı. Amerika saldırı altında" dedi.

11 Eylül Hakikat hareketinin komplo teorisyenleri için Bush'un ifadesi kesin bir delildi. Saldırı sabahı, kuleye çarpan ilk uçağın görüntüleri yoktu. Bu nedenle, Truther mantığına göre,

Bush, kuleleri gerçekte yıkan devlet görevlileri tarafından çekilen filmi izlemiş olmalıydı. FreeWorldAlliance.com'daki başlık, "Bush 11 Eylül Yardakçılığını Ağzından Kaçırdı" oldu.

Ancak o, 11 Eylül'de kuleye çarpan ilk uçağı gördüğünü hatırlayan tek kişi değildi. Bir çalışmada, araştırmaya katılanların yüzde 73'ü, 11 Eylül sabahı ilk uçağın Kuzey Kulesi'ne çarptığını dehşet içinde izlemiş olduklarını hatalı bir şekilde savunmuşlardı.

Benzer şekilde, Psikolog James Ost'a göre, birçok İngiliz, Paris'te meydana gelen ve Prenses Diana'nın ölümüne neden olan araba kazasının aslında mevcut olmayan görüntülerini gördüğünü savunuyor ve her on İngiliz'den dördü de, Londra'nın 7/7 bombalama eylemlerinin aslında hiç var olmayan korkunç görüntülerine baktıklarını hatırlıyorlar. Kısacası, flaş bellek anıları araştırması, kafalarımızın içinde, en güvendiğimiz anların bazılarının aslında uydurma olduğunu göstermektedir.

Bu da bizi Marie G'ye geri götürür. Tecavüzü bildirdiğinde, şüpheci savcı, Marie G'yi suç duyurusunda bulunabilmesi için karakola değil, Bernheim'ın istediği üzere, Hippolyte Bernheim'ın psikiyatri muayenehanesine götürdü. Savcı onları izlerken, Bernheim, Marie'yi danışman kanepesine yatırdı. Ardından Marie, tüm korkunç hikâyeyi tekrar anlattı. Bernheim, Marie'ye birçok soru sordu. Ne gördüğünden emin misin? Hayal etmediğinden ya da halüsinasyon görmediğinden emin misin? Marie bu sorulara evet cevabı verdiğinde, Bernheim çoktan bir soru daha hazırlamıştı: Marie, Bernheim'in onun aklına sahte bir tecavüz hafızası yerleştirmediğinden emin miydi?

Marie, Bernheim'ın hastalarındandı. Onun ifadesine göre, bir kunduracı olarak çalışan 'zeki bir kadın'dı. Bernheim'ın Marie'yi uyurgezerlik ve sinir semptomları için tedavi etmesi gerekiyordu. Ancak çok geçmeden onun üzerinde deneyler de yapmaya başladı. 'Geçmişe dönük bir halüsinasyon', Marie'nin hayatındaki gerçek olaylarından ayırt edemediği, sahte bir ha-

tıra yaratıp yaratamayacağını görmek istedi. Bernheim nispeten küçük deneylerle başladı. Örneğin, seanslarından birinde, Marie'nin akut bir bağırsak rahatsızlığı geçirdiğine ve devamlı tuvalete gitmesi gerektiğine inanmasını sağladı. Başka bir seferde, burnunu çok sert çarptığına ve kanın burun deliklerinden su gibi aktığına inandırdı.

Görece sıradan anılar ekleyebildiğinden memnun olan Bernheim, kendini sınamaya karar verdi. Çılgın bilim adamı olarak ona bir madalya sağlayabilecek bir girişimle, psikiyatrist Marie'ye iğrenç bir çocuk tecavüzünün anısını yüklemeye karar verdi. Daha sonra Bernheim Marie'ye bu hatıranın sahte olduğunu söylemesine rağmen, kadın ona inanmadı. Marie'nin suç ile ilgili hatırası o kadar canlıydı ki, bu konu onun için 'tartışılmaz bir gerçeklik' idi.

Bernheim, Marie'nin aklındaki anıları yerleştirmek için hipnoz kullandı. Bu çalışmaları ve iddiaları uzun süre kuşkuyla karşılandı. Çoğunluk hafızayı güvenilir bir sistem olarak kabul etmeye devam etti. Hafıza gerçekti.



Hippolyte Bernheim (1840-1919)

Ardından '1990'ların büyük seks paniği' geldi. Ülke genelinde, psikiyatristler, hipnoterapistler ve diğer şifacılar yetişkinlerin çocukluklarında yaşadıkları ve bastırılmış istismarları 'hatırlamalarını' sağlıyorlardı. Ancak birçok kişi, şifacıların gerçek hatıraları ortaya çıkarmak yerine, yanlış anılar yarattığını savundu. Kurtarılmış hafıza konusunda şüpheci olanlar için, Bernheim'in teknikleriyle modern terapistlerin teknikleri arasındaki temel fark, Bernheim'in ne yaptığını bildiği ve çoğu modern terapistin bilmediğiydi.

Tartışma gittikçe alevlendi. Psikologlar sorunu bilimsel olarak çözmeye karar vererek, bilgisayar sistemine saldıran bilgisayar korsanları gibi, olası zayıflıklar için bellek sistemini araştırmaya başladılar. Sonuç olarak hafızanın daha önce hiç şüphelenilmediği kadar az güvenilir olduğunu buldular.

Klasik bir deneyde, Elizabeth Loftus ve meslektaşları, lisans öğrencilerinin çocuklukları hakkında bağımsız kaynaklardan bilgi topladılar. Psikologlar daha sonra öğrencileri laboratuvara getirdiler. Yaşamlarındaki gerçek olayların listesini gözden geçirdiler. Listelerde tek bir yalanı saklayan bir Truva atı vardı: Psikologlar, öğrenci beş yaşındayken, bir alışveriş merkezinde ebeveynlerinden uzaklaştığını iddia ettiler. Ailesi çok korkmuştu, tabii o da. Sonunda yaşlı bir adam, onu ailesine kavuşturmuştu. İlk başta, öğrenciler bu kurgusal olayı hatırlamadılar. Fakat daha sonra laboratuvara geri çağrıldıklarında ve alışveriş merkezinde yaşanan olay sorulduğunda, yüzde 25'i bu hatırayı hatırladıklarını söyledi. Bu öğrenciler yalnızca araştırmacıların sağladıkları bu yalın olayı hatırlamakla kalmadı. Aynı zamanda kendilerine ait birçok ayrıntıyı da eklediler.

Bu çalışma, bellek sisteminin öneriye göre şekil aldığına dair ve şok edici derecede savunmasız olduğunu gösteren ilk çalışmalardan bir tanesiydi. Psikologlar klinikte insanların hafızalarına, Disneyland'da Bugs Bunny ile tanışmak (Bugs bir Disney karakteri olmasa da), bir düğünde etrafta hoplayıp zıplarken

bir kâse dolusu içkiyi gelinin anne ve babasının üzerine dökmek; sıcak hava balonuna binmek, köpekler veya diğer çocuklar tarafından saldırıya uğradıktan sonra hastaneye yatmak ve bir apartmana bir kargo uçağının çarptığını görmek gibi birçok net çocukluk anıları yerleştirebildiler.

Bu araştırma gerçekten rahatsız edicidir. Yaşamımızdaki, 11 Eylül, cinsel taciz, bir köpek saldırısından sonra hastaneye yatırılma gibi büyük olaylar hakkındaki hatıralarımıza güvenemezsek, daha küçük olaylarla ilgili olanlara nasıl güveneceğiz? Özellikle de yanlış anılarımız (geriye dönük halüsinasyonlar) hakkında bu kadar emin olabildiğimize göre, hayatımızda gerçekleşen herhangi bir olayın, bizim hatırladığımız gibi olduğuna nasıl inanacağız?

Şurası kesin ki, sıradan hafıza bizi çoğu zaman yarı yolda bırakıyor. Sadece bir şeyleri unuttuğumuz için değil, bazen fena hâlde yanlış hatırladığımız için. Örneğin, bir çalışmada erkekler, lise mezuniyetlerinin hemen ardından ve aradan onlarca yıl geçtikten sonra, tekrar mülakata alınmışlardır. İlk görüşmede, yüzde 33'ü lisede bedensel ceza aldığını bildirdi. Aynı adamlarla otuz yıl sonra tekrar röportaj yapıldığında, oran yüzde 90'a çıktı. Başka bir deyişle, erkeklerin yaklaşık yüzde 60'ı, okul yetkilileri tarafından fiziksel olarak dövüldüğüne dair gerçek sandıkları anılar üretmişlerdi.

Hafıza araştırmacıları, bu sonuçların fazla abartılmaması gerektiğine, hafızanın, yaşamlarımızın temel hatlarını korumak için oldukça iyi bir iş çıkardığına dikkat çekiyorlar. Benim adım gerçekten Jonathan Gottschall. Plattsburgh Lisesi'ne gerçekten gittim. Marcia ve Jon tarafından gerçekten büyütüldüm. 1980'lerin ortasında bir gün, küçük kardeşim Robert, masum bir biçimde derin dondurucuyu fasulye ve peynirli börek için eşelerken, onun kafasının arkasına gerçekten vurdum. (Ya da yaptım mı? Evet, yaptım. Robert onayladı ama olayın Toaster Strudel'in peşinde olduğu sırada gerçekleştiğini düşünüyor.) Yine de araştırma, anılarımızın bizim sandığımız gibi olmadığı-

nı gösteriyor. Birçoğumuz, hafızamızın istediğimiz zaman erişebileceğimiz güvenilir bilgilerle dolu olduklarına inanıyoruz. Ama durum o kadar basit değil. 2000 yılında çekilen *Memento* filminin hafızasını yitirmiş olan başkarakteri gibi, hepimiz, aslında hatırladığımız gibi gerçekleşmemiş ancak silinmesi imkânsız hatıralarla işaretlenmiş bir yaşam sürdürüyoruz. Çocukluğunuzda, yaş gününüzde, yeni bisikletinizden düştüğünüze dair hatıranız, diğer kazaların ve diğer doğum günlerinin hatıralarıyla karışabilir. Geçmişten bir şey hatırladığımızda, 'Sekiz Yaşında Bisiklet Kazası' yazan bir dosyaya erişmiyoruz. Bu hatıranın parçaları beynin değişik yerlerine dağılmıştır. Görme, ses, lezzet ve koku için anılar farklı yerlerde saklanır. Bisiklet kazasını hatırladığımızda, bir video oynamaya başlamaz; beynin her yerinden gelen veri parçalarını hatırlarız. Bu veriler daha sonra, parçaları ve fragmanları bir araya getirerek, biraz da şiirsel bir dille, tutarlı ve akla yatkın bir şekilde yeniden birleştirir ve hikâye anlatan akla gönderir.

Başka bir deyişle, geçmiş, aynı gelecek gibi, aslında yoktur. Her ikisi de aklımızın hayal ürünleridir. Gelecek, yaşamak istediğimiz hayatı şekillendirmek için kafalarımızda çalıştığımız olası bir simülasyondur. Geçmiş, geleceğin aksine, çoktan yaşanmıştır. Ama aklımızda temsil edildiği şekliyle, geçmişimiz de zihinsel bir simülasyondur. Anılarımız, yaşanmış olanların kesin ve güvenilir kayıtları değildir. Bunlar yaşanmış olanların tekrar yapılandırılmış hâlidir ve detayların (küçüklü, büyüklü) birçoğu güvenilir değillerdir.

Hafıza tam bir kurgu değildir; sadece kurgusallaştırmadır.

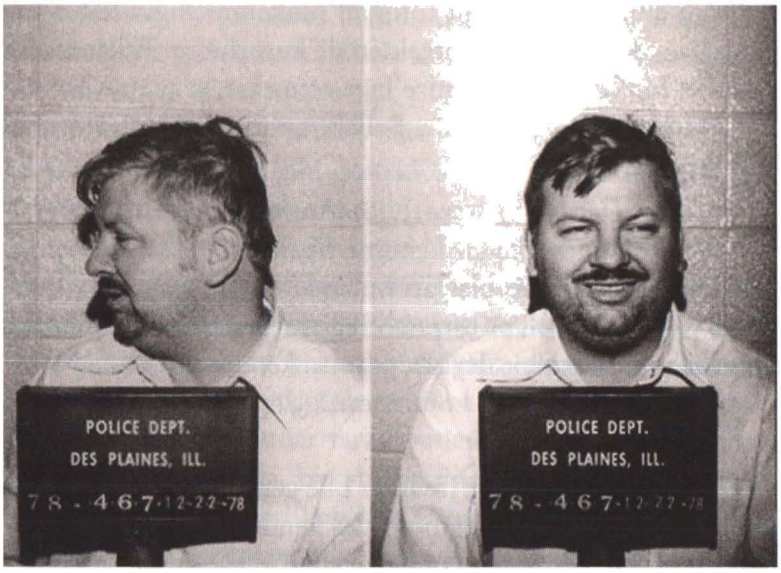
KENDİ DESTANLARIMIZIN KAHRAMANLARI

Bazı araştırmacılar, belleğin zayıflığı, unutkanlığı ve icatlarını göz önüne alarak, hafızanın pek işe yaramadığı sonucuna varmışlardır. Ancak, Psikolog Jerome Bruner'in gözlemlediği gibi, bellek "gerçeklerden başka birçok ustaya hizmet edebilir".

Belleğin amacı geçmişe ait fotoğraf mükemmelliğinde bir kayıt sağlamaksa, o zaman gerçekten de kusurludur. Fakat amacı daha iyi bir yaşam sürmemize izin vermekse, o zaman hafızanın esnekliği yararlı olabilir. Bellek, tasarım nedeniyle hatalı olabilir.

Psikolog Carol Tavris ve Eliot Aronson'un belirttiği gibi, bellek "güvenilmez, kendi kendine hizmet eden bir tarihçidir. Anılar sıklıkla, geçmiş olayları bulanıklaştıran, suçluyu yumuşatan ve gerçekte olanı çarpıtan, egoyu besleyen bir ön yargı ile şekillenir. Başka bir deyişle, geçmişi kendi yaşam hikâyelerimizde kahramanlığımızı korumamıza izin verecek şekilde yanlış hatırlıyoruz.

Gerçekten de korkunç insanlar bile genellikle antagonist olduklarını bilmezler. Örneğin, Hitler kendisinin kötülüğü ortadan kaldıracak ve dünyaya binlerce yıl sürecek huzuru getirecek cesur bir şövalye olduğunu düşündü. Stephen King'in, *Misery* (Sadist) adlı romanında kötü insanlar için yazdıkları, gerçekteki kötüler için de geçerli: "Paul Sheldon'ı tutsak tutan hemşire Annie Wilkes, bize psikopatik görünebilir. Ancak kendisinin tamamen mantıklı ve makul, hatta kahraman olduğuna inandığını hatırlamak önemlidir." Araştırmalar, sıradan insanların yanlış bir şey yaptığında (sözünden cayma, cinayet işleme), genellikle suçluluklarını reddeden veya en azından makul göstermeye çalışan bir ifade ile konuştuklarını göstermektedir. İnsan hayatında, bu kendini temize çıkarma eylemi, o kadar güçlüdür ki, Steven Pinker bunu 'Muhteşem İkiyüzlülük' olarak adlandırmıştır.



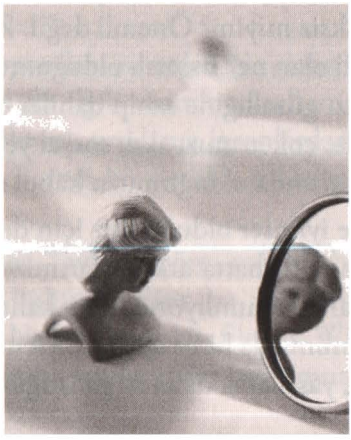
1970'lerde otuz üç çocuğa tecavüz ettikten ve öldürdükten sonra, John Wayne Gacy, "Kendimi bir failden çok bir kurban olarak görüyorum. Çocukluğumda aldatıldım" demişti. Medyanın onu kötü bir adam, "bir pislik ve günah keçisi" gibi gösterdiğinden şikâyet etmişti.

Bu, kendimizi kendi destanlarımızın kahramanları olarak görme eğilimimiz, benliğimizi çarpıtıyor. Ne de olsa, akla yatkın bir kahraman olmak kolay değil. Kurgu kahramanları çoğunlukla genç, çekici, zeki ve cesurdur - çoğumuzun olmadığı şeyler.- Kurgu kahramanları genellikle yoğun çatışma ve dram içeren ilginç hayatlar yaşarlar. Biz yaşamayız. Ortalama Amerikalılar, perakende satışı veya kübiklerin içine sıkışmış işlerde çalışır. Geceleri de bir yandan Miracle Whip sosuna batırdıkları kızartmalarını yerken, bir yandan da televizyonda ilginç maceralar yaşayan kahramanları izlerler.

Ancak bir noktada, kurgulardaki kahramanlar gibi olmak isteriz. Bu da, kendimizi aslında kim olduğumuz konusunda kandırdığımız anlamına gelir. Nasıl göründüğünüze dair bir inancınız varken, hiç kendi fotoğrafınızla karşılaştığınızda as-

lında ne kadar şişman, sarkmış, kırışık veya kemikli olduğunuzu görüp şaşırdınız mı? Birçok insan neden fotoğraflarda aynalardaki kadar çekici görünmediğini anlayamaz. Bu bazen fotoğrafın kötü çekilmiş olması nedeniyle olsa da, esasında bilinçsizce, en iyi görüntümüzü yakalayana kadar (gıdığımızı yok etmek için çenemizi kaldırmak, kırışıklıkları ve gözaltı torbalarımızı yumuşatmak için kaşlarınızı kaldırmak gibi) aynalara poz vermemizle ilgilidir. Büyük bir yalan görene kadar aynada kendimize şekil veririz. Bu, sürekli olarak yaptığımız şey, aslında iyi bir mecaz. Yani, gerçek olandan daha iyi bir öz imaj oluşturma.

Sıradan insanlardan kendilerini tanımlamaları istendiğinde, birçok olumlu nitelikleri listelerler. Olumsuz olanlara daha az yer verirler. Örneğin, Thomas Gilovich'in bir milyon lise son sınıf öğrencisinin katıldığı anketi içeren *How We Know What Isn't So* adlı kitabında raporladığı gibi, "çocukların % 70'i lider olabilme yeteneğine sahip olduğunu düşünürken, sadece % 2'lik bir oran böyle bir yeteneğinin olmadığını bildirdi. Başkalarıyla iyi geçinme kabiliyeti açısından ise, neredeyse tüm öğrenciler ortalamanın üzerinde olduklarını, % 60'ı ilk % 10'luk dilimde yer aldığını ve % 25'i ilk % 1'lik dilimde olduğunu düşünmüşlerdir!" Bu öz değerlendirmeler gerçeklerden çok uzak:



Öğrencilerin dörtte birlik bölümünün yüzde 1'lik ilk dilime girmeleri mümkün değildir.

Gençliğin kibrinden kaynaklanan bu aşırı tahminleri yargılayamayız. Hepimiz bunu yapıyoruz. Örneğin, yüzde 90'ımız ortalamanın üstünde sürücüler olduğumuzu düşünüyoruz ve üniversite profesörlerinin yüzde 94'ü de işlerinde ortalamadan daha iyi olduğunu düşünüyor. (Dürüst olmak gerekirse rakamın çok düşük olmasına şaşırdım.) Üniversite öğrencileri genellikle, yüksek derece ile mezun olacaklarına, maaşlarının yüksek olacağına, işlerini çok seveceklerine, ödüller kazanacaklarına ve yetenekli çocuklar doğuracaklarına inanmaktadırlar. Ayrıca üniversite öğrencileri, kovulmayacaklarına, boşanmayacaklarına, etik olmayan davranışlar sergilemeyeceklerine, kanser olmayacaklarına, depresyon veya kalp krizi geçirmeyeceklerine de inanıyorlar.

Psikologlar buna "Wobegon Gölü etkisi" diyor: Yani Wobegon Gölü etkisi de dâhil olmak üzere, herhangi bir olumlu özellik söz konusu olduğunda, ortalamanın üzerinde olduğumuzu düşünmemiz. Birçoğumuz, öz değerlendirmelerimizde tarafsız olduğumuzu düşünürüz. Wobegon Gölü etkisi bizimle değil, diğer insanlarla ilgili bir durumdur. (Dürüst olun, bunu düşündünüz mü?) Başarısızlıklarımızı kabul etmeye istekli olduğumuzda bile, mevzu bahis konuyu kötüleme ihtimalimiz var. Sporda beceriksiz miyim? Önemli değil. Zaten spor önemli değil. Peki, önemli olan ne? Başarılı olduğumuz konular. Birçoğumuz, film yıldızı güzelliğine sahip dâhiler olmadığımızı seve seve kabul etsek de, çok azımız, akıl, sosyal yetenek veya çekicilikte ortalamanın altında olduğumuzu kabul ederiz.

Bu her yönüyle iyimser olduğumuz için değil; sadece kendimizi diğer insanlardan, hatta arkadaşlarımızdan bile daha çok olumlu kişiler olarak tanımlıyoruz. Biz kahramanlarız. Diğer herkes, kişisel dramımızda birer oyuncu. Gençken her ne kadar etkileyici olsak da, yaş alarak daha da geliştiğimizi düşünüyoruz.

Bu nedenlerden ötürü, Psikolog Cordelia Fine, kendini bilme fikrini 'fars' ve 'kabul edilebilir bir kurgu' olarak adlandırıyor.

Kendini önemli zannetme hayli erken yaşlarda ve bir intikamla başlar. Küçük çocuklar, kendi özellikleri ile ilgili görkemli bir görüş açısına sahiptir. Bu durumla, bir yaz, kızım Annabel daha üç yaşındayken karşılaştım. Nefes kesen bir hıza sahip olduğu konusunda ikna olmuştu. Ne kadar hızlı? O, babasından ve kesinlikle ablasından daha hızlı.

Üçümüz sık sık arka bahçenin bir köşesinden diğer köşesine yarışırdık. Bitiş çizgisine yaklaşırken numara yaptığım için Annabel yanımdan geçer ve böylece ikinci olurdu. Ama altı yaşında ve uzun bacaklı olan Abby, öne geçmesine hiç izin vermezdi. Abby her defasında küçük kız kardeşine toz attırdı. Her ne kadar birçok başarısızlıktan muzdarip olsa da Annabel'in muazzam hızına dair güveni hiç sarsılmadı.

Belki onuncu kez kaybedişinden sonra, Annabel'e "Kim daha hızlı, sen mi, Abby mi?" diye sordum. Cevabı, diğer tüm ezici yenilgilerden sonra olduğu gibi gururlu ve kendinden emindi: "Ben daha hızlıyım!" Bunun üzerine, "Annabel, sen mi yoksa bir çita mı daha hızlı?" diye sordum. Daha önce belgesellerden izlediği için, Annabel çitaların korkutucu derecede hızlı hayvanlar olduklarını biliyordu. Ama kendisinin de bir o kadar hızlı olduğuna inanıyordu. Biraz daha düşük bir güvenle, "Ben mi?" dedi.

Durum depresyondaki insanlar için daha farklıdır. Depresif insanlar, kendileri ile ilgili olumlu yanılsamalarını yitirdikleri için kişisel niteliklerini, ortalama insanlardan daha makul olarak değerlendirir. Berrak bir netlikle o kadar da özel olmadıklarını görürler.

Psikolog Shelley Taylor'a göre, sağlıklı bir akıl, kendisine yalan iltifatlarda bulunur. Eğer bu yalanları söyleyemiyorsa, sağlıklı değildir. Neden? Çünkü filozof William Hirstein'ın söylediği gibi, olumlu yanılsamalar bizi umutsuzluğa sürüklenmekten korur:

> Gerçek iç karartıcıdır. Büyük olasılıkla hastalanarak öleceğiz; tüm arkadaşlarımız da aynı şekilde ölecek; küçük bir gezegendeki önemsiz küçük noktalarız biz. Belki de muhteşem zekânın ve öngörülerin ortaya çıkmasıyla birlikte, kendini aldatma ve bunun sonuçlarından kaçınma ihtiyacı da ortaya çıkıyor. Daha büyük sahnede, limitlerimiz olduğunun ve önemsizliğimizin temelden inkâr edilmesi gerekir. Sabahları yataktan kalkabilmek için belli miktarda cesaret gerekir.

İlginç olan ise, bu Prozac ve Zoloft çağında bile, depresyonla mücadele etmenin en yaygın yollarından biri hâlâ bir psikoterapistle konuşmak. Psikolog Michele Crossley'e göre, depresyon sıklıkla 'tutarsız bir hikâyeden', 'kendini yeterli ifade edememekten' veya 'işlerin ters gittiği bir hayat hikâyesinden' kaynaklanıyor. Psikoterapi ise, mutsuz insanların hayat hikâyelerini düzeltmelerine yardımcı olur. Kelimenin tam anlamıyla onlara yaşayabilecekleri bir hikâye verir. Üstelik bu işe yarar. *American Psychologist*'te yer alan bir makaleye göre, kontrollü bilimsel çalışmalar, konuşma tedavisinin antidepresan ilaçlar veya bilişsel-davranışçı terapi gibi yeni tedaviler kadar (ve belki de çok daha fazla) işe yaradığını göstermektedir. Bu nedenle bir psikoterapist, hastaların yaşam hikâyelerini gözden geçirmelerine yardımcı olan ve böylece kahramanların (elbette, acı çeken ve kusurlu ancak ışığa doğru ilerleyen kahramanlar) rollerini tekrar oynayabilmelerini sağlayan bir çeşit senaryo doktoru olarak görülebilir.

Tüm bu araştırmalar, kendi hikâye anlatma zihinlerimizin (kendi hayal gücümüzün) muhteşem ustaları olduğumuzu gösteriyor. Kendimizi çok kararlı ve gerçek olarak algılıyoruz. Ancak anılarımız, sandığımızdan daha az kendi yaratım sürecimizi baskılar. Sürekli olarak umutlarımız ve hayallerimiz tarafından çarpıtılırlar. Öleceğimiz güne kadar, kendi hayatlarımızın hikâyelerini yaşarız. Yazımı devam eden bir roman gibi; hayat hikâ-

yelerimiz de güvenilmez bir anlatıcı tarafından devamlı değiştirilir, geliştirilir, düzenlenir ve tekrar tekrar yazılır. Biz, büyük ölçüde, kendi kişisel hikâyelerimiziz ve bu hikâyeler, gerçeklerden daha gerçek.



Hikâyenin Geleceği

İnsanlar Masal Diyarı'nın yaratıklarıdır. Masal Diyarı bizim evrimsel nişimiz, özel yaşam alanımızdır. Masal Diyarı'nın cazibesine kapılırız. Çünkü bu bizim için iyi bir şeydir. Hayal gücümüzü besler; ahlaki davranışımızı pekiştirir; bize, içinde pratik yapmamız için güvenli bir dünya verir. Hikâye, insan sosyal yaşamının yapıştırıcısıdır. Grupları tanımlar ve onları bir arada tutar. Masal Diyarı'nda yaşarız. Çünkü Masal Diyarı'ndan başka bir yerde yaşayamayız. Masal Diyarı bizim doğamızdır. Biz de hikâyeler anlatan hayvanlarız.

Ezelden beri, insanlar rüya görür ve hayal kurar. Çocuklar haşarılıklar yapar ve abartırlar. Bunu yapmak için programlanmışız. Buna rağmen birçok insan, kurgunun hayatımızdaki merkezi yerini kaybettiğinden, bir kültür olarak Masal Diyarı'nı terk ediyor olmamızdan endişe ediyor. Roman genç bir tür, ancak yüz yıldır eleştirmenler onun ölüm ilanını bıkıp usanmadan yazıp duruyorlar. Teknolojik değişiklikler onun kıyametini hecelemiyor olsa da, kültürel DEHB (Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu) bunu yapıyor. Tiyatro ve şiir daha da kötü durumda. Tiyatrolar sonu yaşamamak için gittikçe daha fazla mücadele ediyor. Şairler, şiiri kimin öldürdüğü hakkında mütemadiyen suçlamalarda bulunuyorlar. Üniversite edebiyat

bölümleri de büyük sıkıntıda. İngilizce bölümleri onlarca yıldır kan kaybediyor. Büyük ve muhtemelen kalıcı bir depresyonun ortasında kaldılar. Doktora derecesi olanların üçte biri tam zamanlı iş bulamıyor.

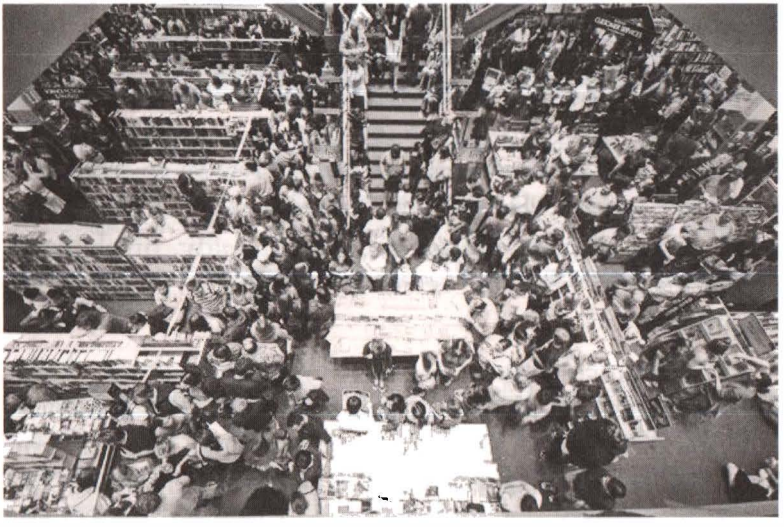
İnsanların endişelendiği sadece 'daha yüksek' kurgusal formlar değil. 'Alt' formlar da büyük bir mücadele veriyor. Ucuz ve çirkin 'realite' şovları, senaryolu dizilerin yerlerini alıyor. Video oyunları -ve diğer dijital eğlenceler- yükselişte. İzleyicileri geleneksel hikâyeden uzaklaştırıyorlar. Şimdilerde oyun endüstrisi sadece kitap endüstrisinden değil, sinema endüstrisinden bile daha büyük. 2010 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare 3* ilk 24 saatte *Avatar* filminden çok daha fazla para kazandı. (360 milyon dolar.)

Bu eğilimler, kurgunun yavaş yavaş öldüğünü göstermez mi? David Shields öyle düşünüyor. *Reality Hunger* (Gerçeklik Açlığı) adlı manifestosunda, Shields, geleneksel kurgu biçimlerinin tümünün kullanıldığını, eskidiğini ve sararıp solduğunu söyler. Eski bir romancı olan Shields, belli ki bu sevgisinden bıkmış ve süreci hızlandırmaya yardımcı olmak istemekte: "Kültürün kendisi için hiçbir zaman daha az merkezi bir noktaya gelmemiş olan kurguyu kötülemeye geldim."

Ancak Shields durumu abartıyor. Romanı ele alın. Ölmekte olduğuna dair söylentiler saçmalık boyutunda. Her nedense, edebi aydınlar, romanın son günlerini yaşadığımıza dair mazoşist bir kavramla yaşamayı seviyorlar. Oysa her yıl, dünya genelinde on binlerce yeni roman yayımlanıyor ve satış rakamlarında da bir düşüş yok. Sadece ABD'de her saat yeni bir roman yayımlanıyor. Bunlardan bazıları inanılmaz sayılarda satıyor ve hatta film olarak çekilerek kültürler arası sınırları aşıyorlar.

En son ne, gençler ve yetişkinleri Stephanie Meyer'in *Alacakaranlık Destanı* veya J. K. Rowling'in *Harry Potter* kitaplarından (bu kitapların tamamı Savaş ve Barış'tan iki kat daha uzun) daha çok sevindirdi? En son ne zaman bir roman, Tim LaHaye

ve Jerry Jenkins'in 65 milyon satılan, kıyamet sonrasını anlatan *Left Behind* serisinden daha büyük bir kültürel sıçrama yaptı? En son ne zaman yazarlar, sadık bir okuyucu kitlesine sahip olup, John Grisham, Dan Brown, Tom Clancy, Nora Roberts, Stephen King veya Stieg Larsson gibi isimlerden daha fazla kitap sattı? Bir edebiyat türü ne zaman, yılda ortalama bir milyar dolar getirisi olan romantik romanın popülerliğini geride bıraktı? J. K. Rowling'in yapabileceği gibi bir romancı her zaman banka hesabında aynı meblağa sahip olduğu ile ilgili, ne zaman övünebildi?



Gece yarısına kadar kuyrukta bekledikten sonra; okuyucular, Harry Potter ve Ölüm Yadigârları'nın (2007) kopyalarını almak için California'da bir kitapçıdalar.

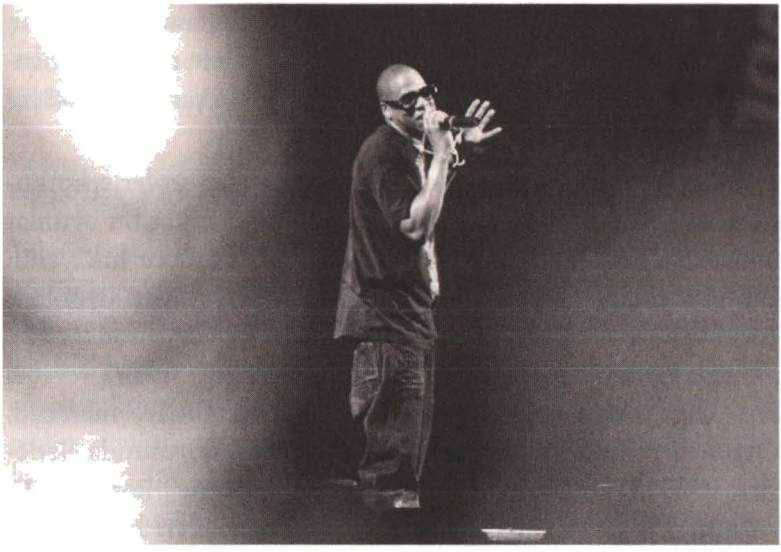
Edebi romanlar daha zor zamanlar geçiriyorlar. Ama ne zaman zor zamanlar geçirmediler ki? Ukala okurları hedef alan romancılar, kitaplarını okuyanlar sadece onlar olduğunda şikâyet etmemeliler. Yine de son on yılda, Ihan McEwan'ın *Atonement* (Kefaret), Yann Martel'in *Life of Pi* (Pi'nin Yaşamı), Jhumpa Lahiri'nin *The Namesake* (Adaş), Khaled Hosseini's

The Kite Runner (Uçurtma Avcısı), Jonathan Franzen'ın (onu Times dergisinin kapağına yerleştiren) *Freedom* (Özgürlük) ve Cormac McCarthy'nin *The Road* (Yol) romanları gibi birçok edebi roman, geniş bir okuyucu kitlesi ile buluştu.

Öyleyse, romanın öldüğünü duyduğunuzda, şöyle tercüme edin: "En çok satanlar listelerini dolduran romanlardan hiç hoşlanmıyorum, bu yüzden onlar sayılmaz."

Fakat ya roman gerçekten ölmekteyse ya da sadece gerçek kültürel ilgisizliğe boğulmuşsa? Bu hikâyenin gerilemesine işaret eder mi? Benim gibi bir kitap kurdu için, romanın son bulması çok üzücü bir şey olurdu. Ancak David Shields'in vurguladığı gibi, bu *hikâyenin* sonu olmazdı. Roman ezelden beri bir edebi biçim değildir. Romanın eskiden gelen öncülleri olmasına rağmen, yalnızca on sekizinci yüzyılda egemen bir güç olarak yükseldi. Biz, romanlardan çok önce hikâye yaratıklarıydık. Eğer bir gün dikkatimiz başka bir alana kaysa ya da teknolojik gelişmeler romanı yok etse bile, hikâye yaratıkları olarak kalmaya devam edeceğiz. Çünkü hikâye evrimseldir. Biyolojik bir organizma gibi, kendisini ortamının taleplerine sürekli olarak adapte eder.

Peki, ya şiirler? Andrew adında çok yetenekli, şair bir arkadaşım var. Bazen bira içmek için buluşuruz ve o da bana modern dünyada şiirin statüsündeki düşüşten dert yanar. Bana şairlerin bir zamanlar rock yıldızları gibi olduklarını söyler. "Byron, bir barda, bir parkta ya da kendi evinin salonunda, üzerine atlayan bir çift ipek paçalı kadın iç çamaşırı olmadan hareket edemezdi." der. Fakat ona her seferinde, şairlerin hâlâ birer yıldız olduklarını; hâlâ üstlerine iç çamaşırları atıldığını hatırlatırım. İnsanlar hâlâ şairlerin anlattığı küçük, yoğun hikâyeleri sever. Hatta bu küçük hikâyelere melodi, müzik aletleri ve bir şarkıcının sesinin duygusu eşlik ettiği sürece, onları her zamankinden daha çok seviyorlar.



Yale University Press'in 2010 yılında, dokuz yüz sayfalık rap şarkı sözleri koleksiyonu olan Rap'in Antolojisi'ni yayımlaması, bilim insanlarının hip hop tarzını, şiir sanatı kadar ciddiye almaya başladığını gösteriyor. *Kafiyeler Kitabı: Hip Hop Şiir Sanatı* kitabında, İngiliz Profesör Adam Bradley, rap müziğinin "dünya tarihindeki en hızlı yayılan şiir" olduğunu savunuyor ve ekliyor "En iyi MC'ler - Rakim, Jay-Z [burada resimde], Tupac ve diğerleri gibi - Amerikan şiirinin devleri ile birlikte düşünülmeyi hak ediyorlar."

Bizimki şiirin öldüğü değil; şarkı şeklinde zafer kazandığı çağdır. *American Idol* çağıdır. İnsanların en sevdikleri şiirlerin yaklaşık on ya da yirmi binini, kalça ceplerine yerleştirilmiş küçük beyaz dikdörtgenlerde sakladığı çağdır. Birçoğumuzun bu şiirlerin yüzlercesini ezbere bildiğimiz çağdır.

Kızım Abby, elinde tahta kaşıkla oturma odasında dans ediyor, saçlarını savuruyor, kalçalarını sallıyor ve yeni Taylor Swift CD'si ile birlikte şarkı söylüyor. Şarkı anlamadığı bir noktaya geldiğinde, duruyor. Kulağını hoparlöre yaklaştırıp, modern bir Romeo ve Juliet hikâyesi ile ilgili kelimeleri öğrenmeye odaklanıyor. Küçük kız kardeşi de prenses elbisesi ve tacı ile çılgınca dans ediyor, dudaklarını kendi tahta kaşığına doğru hareket ettiriyor ve kelimeleri biliyormuş gibi yapıyor.

Kızlarım belirli bir yerde ve belirli bir zamanda yaşıyorlar. Ama oturma odamda olup bitenler çok eskilere dayanıyor. İnsanlar var oldukları sürece, ritmi, melodiyi ve şarkının hikâyelerini sevecekler.

Ölen şeylerin korkusu olduğu gibi, yükselen şeylerin korkusu da var. Video oyunları buna en iyi örnek. Fakat bu oyunlar hikâyeden uzaklaşan bir hareketi mi, yoksa sadece hikâyenin evrimindeki bir aşamayı mı temsil ediyorlar? Video oyunları, çocukken oynadığım Asteroids, Pac-Man, Space Invaders gibi ilk atari oyunlarına göre büyük ölçüde değişti. Şu sıra revaçta olan çoğu video oyunu, yoğun bir biçimde hikâye merkezli. Oyuncu, zengin bir dijital Masal Diyarı platformunda ilerleyen, sanal bir karakteri (bir avatarı veya 'mini-me') kontrol ediyor. Bir *PC Gamer* dergisi alın; spor simülatörleri hariç, çoğu video oyununun bilinen sorun yapısı ve şiirsel adalet etrafında düzenlendiğini göreceksiniz. En çok testosterondan sarhoş olan genç erkeklere pazarlanan bu oyunlar, genellikle ürkütücü bir şiddete ama aynı zamanda kahramanlığa ilişkin hikâyelerdir. Bu tür oyunlar, oyuncularını hikâye dışı bırakmaz; tam tersine onları bir aksiyon filminin sert kahramanı olacakları bir hayal dünyasına sürükler.

Ortalama video oyununun konusu - ortalama aksiyon filminiki gibi - genellikle klişedir, (bir erkek, bir silah, bir kız) ama daha zengin bir şeyin zirvesindeyiz. Romancı ve Eleştirmen Tom Bissell'in *Extra Lives (Fazladan Hayatlar)* adlı kitabında belirttiği gibi, hâlâ keşfedilen ve tekrar tekrar düzenlenen yeni bir hikâye anlatımı biçiminin doğumunda yer alıyoruz. Hırslı tasarımcılar, oyunun çekiciliğini müzikal, görsel ve anlatı sanatının gücüyle birleştirmeye çalışıyor. Örneğin, Sony PlayStation'ın *Heavy Rain* oyununun yazarı/yönetmeni David Cage, oyun tasarımını Citizen Kane'in (Yurttaş Kane/1941) devrimci tarzında öne çıkarmaya çalıştı. *Heavy Rain* bir video oyunu değil, 'etkileşimli film' olarak tasarlandı. Burada bir çocuğu Origami Katili olarak bilinen seri bir katilden kurtarmaya çalı-

şan birçok karakterin rolünü oynarsınız. *Heavy Rain* boyunca, 'oyuncu' birkaç farklı karakterde (Origami Katili dâhil) yaşar ve hikâyenin nasıl biteceğini belirleyen kararlar alır.

GERÇEK YALANLAR

Televizyonda da öyküyü deneyimleme biçimimiz değişiyor gibi görünüyor. Ancak televizyon hâlâ ana hikâyeyi aktaran bir teknoloji. Realite şovlarının yükselişi ve senaryolu programların kaldırılması, medeniyetin olmasa bile, kurgunun sona geldiğine dair korkunç bir işaret olarak algılandı. Ancak bu zevksiz realite şovları, televizyonda yer alan dramanın altın çağı ile aynı anda yükselişe geçti (*The Wire, Mad Men, Breaking Bad, Sopranos*). Ayrıca, realite şovlarının kurgusal olmadığını söylemek pek de mümkün değildir zaten. Realite şovlarında yapımcılar, birbirine yabancı olan insanları mümkün olduğunca dramatik bir çatışmaya sokmak için evlerde veya ıssız adalarda tutarlar. 'Karakterler', bir dereceden sonra rol yapmaya başlar. Kameraların kendilerini kaydettiğini bilirler. Asabi, saf ya da seks bombasını oynamaları gerektiğini bilirler. En önemlisi öfkenin ekranda yer bulduğunun farkındadırlar. Editörlerden oluşan ekiplerle birlikte, realite şov yazarları (evet, yazarları) ham çekimler yapar ve bunları klasik hikâye satırlarına dönüştürürler. *Extreme Makeover, Queer Eye, Osbournes, New Jersey'nin Gerçek Ev Hanımları, Balina Savaşları, Jon ve Kate Plus 8* ve bunlar gibi diğer realite şovları, evrensel hikâye anlatım prensiplerini yakından takip eder.

Örneğin, Spike TV'nin *The Ultimate Fighter*'ında bir grup genç erkek, istedikleri kadar bedava içki içebildikleri, ancak televizyon izlemeleri, kitap okumaları, telefonla kız arkadaşlarını ya da karılarını aramalarının yasak olduğu muhteşem bir eve taşınırlar. Burada amaç, erkekleri olabildiğince germek ve kavga çıkmasını sağlamaktır. *Survivor* gibi, *Ultimate Fighter* da sonuna kadar ayakta kalabilecek olanın kazanacağı bir yarışma-

dır. *Ultimate Fighter*'ın orijinalliği, tüm yarışmacıların özellikle bir şeyi iyi yapmalarıdır: Sekizgen çelik bir kafese girip diğeri pes edene kadar dövüşmek. *The Ultimate Fighter*'da adada oy alamazsınız; kafeste dövülürsünüz. Gösterinin onuncu sezonunda, Meathead adlı bir kafes dövüşçüsü, Scott Junk adlı bir dövüşçüyü, gözünü de fena hâlde yaralayarak yendi. Bu durum, Meathead'le yüzleşmek için hemen spor salonuna koşan yakın arkadaşı Big Baby'yi kızdırdı. Eski bir NFL yan hakemi olan devasa Big Baby, ağır yumruklarıyla Meathead'e vurmaya başladı. Bir yandan boğuk bir sesle, Meathead'in suratına bağırıyordu, "Bana yumruk salla, lütfen! Vur bana, orospu çocuğu! Bana vur! Bana seni öldürmem için bir sebep ver, orospu çocuğu!" Meathead, Big Baby'ye bakıyordu ve sonra sanki kimsenin fark etmemesini umarak, geriye doğru küçük bir adım attı.

Ultimate Fighter'da, Big Baby iyi, Meathead ise kötü adam olarak tanıtılmıştı. Korkutucu yapısına rağmen, Big Baby, iyi yetiştirilmiş, sakin, kibar bir güneyli erkekti. Meathead şovun dışlanan karakteriydi. Diğer dövüşçüler onun çok yalan söylediğini düşünüyor, zekâsına ve cesaretine hakaret ediyorlardı. Fakat her iki karakter de - E M. Forster'ın kullandığı terimle - düz değildi. Meathead yalnız kalıp, kameraya konuşunca, şovun en zeki yarışmacısı olduğu ortaya çıktı. İşinin tehlikeli olduğunu ve kafese her girdiğinde, büyük ve korkutucu adamların bilinçsizce onu dövmek veya boğmak için ellerinden geleni yapmaya çalıştığını düşünüyordu.

Bu arada Big Baby kibar bir dev gibi gözükse de, karanlık tarafı onu ilginçleştirdi. İki temel kişilik arasında gidip geliyordu: Neşeli ve öfkeli. Koçu Rampage Jackson, Big Baby için 'dünyada sizi öldürecek en iyi adam' yorumunu yapmıştı.

The Ultimate Fighter aşırı çatışma durumlarını gösteren, gerçek kişilerin (oyuncuların değil) görüntülerine dayanır. Aslında şov pek kurgu değildir. Ama tamamen gerçek de değildir. Bizi hikâyelere çeken her şeyi sunar (Klasik hikâye ve karakter arkla-

rı olan, aşırı ve sıklıkla şiddetli çatışma.). Ama bize bir şey daha verir: Zorlayıcı bir gerçekçilik duygusu. Çoğu kurgu, özgünlük için büyük çaba sarf etmek zorundadır. Gerçekliği sağlamak, kurgu sanatının önemli bir parçasıdır. Realite şovlarının böyle bir çabaya ihtiyacı yoktur. Robert De Niro'nun Raging Bull'da (*Kızgın Boğa/1980)* yarı deli bir dövüşçüyü canlandırması, sinema tarihinin en iyi performansları arasında yer alır. Ama yine de bir performans, bir roldür. De Niro öfkeyle deli gibi davrandığında, Big Baby'nin gerçekten kontrolü kaybettiği zaman olduğu kadar inandırıcı ya da korkutucu değildir.

Realite şov spektrumunun diğer ucunda ABC'nin *Super-Nanny*'si var. Her bölüm cesur bir İngiliz dadısının (Jo Frost) kargaşa içinde bir eve gelmesi ile başlar. Ebeveynler etkisizdir. Çocuklar ise küçük canavarlardır. Dadı, aileyi bir yandan başını olumsuz biçimde sallayıp, kameraya bakıp gözlerini devirerek, bir veya iki gün gözlemler. Sonra yasayı uygulamaya koyar. Dadı, evi kargaşadan kurtararak düzen sağlar: Temiz bir ev, bilge ve sevgi dolu ebeveynler, saygılı ve iyi huylu çocuklar. Daha sonra ufak tefek İngiliz dadı arabasına biner ve küçük aileyi sonsuza dek mutlu yaşamlarıyla baş başa bırakır.

Ne fantezi ama! Çok az sayıda program *SuperNanny*'nin 'gerçeklik' kostümünü utanmadan giydiği kadar iyi giyebilir. *SuperNanny* gibi şovlar, ortalama kurgu çalışmalarından daha az gerçekçidir. İyi kurgu, yoğun biçimde gerçeklere dayalı yalanlar söyler. *SuperNanny*'de yalanlarla dolu ama yeterince iyi olanlarla değil.

The Ultimate Fighter ve *SuperNanny,* realite şovlarının kurgu olduğunu gösteriyor. Ancak bunlar, yalanların ve çarpıklıkların çoğunlukla yazı odasında değil de, stüdyoda gerçekleştiği yeni bir kurgu türü.

İçinde bulunduğumuz yıllar, hikâye ile geçimini sağlayan insanlar için yadsınamaz derecede gergin zamanlar. Yayıncılık, film ve televizyon zorlayıcı bir değişim geçiriyor ve tüm bun-

ların arasında, hikâyenin özü değişmiyor. Hikâye anlatma teknolojisi, sözlü hikâyelerden kil tabletlere, el yazmalarına, basılı kitaplara, filmlere, televizyonlara, Kindles'a ve iPhone'lara doğru gelişti. Bu durum, iş modellerinde büyük hasara yol açıyor. Ama temelde hikâyeyi değiştirmiyor. Kurgu, her zaman olduğu gibi ve var olmaya devam ediyor:

Karakter + Belirsizlik +Kurtulma Teşebbüsü

Fütüroloji aptal bir oyundur. Ama bence, hikâyenin insan hayatından dışlanıyor olduğu endişesi tamamen yanlış. Gelecek, bizi kurguya en başta çeken şeylerin yoğunlaşmasını, hatta mükemmelliğini görecektir. Hikâyenin çekim kuvveti daha da artacak. Siber-Masal Diyarlarında kalacak ve bunu çok seveceğiz. Bir çevrim içi oyuncunun belirttiği gibi, "Gelecek, gerçeklik için kasvetli görünüyor".

MASAL DİYARINA GERİ DÖNÜŞ

Güneşli bir sonbahar günüydü. Ethan ve arkadaşları, Georgia Flovilla'daki Indian Springs Eyalet Parkı'nın ormanlarında koşuya çıkmışlardı. Park korucularının ve diğer kampçıların bakışlarını görmezden gelerek, kamp alanlarından ormana doğru geçtiler. Onlar canavarları, canavarlar da onları avlıyordu. Orkları kılıçları ile öldürdüklerinde "Öl, aptal canavar!" diye bağırıyorlardı.

Sessiz anlarda da karakterlerinden çıkmıyorlardı. Asabi Magnus Tiger Blood, Sör Talon'dan özür diledi: "Akıllı değilim. Sadece nasıl dövüşüleceğini ve bir de birkaç rünik yazıyı biliyorum." Sör Talon asil bir ruhtu: "Beyefendi, belli ki sözleriniz kalbinizden geliyor." Yabancı diyarlardan gelen tüm kahramanlar selamlandı: Büyülü Glade, Mükemmel Birlik İmparatorluğu, Fırtına Kayası, Goblin Şehri.

Ethan, kadın kıyafetleri satan, ucuz bir mağazadan satın alınan kabarık beyaz bluz ve siyah tayt ile ortaçağa uygun bir görünüm sağlamıştı. Erin adında bir peri ise, saten bir elbise, bale ayakkabıları ve elastik bantların tuttuğu kanatlar giyiyordu. Silahları koli bandıyla sarılmış ahşap veya köpüktü. Kostümlerin kaba olması ya da ağaçların arasına gerilmiş olan mavi muşambanın bir zindanın girişine benzemiyor olmasının hiçbir önemi yoktu. Oyuncuların hayallerinde, köpükten bir oyuncak korkunç bir silaha, bir kir lekesi geceleri insanları takip eden bir Goblin suratına ve ucuz bir takı parçası, kutsal kâseye dönüşebiliyordu.

O hafta sonu Ethan ve yoldaşları -Kurt, Aerie, Heinrich Irongear, Dusk Whisper ve diğerleri- hayatta kalabilmek için savaştılar ve kaçtılar. "Aşırı pis bir mağarada, yarı fare yarı kurt yaratıklarla" mücadele ettiler. Bilmeceler çözdüler. Büyüler yaptılar. Kendi aralarında savaştılar ve hikâyeler uydurdular.

Ve sonunda, bir orman yolunda gizlenen Mandrakları buldular. Mandraklar yarı insan, yarı sebze olan çok kötü yaratıklardı. Birçok cesur savaşçı ve güzel kız, sadece saniyeler içinde Mandrak çalılıkları tarafından yutulmuştu.

Yanında beraber savaştığı kahraman yoldaşları ile Ethan, köpükten topuzunu Mandraklara karşı savururken şöyle sesler duyuluyordu:

Vuruş gücü!
Bam!
Savuştur!
Gir içeri! Onu kuşat!
İki tane daha Mandrak!
Fwaaapppp!
Vuruş gücü 2!
Ada!
Fff ff -bapppp-pah-pah-pah!

Ölümcül darbe!
Arrrrrgggghhhh!

Ormanı iyi ve saf olan her şey için güvenli hâle getirdikten sonra, kahramanlar kulübelerine geri döndüler. Birbirlerine gerçek isimleriyle hitap ederek, eşleri ve çocukları hakkında laf ladırlar. Sonra arabalarına bindiler. Goblin Şehrine veya Fırtına Kayalarına değil, Atlanta'daki banliyölerine gittiler. Kırklı yaşlarında olan Ethan Gilsdorf, yeni arkadaşlarına veda etti. Fantezi oyun alt kültürü hakkında yazdığı kitap üzerinde çalışmaya devam etmek için Boston'a uçtu.



Rus LARP oyuncuları, kurgusal ikinci bir felaketten sonra, Çernobil nükleer reaktörü etrafındaki radyoaktif bölgeye giderlerken. Oyuncular (fotoğrafta gösterilmiştir), mutant yaratıklarla ve diğer tehlikelerle savaşmak için bir araya gelmelidir.

Gilsdorf az önce, büyüklerin içlerindeki çocuğa ulaşmalarını sağlayan Orman Kapıları adlı LARP'ı (Canlı aksiyon rol yapma oyunu) tecrübe etmişti. LARP'da, tipik kılıç ve büyücülük

olaylarından, bilim kurgu ve gizli ajan oyunlarına kadar çeşitli senaryolar yaratılır. Katılımcılardan her biri, geçmişi olan bir karakter yaratır (kalbi kırık bir büyücü, geçimsiz ama saygıdeğer bir peri, sırrı olan bir femme fatale vs.) ve bazen günlerce bu karaktermiş gibi davranır ve yaşarlar.

LARP gerçek manada bir oyun değildir. Daha çok, seyircisi olmayan geliştirilmiş bir tiyatrodur. LARP büyükler için yaratılmış bir hayal dünyasıdır.

LARP, 1980'lerde *Dungeons and Dragons* (Zindanlar ve Ejderhalar) gibi masa üstü rol yapma oyunlarından (RPG'ler) evrimleşti. Arkadaşların bir araya gelerek, beraberce hikâye yaratmalarına neden oldu. RPG'ler bizi, zengin kurgu dünyalarına pasif hayalciler (geleneksel kurgularda olduğu gibi) olarak değil, aktif karakterler olarak girmeye davet eder. RPG'ler, oyun ve hikâyeden doğan melezlerdir. Ama bana göre, hikâye yönü ağır basar. 'Oyun', hikâye dünyasıyla olan etkileşimli ilişkimize verdiğimiz isimdir.

Dungeons and Dragons oyuncusu ile ilgili genel ön yargı, havalı olmayan, spor yapamayan ya da kızların ilgisini çekemeyen sivilceli, içe dönük bir çocuk olduğudur. Çocukluğumdan başlayarak yetişkinliğime kadar yıllarca *Dungeons and Dragons* oynamam ve devamlı erkek arkadaşlarımla takılmam, bu klişenin oldukça doğru olduğunu gösteriyor. Ama aslında LARP'çılar, tamamen başka bir ırk.

Onlar, *Dungeons and Dragons* oyuncularının bile arkalarından kıs kıs güldüğü ucubeler ama kimsenin alay etmeye hakkı yok. Birçoğumuz aktörler tiyatroda oynadığında, bir arada oturup seyretmemize rağmen, neden başkalarının Tolkien benzeri roller oynamaları aptalca geliyor ki? Masal Diyarı'nda dolaşan film yıldızlarına resmen tapınırken, neden LARP acınası olarak algılanıyor? LARP tayfası, aslında Peter Pan ilkesinin abartılı bir örneğidir: İnsanlar, hiç büyümeyen varlıklardır. Ana okul ve kreşlerimizi geçmişte bırakabiliriz. Ama Masal Diyarı'nı asla.

Esasında, Orman Kapıları, Zindanlar ve Ejderhalar gibi oyunları oynayanlar, hikâyenin geleceğine dair ipuçları verirler.

EY CESUR YENİ DÜNYA!

Geleneksel kurgunun ölmekte olduğunu ya da evrensel temel prensiplerin değişeceğini sanmıyorum. Fakat hikâye anlatıcılığının önümüzdeki elli yıl içinde, yeni yönlere doğru gelişeceğini düşünüyorum. RPG biçimindeki etkileşimli kurgu, ana akıma doğru ilerleyecek. Giderek daha fazla insan, hayal dünyası topraklarında, aynı LARP oyuncuları gibi koşuşturup, karakterler hayal edecek ve o rolleri canlandıracaklar. Tek farkla, bunu gerçek dünyada değil, siber uzayda yapacaklar.

Hikâyenin geleceğinin en çekici bilim kurgu vizyonlarından ikisi Aldous Huxley'e ait *Brave New World* (Cesur Yeni Dünya/1932) ve *Star Trek: The Next Generation* (Uzay Yolu: Yeni Nesil/1987-1994) örnekleridir. Huxley'nin distopya romanında, kurgu ölmüştür. İnsanlar '*feelies*'[5] yerlerine akın ederler. Feelies, yüzeysel olarak, filmlere çok benzer. Ama iki temel fark vardır. Bunlardan ilki, karakterlerin ne yaptığını gerçekten hissedersiniz. Mesela iki kişi, ayı postu halının üzerinde sevişirken, halının üzerindeki her kılı, dudaklarınızda öpücükleri duyumsarsınız. İkincisi, bir *feely* aslında bir *hikâye aktarımı* teknolojisi değildir. Daha ziyade, bir *duygu aktarım* teknolojisidir. Feelies insani durumları incelemez. Hiçbir entelektüel içeriğe sahip değillerdir. Sadece heyecan ve ürperti yaşatırlar. Bir bakıma feelies, insanların porno izlemelerine ve hissetmelerine izin verir.

Eğer böyle bir icat olursa, izdiham yaşanacağı kesin. Ama ben bunun bile hikâyenin sonunu getireceğini düşünmüyorum. İnsanlar hem feelies hem de hikâyeler istemeye devam

5 ÇN: 'feelies', Aldous Huxley tarafından 'Cesur Yeni Dünya'da kullanılmış bir kelimedir. Feel (hissetme) kelimesinden türetilmiştir ve kitaptaki sinema eğlencesine verilen addır. Bu yeni tür eğlencede seyirci seyretmekte olduğu tecrübeyi görebilir, duyabilir ve duyumsayabilir.

edeceklerdir. Huxley'nin distopiyasındaki vatandaşları feelies ile yetinebiliyorlar. Ama bizden de farklılar. Onlar genetik olarak tasarlanmış, tamamen insan olmadıkları için kültürel olarak şartlandırılabilmişler. Bu yüzden insan doğasının ve yetiştirilme şeklinin temelden değiştirildiği yeni bir dünyaya geçmediğimiz sürece, hikâye ortadan kalkmayacaktır. Aslında Huxley de aynı şeye inanıyor gibidir. Bu yüzden romanında, tamamen insan, feelies yerine Shakespeare tercih eden ve bu yüzden tuhaf karşılanan Vahşi John karakterine yer verir.

Bence kurgunun geleceği, *Uzay Yolu*'nun sanal güvertesine, Huxley'nin bu duyumsal filmlerinden daha çok benzeyecek. *Uzay Yolu: Yeni Nesil*'in kurgusal evreninde, sanal güverte, neredeyse her şeyi birebir simüle edebilir. Bir holoroman (gelişmiş sanal gerçeklik macerası), sanal bir güvertede, bir karakter olarak var olduğunuz kurgusal bir çalışmadır. Başka bir deyişle, teknolojik olarak daha gelişmiş bir LARP sürümüdür. Feely gibi, sanal roman da olayların gerçekten yaşandığı yönünde zihni kandırır. Ancak tek farkla, sanal romanda hikâye dışarıda bırakılmaz.

Sanal güvertede, Kaptan Kathryn Janeway, Jane Austen benzeri zeki, cesaretli ve çok arzulanan bir kadın kahraman rolünün keyfini sürer. Buna karşılık, Kaptan Jean-Luc Picard, Raymond Chandler tarzı bir dedektif olan Dixon Hill gibi gizemleri çözmekten hoşlanır. *Uzay Yolu*'nun sanal romanı, bizi kurguya çeken şeylerin özeti gibidir: Mükemmel karakterlerle özdeşleşme duygusu ve alternatif bir evrene kusursuz bir biçimde ışınlanabilmek.

Uzay Yolu'nda gördüğümüz ileri teknolojiye asla ulaşamayabiliriz. Fakat MMORPG adı verilen, birden fazla oyuncunun katıldığı video oyunu ile bu yönde ilerlediğimize inanıyorum. (Çoğu kişi bu kısaltmayı 'Mor-Peg' olarak söyler.) MMORPG'da oyuncular devamlı gelişen bir hikâyede çeşitli karakterler olurlar. Binlerce oyuncu ile paylaşılan, fiziksel olarak geniş ve kültürel açıdan zengin sanal bir dünyada ilerlerler.

Bu sanal dünyaların kendi yasaları ve gelenekleri vardır. Tecrübesiz olanlara (bunlara noobs/çaylaklar adı verilir) hayli zor gelebilecek özel bir dilsel lehçeleri bulunur. Yılda yüz milyonlarca gerçek dünya doları tutarında ekonomik güce ve savaşan kabilelere sahiptirler. Gerçek kültürler, MMORPG dünyalarında kendiliğinden gelişir ve antropologlar bunlar hakkında etnografya yazarlar.

Bir MMORPG'ye girdiğinizde, yalnızca belirli bir fiziksel ve kültürel alana girmez; aynı zamanda bir hikâye alanına da girersiniz. Aslında, birçok MMORPG, *Yüzüklerin Efendisi*, *Uzay Yolu* ve *Yıldız Savaşları* gibi popüler hikâyelere dayanmaktadır. MMORPG'ler bizi klasik kahraman hikâyelerinde yer almaya davet eder. Bir oyuncunun dediği gibi, bir MMORPG oynamak, "yazılmakta olan bir romanın içinde yaşamak gibidir." Bir diğeri ise şöyle demiştir, "Bir ortaçağ destanının içinde yaşıyorum. Hem romandaki karakterlerden biriyim hem de yazarlardan biriyim."

Örneğin Blizzard Entertainment'ın MMORPG'u, World of Warcraft'ı (WoW) ele alın. Nasıl ki Nikaragua veya Norveç'in fiziksel ve kültürel kavramını birkaç paragrafta özetlemek imkânsızsa, WoW'u da bu kompakt alanda tanımlamak zor. WoW hırsı ürkütücüdür. Geliştiricileri oyun kurmazlar; onlar dünya kurarlar. (Eserlerini, rol yapma oyunu olarak değil, rol yapma deneyimi olarak ifade ederler.) WoW'un tasarımcıları, hiçlikten sanal bir dünya yaratan, sıra dışı Tanrılarıdır.

WoW, birçok ayrı gezegen, ırk, hizip, kültür, din ve karşılıklı olarak anlaşılmaz dillerden oluşan çevrim içi bir evrendir. Orada, on iki milyon gerçek insan macera yaşar. (WoW dünyasının nüfusu Nikaragua ve Norveç'in toplam nüfusuna eşittir.) WoW dünyasında katılımcı gözlemci olarak iki yıl boyunca araştırma yapan Sosyolog William Sims Bainbridge, WoW için "eski destanlarda olduğu kadar karmaşık olan efsanelerin duvar halısı" tanımını yaptığında kesinlikle abartmıyor. WoW dünyasında, *Plaguelands'deki Göçebeler ve İç Savaş* gibi, bu âlemi öğrenmek

için okunabilecek kitaplar var. WoW'un geçmişini anlatan, ana karakterleri geliştiren ve çevrim içi deneyimin sürekli gelişimini teşvik eden bir dizi roman (bu kitap yazılırken 15 taneydiler) bulunuyor. WoW dünyasına ilk girdiğinizde, zamanın başlangıcına kadar uzanan (ilk Tanrılar, dünyaların doğuşu, ırkların ve medeniyetlerin yükselişi ve düşüşü) ve on bin yıllık tarihe dayanan destanda, bir karakter hâline gelirsiniz.



Bir kadın periyi gösteren World of Warcraft ekran görüntüsü.

WoW, programcılar, yazarlar, sosyal bilimciler, tarihçiler, görsel sanatçılar, müzisyenler gibi yüzlerce ortak çalışanın yaratıcılıklarını bir araya getirdiği için başarılıdır. En güzel sanat bireyler tarafından yaratılır. Ancak WoW hikâye sanatının gücünü, görsel ve sesli sanatla birlikte ören, yüzlerce yaratıcı insanın ürünüdür. WoW bir sanat madenidir. Üstelik bunlar hâlâ ilk günleridir. WoW gibi evrenler, yirmi yıl sonra nasıl olacak? Ya elli yıl sonra?

GÖÇ

Ekonomist Edward Castronova, *Exodus to the Virtual World* (Sanal Dünya'ya Göç) adlı kitabında, insanlık tarihinin en büyük toplu göçüne başladığımızı savunur. İnsanlar kitleler hâlinde gerçek dünyadan sanal dünyaya göç ediyorlar. Bedenler her zaman burada dünyada kalacak. Ancak insani ilgi giderek daha fazla sanal dünyaya 'akacak'. Şimdiden onlarca milyon MMORPG düşkünü, haftada ortalama yirmi ila otuz saatini çevrim içi maceralarında harcıyor. Otuz bin MMORPG oyuncusu ile yapılan bir ankete göre, devamlı oyuncuların neredeyse yarısı, oyun içinde kayda değer arkadaşlıklar kuruyor. Yüzde 20'si, MMORPG topraklarını 'gerçek yuvaları' olarak gördüklerini, gerçek dünyanın ise, 'arada sırada ziyaret ettikleri bir yer' olduğunu belirtiyorlar. Görünen o ki, teknolojik gelişmeler, sanal dünyaları daha çekici hâle getirdiği için, bu göçün hızı ciddi oranda artacak.

Castronova'ya göre, göç, yalnızca yeni sanal dünyaların çekici kuvveti ile değil (etkileşimli hikâyelerin güçlü çekim kuvveti), gerçek hayatın itici kuvveti ile de beslenecek. Castronova, Bob adında ortalama bir adam hayal etmemizi istiyor. Bob perakende sektöründe, raf düzenleme, zemini süpürme ve listeleme işinde çalışmaktadır. Mega mağazalar ve fast-food zincirlerinden oluşan kasvetli bir manzaranın içinden geçerek eve gider. Yalnız başına bowling oynar. Sosyal hayatla iç içe yaşamaz. Hiçbir anlamda bir topluluğun üyesi değildir ve hayatı anlamsızdır. İşi ondan o kadar az şey ister ki, kalıcı bir değer üretmez.

Ama Bob, işten çıkıp, çevrim içi olduktan sonra, hayatındaki eksik olan her şeyi buluyor. MMORPG topraklarında Bob'un bir sürü arkadaşı var; hatta bir karısı bile olabilir. Çöp satmak ya da tüketmek için yaşamıyor, şeytana karşı sürdürdüğü savaşı kazanmak için yaşıyor. MMORPG topraklarında Bob'un iri kasları, iri silahları ve tehlikeli büyüleri var. Birbirine sıkı sıkıya bağlı olan bir topluluğun, önemli ve saygın bir üyesi.

Yorumcular sıklıkla, modern yaşamda artan yalnızlık duygusu için MMORPG'leri suçluyorlar. Oysa sanal dünyalar yalnızlığa neden olmaktan ziyade, buna duyulan tepkinin cevabı. Sanal dünyalar, modern hayatta kaybolanları geri sunar. Sanal dünya birçok açıdan gerçek dünyadan daha gerçektir. Bize bir toplum, yeterlilik duygusu ve insanların en çok ihtiyaç duyduğu önemli bir insan olma duygusunu geri verir.

Hepsinden öte, MMORPG dünyalar derin bir biçimde *anlamlıdır.* Oyun Tasarımcısı David Rickey'in dediği gibi, insanlar gerçek hayatlarının anlamsızlığından kaçmak için MMORPG'lere girerler. Bir MMORPG, anlam bakımından zengin bir çevredir. Birçok yönden yaşamlarımızdan ve ölümlerimizden daha değerli olan bir dünyadır. MMORPG'ler bunu, efsaneleri dirilterek başarırlar. Sanal dünyada, efsaneler büyük bir güce sahiptir. Tanrılar canlı, kuvvetlidir. Warhammer Online, kötü yürekli savaş komutanı Tchar'zanek'i şöyle tanımlıyor: "Vahşi barbar kabilelerin, nefret dolu Kaos Tanrılarına ibadet ettikleri, uzak kuzey topraklarında, yeni bir kahraman doğdu. Onun adı buzlu rüzgârların uğultularında, kuzgunların keskin çığlıklarında duyulur. Gök gürültüsünün sesinde söylenir ve erkeklerin kâbuslarında fısıldanır. O, Kaos Tanrısı Tzeentch'in seçimi olan Tchar'zanek ve onunla birlikte Eski Dünya'nın temelleri sarsılacak."

Böylece insanlar giderek artan bir biçimde, MMORPG dünyalarına sadece olumlu erdemleri için değil, aynı zamanda, modern yaşamın sıkıntısından kurtulmak için de girecekler. Çünkü Oyun Tasarımcısı Jane Mc-Gonigal'ın son kitabının başlığında olduğu gibi, gerçeklik bozuldu. "Evet ama rol yapma meraklılarının hepsinin ortak bir özelliği var: Hepsi acınacak derecede başarısız tipler. Ben değilim. Masalsı yaratıkla benim hiç işim olmaz" diyebilirsiniz.

Haklısınız, MMORPG herkese göre değil ama unutmayın ki hâlâ bebekliğini yaşıyor. Gelecek yıllarda, bilgisayarların ka-

pasitesi katlanarak artacak ve sanal romanlara daha da yaklaşacağız. Bu gerçekleştiğinde, hikâye ülkesi, gerçek hayatı birçok yönden geride bırakacak. Özellikle Bob gibi birçok insan, burada bir köylü olmaktansa, MMORPG topraklarında kral olmanın çok daha iyi olduğuna karar verdi bile. Fakat acaba bir gün, MMORPG ülkesinde kral olmak, gerçek hayatta kral olmaktan daha mı güzel olacak?

Muhakkak ki, insanlar banyoyu ve buzdolabını ziyaret etmek için hikâyelerle bağlantıyı kesmek zorunda kalacaklar. Lakin etkileşimli bu kurgular o kadar çekici hâlâ gelebilir ki, onlardan bir süre için bile olsa ayrılmak canımızı çok sıkacak. Bu, iflah olmaz biçimde iyimser *Uzay Yolu* serisinin asla tam olarak kavrayamadığı bir durum. Sanal güverte, aynı bir hidrojen bombası gibi, korkunç ölçüde yıkıcı potansiyeli olan bir teknolojidir. Yapmak istediğiniz her şeyi size sunan bir odaya sahipseniz (dünyayı kurtarmaktan tutun, hareminize sahip olmaya kadar) o odadan neden dışarı çıkasınız? Neden Tanrı olmayı bırakmak isteyesiniz?

İnsanlar hikâyeyi canlandırmak için evrim geçirdi. Aslına bakarsanız bu özlem, genel olarak, bizim için iyi oldu. Hikâyeler bize, hem zevk hem de talimat verir. İçinde bulunduğumuz dünyada daha iyi yaşayabilmemiz için başka dünyalar simüle ederler. Toplumlarla bağ kurmamıza ve kendimizi bir kültür olarak tanımlamamıza yardımcı olurlar. Hikâyeler türümüz için büyük bir nimet olmuştur.

Ama aynı zamanda bir zaaf da olabilirler mi? Hikâye arzusuyla, yemek yeme arzusu arasında bir benzerlik var. Aşırı yemek yeme eğilimi atalarımıza, yiyecek kıtlığının yaşamın öngörülebilir bir parçası olduğu durumlarda iyi hizmet etti. Ama şimdilerde, modern klavye şövalyeleri tıka basa ucuz gres yağı ve mısır şurubu ile dolular. Gereğinden fazla yemek artık sadece şişmanlamamıza ve genç yaşta ölmemize yarıyor. Aynı şekilde, hikâye için duyulan yoğun iştah atalarımız için sağlıklıydı. Ancak kitapların, MP3 çalarların, TV'lerin ve iPhone'ların hikâ-

yeyi her an elimizin altında tuttuğu bir dünyada bunun bazı zararlı sonuçları olabilir. Edebiyat Eğitmeni Brian Boyd'un, abur cubur hikâyelerle dolu bir dünyada, bunları gereğinden fazla tüketmenin 'zihinsel diyabet salgını' gibi bir şeye yol açıp açmayacağını merak etmekte haklı olduğunu düşünüyorum.

Benzer şekilde, dijital teknoloji geliştikçe, her yerde hazır, üç boyutlu ve etkileşimli hikâyelerimiz tehlikeli derecede çekici hâle gelebilir. Yani asıl tehdit, gelecekte hikâyenin insan hayatından silinip gitmesi değil, tam tersine, onu tamamen ele geçirebilecek olması.

Belki bu kaderden kaçınabiliriz. Belki bilinçli diyabet hastaları gibi yemek seçimlerimize dikkat eder ve kendimizi hikâyelerde boğulmaktan koruyabiliriz. İşte size, bu kitaptaki araştırmaya dayanan mütevazı bazı öneriler.

Kurgu okuyun ve seyredin. Empatiniz gelişir ve hayatın ikilemleri ile daha kolay başa çıkarsınız.

Ahlakçıların size, kurgunun toplumun ahlaki dokusunu bozduğunu söylemesine izin vermeyin. Aksine, en lezzetli yemekler, genellikle bizi ortak değerler etrafında toplar.

Unutmayın, biz doğamız gereği hikâyelere bayılırız. Bir konu ve karakterin içine çekildiğimizde, biçimlendirilmemiz ve manipüle edilmemiz çok kolaylaşır.

Dünyayı değiştirmek için hikâyelerin gücüne inandığınız kadar (*Tom Amca'nın Kulübesi*), onlardan korunun da (*Bir Ulusun Doğuşu*).

Futbol antrenmanları ve keman dersleri iyidir. Ama hiçbir zaman çocuğunuzun Masal Diyarı'nda geçirdiği vakitten çalmayın. Bu onun sağlıklı gelişimi için çok önemli.

Kendinize hayal kurmak için izin verin. Gün içinde kurduğumuz hayaller bizim küçük hikâyelerimizdir: Geçmişten öğrenip, geleceği planlamamızı sağlarlar.

İç hikâye anlatıcınız aşırı hız yapmaya başladığında farkına varın: Komplo teorileri, kişisel blog paylaşımlarınız ve eşleriniz ya da iş arkadaşlarınızla girdiğiniz tartışmalara karşı hep şüpheci olun.

Eğer şüpheleriniz varsa bile, kültürü bir araya getirmeye yardımcı olan efsanelere (ulusal ve dini) karşı daha hoşgörülü olmaya çalışın ya da en azından, onların yok oluşlarından çok da keyif almamaya çalışın.

Bir dahaki sefere, bir eleştirmen, romanın kendini yenileyemediği için ölmekte olduğunu söylerse, sadece esneyin. İnsanlar hikâye ülkesine, yeni bir şey istedikleri için gitmezler; oraya evrensel hikâye prensiplerinin eski konforunu yaşamak için giderler.

Hikâyenin geleceği, realite şovları ya da video oyunları ile ilgili umutsuzluğa kapılmayın. Hikâyeyi tecrübe ediş biçimimiz değişecektir. Ama hikâye anlatan hayvanlar olarak, bundan vazgeçip tekrar dört ayağımız üstünde yürümeyeceğiz.

Bizi hikâye yaratıklarına dönüştüren, anlattığımız hikâyelerin tüm şevkli, neşeli dinamizmini veren, bükümlü, evrimsel yolun, fantastik imkânsızlığından keyif alın. En önemlisi, hikâye anlatımının gücünü (nereden geldiğini ve neden önemli olduğunu) anlamanın, deneyiminizi asla azaltamayacağının farkına varın. Gidip bir romanda kaybolun. Ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Teşekkür

Bu kitaptaki fotoğrafları kullanmama izin veren tüm kişi ve kuruluşlara teşekkür ederim. Hitler'in resimlerine ilişkin telif hakkı sorunlarını sabırla açıkladığı için Frederic Spotts'a teşekkür ederim. Son olarak, devasa bir dijital platformda fotoğraflara erişebilme şansı veren Wikimedia Commons'a da teşekkür ederim.

Kitap hakkında gerek bir bütün, gerekse bireysel bölümlerde tavsiyelerde bulunan bilim insanlarına minnettarım: Brian Boyd, Joseph Carroll, Edward Castronova, Sam Fee, Michael Gazzaniga ve Katja Valli. Annem ve babam Marcia ve Jon'un yanı sıra, erkek kardeşim Robert de sağlam tavsiye ve cesaret verdi. Eşim Tiffani'ye sadece taslaklar hakkında yorum yaptığı için değil, aynı zamanda bu kitapla takıntılı olduğumda beni yalnız bırakmayarak destek verdiği için de teşekkür ediyorum.

Özellikle Rachel Bolden ve Alexis Rittenberger olmak üzere, Washington ve Jefferson Koleji kütüphanesindeki tüm kütüphanecilere teşekkür ederim. Birçok kitaba ulaşmama yardım ettiler ve fazlası ile hak etmiş olsam da kütüphane polisini üzerime salmadılar.

Çok yetenekli, çalışkan, bilgili editörüm Amanda Cook'a çok şey borçluyum. Amanda, kitabın genel tasarımından cümlelerinin dokusuna kadar her konuda benimle iş birliği yaptı. Hiçbir kitap mükemmel değildir. Ancak Amanda'nın dil kulağı

ve hikâye anlatma içgüdüsü olmasaydı, bu kitap çok daha az iyi olurdu. Bu kitabın içinde yer alan fotoğraflar üzerinde benimle birlikte çalışan Editör Asistanı Ashley Gilliam, Kitap Tasarımcısı Brian Moore ve olağanüstü Kopya Editörü Barbara Jatkola da dâhil olmak üzere, Houghton Mifflin Harcourt ekibinin tamamı, yetenekleri ve titizlikleri için teşekkürü hak ediyorlar.

Max Brockman gibi böylesine yetenekli ve becerikli bir menajere sahip olduğum için kendimi çok şanslı hissediyorum. Max bu projenin başlangıcında oradaydı ve kafamda uçuşan fikirlerin bir şekle girmesine büyük katkıda bulundu. Ayrıca güvenilir bir yoldaş ve akıllı bir danışman da oldu.

Küçük olduklarından, kızlarım beni bir tür katılımcı gözlemci olarak, prens, Ken bebekleri ve hayvan rolleri oynadıkları hayali dünyalarına davet ettiler. Kızlarımla oynamak, bana hikâye hakkında kitaplardan öğrendiklerimden çok daha fazlasını öğretti. Sağ ol Abigail. Sağ ol Annabel.

Notlar

ÖNSÖZ

Plymouth'tan araştırmacılar: BBC News 2003.

Ssssss: Elmo ve diğ. 2002.

"'sonsuz maymun teoremi'": BBC News 2003.

"sonsuzdan az": Tanaka 2010.

Homo fictus E. M. Forster, edebi karakterleri tanımlamak için *Aspects of the Novel* adlı eserinde (1955, p. 55) bu terimi kullanır. Ayrıca bkz. Niles 1999.

1. HİKÂYENİN BÜYÜSÜ

Hikâyenin Büyüsü: Bu cümle, Sara Cone Bryant'ın *How to Tell Stories to Children* romanında kullanılmıştır (Boston: Houghton Mifflin, 1905), s. 8.

"Under Coffin's watchful eye": Philbrick 2000, s. xii.

"isteğin askıya alınması": Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria* (1817; tekrar basım.,New York: Leavitt, Lord, 1834), s. 174.

Amerikalıların yüzde 50'si: Ulusal Sanat Bağışı 2008 *günde yirmi dakika:* Çalışma İstatistikleri Bürosu 2009.

TV ülkesinde daha fazla zaman: Shaffer ve diğ. 2006, s. 623.

günde beş saat: Amerika Sinema Filmi Derneği 2006. Bu tahmin, Hulu ve YouTube gibi web sitelerinden kurgu indirmek için harcanan zamanı hesaba katmaz.

Beş saat müzik: Levitin 2008, s. 3.

hikâye benzeri rüyalar: Solms 2003.

Neredeyse her gece: Rüya araştırmacısı Owen Flanagan, muhtemelen

bütün gece rüya gördüğmüzü düşünüyor (Flanagan 2000, s. 10).

hayal kurmak aklın: Klinger 2009.

Akıllı bilimsel çalışmalar: Ibid.

yaklaşık yarısını harcıyoruz: Farklı yöntemler kullanarak, hem Klinger 2009 hem de Killingsworth ve Gilbert 2010 bu sonuca varmıştır.

"filmler yaratırız": Blaustein 2000.

New York Times Dergisi *yazısı:* Baker 2011.

"kurgusal ekran medyası": Bkz. Bryant and Oliver 2009.

İşletme yöneticileri: Guber 2011.

mahkemede hikâyenin rolü: Malcolm 2010.

çok iyi gazetecilik: Wolfe 1975.

dedikodu hikâyeleri: Dunbar 1996; Norrick 2007.

KURGU BİLMECESİ

itiş kakış, kargaşa ve isyanlar: Çocukların gelişim psikolojisine genel bakış için, bkz. Bloom 2004; Bjorklund ve Pellegrini 2002; Boyd 2009; Gopnik 2009; Harris 2000; Singer ve Singer 1990; Sutton-Smith 1997; Taylor 1999; Weisberg 2009.

Auschwitz: Eisen 1988; Walton 1990, s. 12.

kurgu bilmecesi: Daha fazlası için bkz. Boyd 2009; Dutton 2009; Dissanayake 1995, 2000; Pinker 1997, 2002, 2007; Bloom 2010; Zunshine 2006; Knapp 2008; Wilson 1998, bölüm 10. Büyük katkılar için, bkz. Boyd, Carroll ve Gottschall 2010.24

biyomühendislik harikası: İnsanın sahip olduğu gerçekler ve felsefi düşünceler için bkz. Napier 1993; Bell 1852; Tallis 2003; Wilson 1998.

Kil bizonu: Bkz. Breuil 1979; Bégouën ve diğ. 2009.

hikâyenin evrimsel kaynağı: Darwin 1897; Miller 2001; Dutton 2009.

"sanat eseri": Boyd 2009, s. 15.

vekâleten gerçekleşen deneyim: Sugiyama 2005.

sosyal tutkal: Dissanayake 1995, 2000.

"Gerçek sanat yaratır": Gardner 1978, s. 125.

Bu ve diğer teoriler: Sanatın bilişsel düzeni ya da zihinsel dengeyi korumamıza yardımcı olduğu teorisi için bkz. Wilson 1998, s. 210-37; Carroll 2008, s. 119-28; Damasio 2010, s. 294-97. *"Cocaine":* Kessel 2010, s. 657.

"tekmeler için": Ibid., s. 672.

Yan etkileri bulunur: Bu görüş en çok Pinker 1997, 2002 ile ilişkilidir, ancak Pinker aslında diğer sanat formlarının aksine kurgulamanın evrimsel bir amacı olabileceğini düşünür. Paul Bloom (2010), kurgunun evrimsel bir yan etki olduğunu şiddetle savunmuştur.

tatmin edici değil: Bkz. örneğin, Boyd 2009.

"Herneyse": Paley 1988, s. 6.

sadece bir şey: Bruner 2002, s. 23.

"Bana bir hikâye anlatacak mısın?": Sutton-Smith 1986.

360 hikâyeleri: Appleyard 1990. Çocukların genel olarak hikâye anlatımı için, bkz. Engel 1995.

"Tipik eylemler": Sutton-Smith, 1997, s. 160-61.

"bebek nerede": Paley 2004, s. 60.

"Kurbağamışsın gibi davran": Ibid., s. 30.

"Oğlanlar soyguncu olsun": Paley 1984, p. 116.

güvenilir cinsiyet farklılıkları: Konner 2010.

Düzinelerce çalışma: Çalışmaları gözden geçirmek için, bkz. Konner 2010. Ayrıca bakınız Geary 1998; Bjorklund ve Pellegrini 2002.

yaşamın onyedinci ayı: Konner 2010, bölüm 19.

"Çoğu zaman": Singer ve Singer 1990, s 78.

Kızların oyunları sanki: Paley 1984, s. 58.

"Etkilenen kız şovu": Konner 2010, s. 270.

Lurky adında kötü bir adam: Paley 1984, s. 84.

"bir karmaşa": Alıntı, Piaget'nin psikolog J. A. Appleyard tarafından (1990, s. 11) görüşlerini açıklıyor.

Çocukların çalışmaları: Çocukların taklit oyunlarına ilişkin yorumlar için bkz. Bloom 2004; Bjorklund and Pellegrini 2002; Gopnik 2009; Singer ve Singer 1990; Boyd 2009; Sutton-Smith 1997; Taylor 1999; Weisberg 2009.

hiç bulunamadı: Bkz. Konner 2010, p. 264; Wood ve Eagly 2002.

"Kızarıyorum": Poe 1975, s. 224.

"Bir keresinde katledilen bir adam": Tatar 2003, s. 247.

Bir eleştirmen sayılır: Russell 1991, s. 74.

farklı bir çalışmada: Davies ve ark. 2004.

3. CEHENNEM HİKÂYENİN DOSTUDUR

Mr Bailey, Bakkal: Bu örneği dikkatime sunduğu için Joseph Carroll'a teşekkür ederim.

"Çatışma temeldir": Burroway 2003, s. 82.

"Cehennem hikâyenin dostudur": Baxter 1997, s. 133.

"Çok az var": James 2007, s. 257.

"fazla bir şey olmaz": Baxter 1997'de alıntılanmıştır, s. 226.

Ana temalar: Konunun son yorumu için, önceki yorumlarıyla, Booker 2004'e bakınız.

Donanma savaş pilotları: Uçuş eğitiminin detayları için bkz. Waller 1999.

insanların hikâyede: Bu fikrin varyasyonları için bkz. Boyd 2009; Pinker 1997, 2002; Sugiyama 2005.

"*Edebiyat duyguları sunar*": Burroway 2003, s. 74. Orijinal olarak italik.

insan sosyal hayatının uçuş simülatörleri: Oatley, "The Mind's Flight Simulator," 2008.

İtalyan nörologlar: Araştırmanın temeline genel bir bakış için bkz: Iacoboni 2008; Rizzolatti, Sinigaglia ve Anderson 2008; Ramachandran 2011Şüphecilik için bakınız Hickok 2009; Dinstein ve diğ. 2008.

ayna nöronlar yardımcı olabilir: Yenidoğanlarda taklitin orijinal çalışması için bkz. Meltzoff ve Moore 1977. Bebek taklidi ve ayna nöronları için bkz. Meltzoff ve Decety 2003.

"çünkü ayna nöronlar": Iacoboni 2008, s. 4.

Diğer bilim adamları daha temkinli: Örneğin, Ilan Dinstein ve meslektaşları "hem hayvanlarda, hem de insanlarda belirli sosyal yetenekleri belirlediği için ayna nöronların son derece ilginç olduğunu" kabul ediyorlar, ancak "özellikle" insanın aynalama sisteminin daha çok spekülasyon ve daha az net kanıt ile karakterize edildiğinin" altını çiziyorlar. (Dinstein ve diğ. 2008, s. 17).

Hikâyeler bizi fiziksel olarak etkiler: Nell 1988.

"medya gerçek hayata eşittir": Reeves ve Nass 2003.

Dartmouth beyin laboratuarında: Krendl ve diğ. 2006.

cevap verme eğilimindedirler: Slater ve diğ. 2006.

"Bunun anlamı": Jabbi, Bastiaansen ve Keysers 2008. Kurgusal cevabın benzer bir fMRI çalışması için, bkz. Speer ve ark. 2009.,

"beraberce ateşlenen hücreler": Kanadalı psikolog Donald Hebb

Ledoux'da alıntı yaptı, 2003. Daniel Goleman, "Gerçekleştirmenin bir şekilde engellenmesi dışında, bir eylemi simüle etmek, beynin içinde yapmakla aynıdır" (Goleman 2006, s. 41-42).

hikâyeler bizi donatır: Pinker 1997, bölüm 8.

Kurgu yapabilir: Bkz. Fodor 1998.

Neredeyse detayların hiç biri: Kurgusal hatırlamanın parçalı doğası hakkında, bkz. Bayard 2007.

bilinçaltı: Bkz. Schachter 1996, 2001.

"gerçekçi tekrar": Valli ve Revonsuo 2009, s. 11.

araştırmacılar değildir: Bilimsel yöntemlerin edebi sorulara uygulanması üzerine, bkz. Gottschall 2008.

uçuş simülatörleri: Lehrer 2010, s. 252-53.

kurgu okuyucuları daha iyi: Mar ve diğ. 2006. Bu araştırmaya gözden geçirmek için, bkz. Oatley, "The Mind's Flight Simulator," 2008; Oatley, "The Science of Fiction," 2008; Oatley 2011.

İkinci bir denemde: Mar, Oatley ve Peterson 2009. Oatley'nin alıntısı ve Mar, Oatley ve Peterson'ın yöntem ve bulgularının daha ayrıntılı bir açıklaması için, bkz. Oatley 2011. Ayrıca bkz. Keen 2007. Pinker 2011, "kurgunun ... insanların sempati döngüsünü geliştirmelerine yardımcı olacağı muhtemeldir" diyor.

4. GECE HİKÂYESİ

"canlı ve devamlı rüya[lar]": Gardner 1983, s. 32.

"duyumotor halüsinasyonlar": Koch 2010, s. 16

"Freud kesin kararlıydı": Crews 2006, s. 24.

"şans kurabiyesi" modeli: Hobson 2002, s. 64.

"Tezahür rüyası": Ibid., s. 151.

"Unutmak için rüya görürüz": Crick ve Mitchison 1983, s. 111.

"Rüyalarımız değildi": Flanagan 2000, s. 24.

rüyalar genellikle: Valli ve Revonsuo 2009, s. 25. Ayrıca bkz. Franklin ve Zyphur 2005, s. 64; Talbot 2009, s. 47.

"Rastgele işlem değildir": Revonsuo 2003, s. 278.

"eylem rüyaları": Jouvet 1999, s. 92.

fareler muhtemelen rüya görüyor: Ji ve Wilson 2007.

"[Rüyalarda] dalgalar": Revonsuo'da alıntı olarak kullanıldı 2000, s. 898.

2009 incelemesinde: Valli ve Revonsuo 2009.

REM davranış bozukluğu: RBD'ye genel bir bakış için bkz. Valli ve Revonsuo 2009; Revonsuo 2000.

"gelinen aşamada": Paley 1988, s. 65.

"çok nadirdir": Revonsuo 2003,s. 280.

Diğer evrensel temalar: Revonsuo 2003, s. 288.

incelenen *rüyalar:* Valli ve Revonsuo 2009.

"Rüyayı tecrübe ederiz": Rock'da alıntı olarak kullanıldı 2004, s. 1.

"Düşündüğünüzde": Franklin ve Zyphur 2005, s. 73. Rüyalara başka adaptasyoncu bir bakış açısı için bkz. McNamara 2004.

"Denersen": Fajans, "Bir Bisikleti Nasıl Yönlendirirsiniz?"

"zordur": Hunt 2003, s. 166.

rüyalar oldukça gerçekçidir: Franklin ve Zyphur 2005, s. 64.

"alakalı, makul": Valli ve Revonsuo 2009, s. 25.

"İlk defa biz": Revonsuo 2003, s. 294.

5. ZİHİN HİKÂYELER ANLATIR

"esas gizem": Nettle 2001,s. 117.

"Zanaat olan biz": Gardiner'den alıntı 1836, s. 87.

"Görmezden gelmek zor"": Nettle 2001, s. 147.

"Batı edebiyatı geleneği": Allen 2004, s. ix.

büyük çalışma: Ludwig 1996.

altta yatan genetik bileşen: BkzNettle 2001; Jamison 1993.

Anılarında: King 2000, s. 90-91.

tehlikeli deneysel prosedür: Bölünmüş beyin operasyonları ve araştırmaları hakkında ayrıntılı bilgi için, bkz. Gazzaniga 2000; Gazzaniga, *İnsan,* 2008; Gazzaniga, "Forty-Five Years of Split-Brain Research," 2008; Funnel, Corbalis ve Gazzaniga 2000.

sol beyin uzmanlaşmıştır: Gazzaniga, *İnsan,* 2008, s. 13.

"çevirmen": Yorumlar için bkz. Gazzaniga 2000; Gazzaniga, *İnsan,* 2008; Gazzaniga, "Forty-Five Years of Split-Brain Research," 2008.

Bir deneyde: Gazzaniga, *İnsan,* 2008, s. 294-95.

Büyük zevkle: Ibid., s. 22.

İnsan zihni uyumlandı: Hood 2009.

"Hikâyeler gibi insanlar": Wallis 2007, s. 69.

çok sınırlı bir yetenek: Bkz Haven 2007. Hikâye modellerini rastgele bilgiler üzerine dayatma eğilimimizin zararlı sonuçları için, bkz. Taleb 2008.105

Bu nokta: Heider ve Simmel 1944.

"kaya kadar sağlam": Hirstein 2006, s. 8. Ayrıca bkz. Hirstein 2009.

"konfabülasyonlu bir dâhi": Sacks 1985, s. 110. Orjinalde italik.

İlerlemesi istendiğinde: Hirstein 2006, s. 135-36. Konfabülasyon sendromları için bkz. Hirstein 2006.

İlklerden biri: Maier 1931.

Daha yeni bir çalışmada: Wheatley'de anlatılmıştır 2009.

Dürüstçe söylenen, yalanlar: Sıradan insanlarda bir başka çarpıcı konfabülasyon örneği için bkz. Johansson ve diğ.. 2005.

Belgeselinde: Jones 2007.

Belgeselciler ... yakınlarda takip ettiler: Yeni Dünya Düzeni, yönetmen Luke Meyer ve Andrew Neel (New York: Disinformation, 2009).

bir milyon dinleyici: "Angry in America: Inside Alex Jones' World," ABC News/Gece, Eylül 2, 2010, http://abcnews.go.com/Nightline/alex-jonesdaylifelibertarian-radiohost/story?id=10891854&page=2 (Eylül 18, 2010'da ulaşıldı).

vampir gibi dünya dışı kertenkele insanlar: Icke 1999.

"bir yürüyüş özeti": Olmsted 2009, s. 197.

Stephen King tarafından vuruldu: Bkz. Lightfoot 2001.

Scripps Howard anketi: Hargrove 2006. 9/11 komplolarını ortaya çıkarmak için, bkz. Dunbar ve Regan 2006.

Obama gizli bir Müslüman: "Gittikçe daha çok Amerikalı, Obama'nın Müslüman olduğunu söylüyor," Pew Araştırma Merkezi, Ağustos 19, 2010, http://pewresearch.org/pubs/1701/poll-obama-muslim-christian-church-out-of-politics-political-leaders-religious (Eylül 18, 2010'da ulaşıldı); "Time Dergisi/ABT SRBI - Ağustoz 16-17, 2010 Araştırma: Son veri," http://www.srbi.com/TimePoll5122-Final%20Report-2010-08-18.pdf (Eylül 18, 2010'da ulaşıldı).

Obama doğmadı: "Başkan, Kongre ve Hesap Açığı Savaşları: Nisan 15-20, 2011," CBS News/NYT Polls, http://www.cbsnews.com/stories/2011/04/21/politics/main20056282.shtml.tag=contentMain;contentBody (Temmuz 21,2011'de ulaşıldı). Cumhuriyetçilerin yüzde 25'i soru ile ilgili herhangi bir görüşe sahip değildi.

Obama bir Deccal: "Cumhuriyetçilerin Dörtte Biri Obama'nın Mesih Karşıtı Olabileceğini Düşünüyor " LiveScience, Mart 25, 2010, http://www.livescience.com/culture/obama-anti-christ-100325.html (Eylül 18, 2010'da ulaşıldı).

"Komplo teorilerinin kaynağı": Aaronovitch 2010, s. 338.

6. HİKÂYENİN AHLAKI

bir yazar şöyle ifade eder: Jacobs 2008, s. 8.

eğer bir mesaj istiyorsan: Araştırma ile ilgili detaylı bilgi için bkz. Haven 2007.

"Tanrısız": Gardner'dan alıntı 1978, s. 9.

Dünya...dönüşüyor: Johnson 2008. Amerikalıların gittikçe daha fazla dindar olmaları ile ilgili bkz. Kagan 2009, s. 86.

eski bir hikâye: Yaratılış 17:10-14.

en güncel evrimsel düşünürler: Bkz. Bulbulia ve diğ. 2008; Voland ve Schiefenhovel 2009; Boyer 2002; Dawkins 2006; Dennett 2007.

Daniel Dennett ve Richard Dawkins: Bkz. Dennett 2007; Dawkins 2006.

"zihnin virüsü": Dawkins 2004, s. 128.

din ortaya çıktı: Wilson 2003. Wilson'un fikri, grup seçimi kavramına dayanıyor. Doğal seleksiyonun grup düzeyinde çalışabileceği fikri, neredeyse elli yıl boyunca, evrimsel biyolojideki en tartışmalı fikirler arasında olmuştur. Tartışmaya genel bir bakış ve grup seçim teorisindeki son rönesansın açıklaması için, bkz. Wilson ve Wilson 2007; Wilson 2007.

"Din birleşik bir sistemdir": Durkheim 2008, s. 46.

"insanları birbirine bağlar": Wade 2009, s. 58.

"din unsurları": Wilson 2008, s. 27. Orjinali italik.

"..içinde bir silah": Jager 1869, s. 119.

"Yaparlar": Zinn'den alıntı 2003, s. 1

Revizyonist tarihçiler: Bkz. Zinn 2003; Loewen 1995.

karşı efsaneciler: Tarihsel revizyonizm eleştirisi ve geleneksel Amerikan tarihinin temel doğruluğunun savunmasını okumak için, bkz. Schweikart ve Allen 2007.

insanları ortaya çıkarır: Haidt 2006, s. 20-21.

"yaşayan ölü": Stone 2008, s. 181.

Filozof David Hume: Hume 2010, s. 283.

"yaratıcı direnç": Gendler 2000.

"iki adam öldürür": Pinker 2011.

Platon, şairleri kovdu: Plato 2003, s. 85.

200,000 şiddet eylemi: Linn 2008, s. 158.

"son derece gelenekçi": Ong 1982, s. 41. geleneksel sanatın muhafazakarlığı için, bkz. Dissanayake 1995, 2000.

"harika kurgu yıkıcı": Bruner 2002, s. 11.

kurgu ... son derece ahlakidir: Tolstoy 1899; Gardner 1978.

"antagonistin ölümü": Baxter 1997, s. 176.

"Gerçek şudur": Johnson 2005, s. 188-89.

William Flesch şöyle düşünür: Flesch 2007.

Bir dizi makalede: Carroll ve ark. 2009, 2012. Benzer savlar için bkz. Boyd 2009, pp. 196-97.

"ahlaki imalar": Elkind 2007, s. 162.

kötülüğün ve iyiliğin çarpışması: Bkz. Paley 1988.

onlarca inceleme: Hakemulder 2000.

"bu açıkça": Appel 2008, s. 65-66.

Nasıl koreografisinin yapıldığını: Nell 1988.

global köy: McLuhan 1962.

"aslında ciddi": Gardner 1978, s. 6.

7. MÜREKKEP İNSANLAR DÜNYAYI DEĞİŞTİRİR

August Kubizek bağlantı kurar: Kubizek 2006, s. 116-17.

Genç bir adam olarak: Hitler'in gençliği ve Rienzi coşkusu için bkz, Kohler 2000'; Kershaw 1998; Fest 1974; Spotts 2003; Kubizek 2006.

"reddedildi": Spotts 2003, s. 138. 1936'da, Hitler'in resimlerinden bir seçki, Adolf Hitler adıyla yayınlandı: *Bilder aus dem Leben des Führers* (Hamburg: Cigaretten Bilderdienst, 1936).

değişik şekillerde telaffuz edildi: Shirer 1990, s. 6-7.

"Hitler tektir": Kershaw 1998, s. xx.

Rienzi bölümü ... görünür: Bkz. Kohler 2000, s. 25-26; Spotts 2003, s. 226-27.

"büyük çözüm": Nicholson 2007, s. 165-66.

Hitler " 'Wagner'in çalışmalarını yaşadı": Kohler'den alıntı 2000, s. 293.

"Üstad için": Fest 1974, s. 56.

"kim anlamak isterse": Viereck'ten alıntı 1981, s. 132.

"etki kadar": Ansiklopedi Britannica, 11. baskı, s.v. "Şiir."

"demircinin tokmağı": Stowe 2007, s. 357.

"O hâlde sen, küçük": Stowe ve Stowe'dan alıntı 1911, s. 223.

"önemli bir etki yarattı": Weinstein 2004, s. 2.

"Britanya'da": Johnson 1997, s. 417.

feshedilmiş olan dirildi: Clooney 2002, s. 277-94.

Jaws . . . *depresyona soktu:* Gerrig 1993, *s.* 16-17.

"korkunç miras": Hitchens 2010, s. 98.

"Alexander yapar mıydı": Richardson 1812, s. 315.

kurgu yanlış yönlendirebilir: Appel ve Richter 2007. Ayrıca bkz. Gerrig ve Prentice 1991; Marsh, Meade ve Roediger 2003.

"enfeksiyon ne kadar kuvvetli ise": Tolstoy 1899, s. 133.

travma geçirdi: Cantor 2009.

"Araştırmacılar defalarca": Mar ve Oatley 2008, s. 182. Ayrıca bkz. Green ve Brock 2000.

Değişimde daha etkili: Green ve Donahue 2009; Green, Garst ve Brock 2004.

tek bir görüntüleme: Eyal ve Kunkel 2008.

Şiddetin etkileri: Şiddet içeren medyanın etkileriyle ilgili araştırmalar için, Anderson ve ark. 2010. Şüpheci görüşler için bkz. Jones 2002; Schechter 2005. Asosyal davranış ve asosyal oyunlar arasındaki ilişki için bkz.Greitemeyer ve Osswald 2010.

grupları nasıl görüyoruz: Irkçı tutumları etkileyen kurgu araştırmaları için Mastro 2009; Rosko-Ewoldsen ve diğ. 2009. Cinsiyet tutumlarını etkileyen kurgu araştırmaları için, bkz. Smith ve Granados 2009.

kurgu yazarları karışımı: Maugham 1969, s. 7.

İlgili bir açıklama: Green ve Brock 2000.

Hikâyeler inançlarımızı değiştiriyor: Djikic ve diğerleri, 2009. Ayrıca bkz. Mar, Djikic ve Oatley 2008, s. 133.

"Hitler'in sanata olan ilgisi": Spotts 2003, s. xii

kitap yakma coşkusu: Amerika Birleşik Devletleri Soykırım Müzesi, "Book Burning".

"en iyi erkek oyuncu": Spotts 2003'te alıntılanmıştır, s. 43.

"Hitler tekti": Spotts 2003'te alıntılanmıştır, s. 56.

"Kitapları yaktıkları yer": Metaxas 2010'da alıntılanmıştır, s. 162.

8. HAYAT HİKÂYELERİ

"Kaç yaşındaydım": Yaşlı adam, Santiago ve genç çırağı Manolin arasındaki sohbet.

Kovulmadan bir gün önce: Carr 2008, s. 3-8, 10, 12.

Frey anlatıyor: Frey 2008.

gerçeği açığa çıkarma başyapıtı: Smoking Gun 2006.

"muhtemelen hatırlanacak": Yagoda 2009, s. 246.

"Edebi soyadım": Aynı yerde alıntı yapılan s. 22.

Başka kutlanan: Carter 1991. Ayrıca bkz. Barra 2001.

"kinli ayrışma uzmanı": Barra 2001.

bir "kişisel efsane": McAdams 1993. Ayrıca bkz. McAdams 2001, 2008.

"Hafıza . . . hiçbir zaman gerçek değildir": Hemingway 1960, s. 84.

Marie G. bildirdi: Bernheim 1889, s. 164-66; Lynn, Matthews ve Barnes 2009.

"Tanrı ve insanların önünde": Bernheim 1889, s. 165.

"flaş anılar": Brown ve Kulik 1977.

araştırmacılar insanlara sordu: Neisser ve Harsch 1992.

"Çeyrek": French, Garry ve Loftus 2009, s. 37-38.

Araştırma gösterir: French, Garry ve Loftus 2009; Greenberg 2004.

"Florida'daydım": CNN 2001.

Manşet: Greenberg 2004, s. 364.

Deneklerin yüzde 73'ü: Greenberg 2005, s. 78.

Birçok İngiliz: Ost ve diğ. 2008.

"zeki bir kadın": Bernheim 1889, s. 164.

"tartışılmaz gerçeklik ": aynı yerde

Hafıza görülmeye devam etti: Sahte hafızanın ilk çalışması için, bkz. Bartlett 1932.

"büyük seks paniği": Crews 2006, s. 154. Bu kitap, şüpheli bir analiz ile kurtarılan hafızanın tarihçesini sunar.

Klasik bir deneyde: Bkz. Loftus ve Pickrell 1995; French, Garry ve Loftus 2009.

Bu çalışma arasındaydı: Burada açıklanan yanlış hafıza araştırmasına genel bakış için bkz. Brainerd ve Reyna 2005; Schachter 1996, 2001;Bernstein, Godfrey ve Loftus 2009.

Örneğin, bir çalışmada: Schachter 2001, s. 3. Sıradan bir yanlış anlama araştırması için, bkz. Conway ve ark. 1996 =.169

O hafızanın parçaları: Bkz. Young ve Saver 2001; Schachter 2001, s. 85-87.

basitçe çalışmıyor: Marcus 2008, bölüm 2.

"birçok ustaya hizmet eder": Bruner 2002, s. 23.

"Güvenilmez, kendine hizmet eden tarihçi": Tavris ve Aronson 2007, s. 6.

Gerçekten korkunç insanlar bile: Yazar Rory Miller, çoğu suçlunun, kendilerini gerçekten iyi ve kurban olarak gördüğünü yazar. (Miller 2008, s. 100).

"Annie Wilkes": King 2000, s. 190.

bir anlatı içinde: Baumeister 1997; Kurzban 2010. Kendini temize çıkarma önyargıları için Pinker 2011, bölüm 8'e bakınız.

"Muhteşem İkiyüzlülük": Aynı yerde.

"Kendimi şöyle görüyorum ": Baumeister 1997'de alıntılanmıştır, s. 49.

fotografik bozulma: Tsai 2007.

"% 70'i düşündü": Gilovich 1991,s. 77. Orjinalde italik.

Örneğin: Taylor 1989, s. 10; Gilovich 1991, s. 77.

Kolej öğrencileri genellikle inanır: Taylor 1989. Ayrıca bkz. Mele 2001.

Woebegone Gölü etkisi: Pronin, Linn ve Ross 2002.

yaşla birlikte gelişme: Wilson ve Ross 2000.

bir "fars" ve "hoş bir kurgu": Fine 2006, s. 6, 25.

Kendi kendini büyütme başlar: Taylor 1989, s. 200.

Sağlıklı bir akıl: Aynı yerde, s. xi.

"Gerçek depresiftir": Hirstein 2006, s. 237.

depresyon sıklıkla kaynaklanıyor: Crossley 2000, s. 57.

son inceleme makalesi: Shedler 2010.

bir çeşit senaryo doktoru: Bkz. Spence 1984.

9. HİKÂYENİN GELECEĞİ

şiiri kim öldürdü: Bkz. Epstein 1988; Fenza 2006.

İngilizce bölümleri: Gottschall 2008.

daha fazla para kazandı: Baker 2010.

"Geldim": Shields 2010, s. 175.

yuvarlanmayı seviyorum: Romanın eskimişliğine dair kısa bir süre önce yapılan bir örnek için, bkz. Shields 2010. James Wood (2008), bu kadar karamsar olmasa da, benzerdir.

yükselen sayılar: Basılı Kitaplar veritabanını yaratan ve ISBN'leri yeni kitaplara atanan şirket R. R. Bowker tarafından derlenen istatistikler için, bkz. "Yeni Kitap Kitapları ve Basımları, 2002-2009," http://www.bowkerinfo.com/bowker/IndustryStats2010.pdf (erişim tarihi 21 Kasım 2010).

yeni bir roman yayınlandı: Miller 2004.

2010 sürümü: Bradley ve DuBois 2010.

"en yaygın olarak": Bradley 2009, s. xiii.

biz yaşıyoruz: Bissell 2010.

yazar/yönetmen: Bland 2010.

Takımlarla birlikte: William Booth, "Gerçeklik Sadece Bir İllüzyondur, der yazarlar"

Washington Post, 10 Ağustos 2004, http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A53032-2004Aug9.html (erişim tarihi 4 Mart 2011).

Junk'un bu öfkeli arkadaşı: The Ultimate Fighter 2009.

"Gelecek kasvetli görünüyor": Castronova 2007'de alıntılanmıştır, s. 46.

Ethan ve arkadaşları: Gilsdorf 2009, s. 88, 101, 104, 105.

antropologlar yazar: Bir iddialı örnek ve diğer çalışmalara referanslar için, bkz. Bainbridge 2010.

Bir oyuncunun söylediği gibi: Kelly 2004, s. 11, 71.

"efsanelerin işlenmiş halısı": Bainbridge 2010, s. 14.

büyük toplu göç: Castronova 2007.

yirmi ila otuz saat: Kelly 2004, s. 13.

en tatmin edici arkadaşlıklar: Meadows 2008, s. 50.

Yüzde 20 düşünüyor: Castronova 2007, s. 13.

günlük tatil: Castronova 2006'da alıntılanmıştır, s. 75.

"Topraklarda": "The Chaos Warhost: The Chosen," War Vault Wiki, Warhammer Online, http://warhammervault.ign.com/wiki/index.php?title=Chosen&oldid

=1997 (accessed July 23, 2011).

gerçeklik bozuldu: McGonigal 2011.

"zihinsel diyabet salgını": Brian Boyd, kişisel iletişim, 3 Ekim 2010.

Bibliyografi

Aaronovitch, David. *Voodoo Histories: The Role of the Conspiracy Theory in Shaping*

Modern History. New York: Riverhead, 2010.

Allen, Brooke. *Artistic License: Three Centuries of Good Writing and Bad Behavior.* New

York: Ivan R. Dee, 2004.

Anderson, Craig A., Akiko Shibuya, Nobuko Ihori, Edward L. Swing, Brad J. Bushman,

Akira Sakamoto, Hannah R. Rothstein, and Muniba Saleem. "Violent

Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern

and Western Countries: A Meta-Analytic Review." *Psychological Bulletin* 136 (2010): 151-73.

Appel, Markus. "Fictional Narratives Cultivate Just-World Beliefs." *Journal of Communication*

58 (2008): 62-83.

Appel, Markus, and Tobias Richter. "Persuasive Effects of Fictional Narratives Increase

over Time." *Media Psychology* 10 (2007): 113-34.

Appleyard, J. A. *Becoming a Reader: The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood.*

Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

Bainbridge, William. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World.*

Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

Baker, Katie. "The XX Blitz: Why Sunday Night Football Is the Third-Most-Popular

Program on Television - Among Women." *New York Times Magazine*, 30 Ocak 2011

Baker, Nicholson. "Painkiller Deathstreak." *The New Yorker*, 9 Ağustos 2010.

Barra, Allen. "The Education of Little Fraud." Salon, 20 Aralık 2001. http://

dir.salon.com/story/books/feature/2001/12/20/carter/index.html. Accessed February

16, 2011.

Bartlett, Frederic. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge:

Cambridge University Press, 1932.

Baumeister, Roy. *Evil: Inside Human Violence and Cruelty*. New York: Henry Holt, 1997.

Baxter, Charles. *Burning Down the House: Essays on Fiction*. St. Paul: Graywolf, 1997.

Bayard, Pierre. *How to Talk About Books You Haven't Read*. London: Bloomsbury, 2007.

BBC News. "No Words to Describe Monkeys' Play," 9 Mayıs 2003. http://news.bbc

.co.uk/2/hi/3013959.stm. Erişim tarihi: 30 Ağustos 2010.

Bégouën, Robert, Carole Fritz, Gilles Tosello, Jean Clottes, Andreas Pastoors ve François Faist. *Le Sanctuaire secret des bisons*. Paris: Somogy, 2009.

Bell, Charles. *The Hand: Its Mechanisms and Vital Endowments, as Evincing Design*. Londra: John Murray, 1852.

Bernheim, Hippolyte. *Suggestive Therapeutics: A Treatise on the Nature and Uses of*

Hypnotism. New York: G. P. Putnam's Sons, 1889.

Bernstein, Daniel, Ryan Godfrey ve Elizabeth Loftus. "False Memories: The Role of

Plausibility and Autobiographical Belief." In *Handbook of Imagination and Mental*

Simulation, edited by Keith Markman, William Klein, and Julie Suhr, 89-102. New York: Psychology Press, 2009.

Bissell, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon, 2010.

Bjorklund, David, and Anthony Pellegrini. *The Origins of Human Nature: Evolutionary*

Developmental Psychology. Washington, DC: American Psychological Association, 2002.

Bland, Archie. "Control Freak: Will David Cage's 'Heavy Rain' Video Game Push

Our Buttons?" *Independent,* 21 Şubat 2010.

Blaustein, Barry. *Beyond the Mat.* Los Angeles: Lion's Gate Films, 2000. Film.

Bloom, Paul. *Descartes' Baby: How the Science of Child Development Explains What*

Makes Us Human. New York: Basic, 2004.

———. *How Pleasure Works: The New Science of Why We Like What We Like.* New York:

Norton, 2010.

Blume, Michael. "The Reproductive Benefi ts of Religious Affiliation." In *The Biological*

Evolution of Religious Mind and Behavior, edited by Eckart Voland and Wulf

Schiefenhovel. Dordrecht, Germany: Springer, 2009.

Booker, Christopher. *The Seven Basic Plots.* New York: Continuum, 2004.

Boyd, Brian. *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, Fiction.* Cambridge, MA:

Harvard University Press, 2009.

Boyd, Brian, Joseph Carroll, and Jonathan Gottschall. *Evolution, Literature, and Film:*

A Reader. New York: Columbia University Press, 2010.

Boyer, Pascal. *Religion Explained.* New York: Basic, 2002.

Bradley, Adam. *Book of Rhymes: The Poetics of Hip Hop.* New York: Basic, 2009.

Bradley, Adam, and Andrew DuBois, eds. *The Anthology of Rap.* New Haven, CT:

Yale University Press, 2010.

Brainerd, Charles, and Valerie Reyna. *The Science of False Memory.* Oxford: Oxford

University Press, 2005.

Breuil, Abbé Henri. *Four Hundred Centuries of Cave Art.* New York: Hacker Art

Books, 1979.

Brown, Roger ve James Kulik. "Flashbulb Memories." *Cognition* 5 (1977): 73-99.

Bruner, Jerome. *Making Stories: Law, Literature, Life*. New York: Farrar, Straus and

Giroux, 2002.

Bryant, Jennings, and Mary Beth Oliver, eds. *Media Effects: Advances in Theory and*

Research. 3'üncü baskı New York: Routledge, 2009.

Bulbulia, Joseph, Richard Sosis, Erica Harris ve Russell Genet, ed. *The Evolution*

of Religion: Studies, Theories, and Critiques. Santa Margarita, CA: Collins Foundation,

2008.

İşgücü İstatistikleri Bürosu. "American Time Use Survey - 2009 Sonuçları." http://www

.bls.gov/news.release/archives/atus_06222010.pdf. Erişim tarihi: 30 Ağustos 2010.

Burroway, Janet. *Writing Fiction: A Guide to Narrative Craft*. 3. baskı. New York: Longman,

2003.

Cantor, Joanne. "Fright Reactions to Mass Media." In *Media Effects: Advances in Theory*

and Research, 3. ed., editör Jennings Bryant ve Mary Beth Oliver. New York: Routledge, 2009.

Carr, David. *The Night of the Gun*. New York: Simon ve Schuster, 2008.

Carroll, Joseph. "An Evolutionary Paradigm for Literary Study." *Style* 42 (2008): 103-35.

Carroll, Joseph, Jonathan Gottschall, John Johnson ve Dan Kruger. "Human Nature in Nineteenth-Century British Novels: Doing the Math." *Philosophy and Literature* 33 (2009): 50-72.

———. *Graphing Jane Austen: The Evolutionary Basis of Literary Meaning*. NY: Palgrave,

2012.

———. "Paleolithic Politics in British Novels of the Nineteenth Century." In *Evolution,*

Literature, and Film: A Reader, edited by Brian Boyd, Joseph Carroll, and Jonathan Gottschall. New York: Columbia University Press, 2010.

Carter, Dan. "The Transformation of a Klansman." *New York Times*, 4 Ekim 1991.

Castronova, Edward. *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. New York: Palgrave, 2007.

———. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University

of Chicago Press, 2006.

Clooney, Nick. *The Movies That Changed Us*. New York: Atria, 2002.

CNN. "President Bush Holds Town Meeting," 4 Aralık 2001. http://transcripts.cnn.com/TRANSCRIPTS/0112/04/se.04.html. Erişim tarihi: 30 Ağustos 2010.

Conway, Martin, Alan Collins, Susan Gathercole, and Steven Anderson. "Recollections of True and False Autobiographical Memories." *Journal of Experimental Psychology* 125 (1996): 69-95.

Crews, Frederick. *Follies of the Wise: Dissenting Essays*. Emeryville, CA: Shoemaker Hoard, 2006.

Crick, Francis, and Graeme Mitchison. "The Function of Dream Sleep." *Nature* 304 (1983): 111-14.

Crossley, Michele. *Introducing Narrative Psychology: Self, Trauma, and the Construction of Meaning*. Buckingham, UK: Open University Press, 2000.

Damasio, Antonio. *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*. New York: Pantheon, 2010.

Darwin, Charles. *The Descent of Man and Selection in Relation to Sex*. New York: D.

Appleton, 1897. İlk yayın 1871.

Davies, P., L. Lee, A. Fox ve E. Fox. "Could Nursery Rhymes Cause Violent Behavior?

A Comparison with Television Viewing." *Archives of Diseases of Childhood* 89 (2004): 1103-5.

Dawkins, Richard. *A Devil's Chaplain*. Boston: Mariner, 2004.

———. *The God Delusion*. Boston: Houghton Mifflin, 2006.

Dennett, Daniel. *Breaking the Spell: Religion as a Natural Phenomenon*. New York: Penguin, 2007.

Dinstein, Ilan, Cibu Thomas, Marlene Behrmann, and David Heeger. "A Mirror Up to Nature." *Current Biology* 18 (2008): 13-18.

Dissanayake, Ellen. *Art and Intimacy: How the Arts Began*. Seattle: University of Washington Press, 2000.

——— . *Homo Aestheticus: Where Art Comes From and Why.* Seattle: University of Washington Press, 1995.

Djikic, Maja, Keith Oatley, Sara Zoeterman, and Jordan Peterson. "On Being Moved by Art: How Reading Fiction Transforms the Self." *Creativity Research Journal* 21 (2009): 24-29.

Doyle, A. C. *A Study in Scarlet, and, The Sign of the Four.* New York: Harper and Brothers, 1904. First published 1887.

Dunbar, David, and Brad Regan, eds. *Debunking 9-11 Myths.* New York: Hearst, 2006.

Dunbar, Robin. *Grooming, Gossip, and the Evolution of Language.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.

Durkheim, Émile. *The Elementary Forms of Religious Life*. Oxford: Oxford University Press, 2008. First published 1912.

Dutton, Denis. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure, and Human Evolution.* New York: Bloomsbury, 2009.

Eisen, Greg. *Children and Play in the Holocaust.* Amherst, MA: University of Massachusetts

Press, 1988.

Elkind, David. *The Power of Play: Learning What Comes Naturally.* New York: Da Capo, 2007.

Elmo, Gum, Heather, Holly, Mistletoe, and Rowan. *Notes Towards the Complete Works of Shakespeare.* Vivaria.net, 2002. http://www.vivaria.net/experiments/notes/publication/NOTES_EN.pdf. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Engel, Susan. *The Stories Children Tell: Making Sense of the Narratives of Childhood.* New York: Freeman, 1995.

Epstein, Joseph. "Who Killed Poetry?" *Commentary* 86 (1988): 13-20.

Eyal, Keren, and Dale Kunkel. "The Eff ects of Sex in Television Drama Shows on Emerging Adults' Sexual Attitudes and Moral Judgments." *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 52 (2008): 161–81.

Fajans, Joel. "How You Steer a Bicycle." http://socrates.berkeley.edu/~fajans/Teaching/Steering.htm. Erişim tarihi: 30 Ağustos 2010.

Fenza, David W. "Who Keeps Killing Poetry?" *Writer's Chronicle* 39 (2006): 1-10.

Fest, Joachim. *Hitler.* Translated by Richard Winston and Clara Winston. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1974.

Fine, Cordelia. *A Mind of Its Own: How Your Brain Distorts and Deceives.* New York: Norton, 2006.

Flanagan, Owen. *Dreaming Souls: Sleep, Dreams, and the Evolution of the Conscious Mind.* Oxford: Oxford University Press, 2000.

Flesch, William. *Comeuppance: Costly Signaling, Altruistic Punishment, and Other Biological Components of Fiction.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.

Fodor, Jerry. "The Trouble with Psychological Darwinism." *London Review of Books,* 15 Ocak 1998.

Forster, E. M. *Aspects of the Novel.* New York: Mariner, 1955. İlk yayın 1927.

Franklin, Michael ve Michael Zyphur. "The Role of Dreams in the Evolution of the Mind." *Evolutionary Psychology* 3 (2005): 59-78.

French, Lauren, Maryanne Garry, and Elizabeth Loftus. "False Memories: A Kind of Confabulation in Non-Clinical Subjects." In *Confabulation: Views from Neuroscience, Psychiatry, Psychology, and Philosophy,* ed. William Hirstein, 33-66.

Oxford: Oxford University Press, 2009.

Freud, Sigmund. *The Interpretation of Dreams.* 3rd ed. N.p.: Plain Label, 1911. İlk kez 1900'da yayınlandı.

Frey, James. *A Million Little Pieces.* New York: Anchor Books, 2004.

Funnel, Margaret, Paul Corbalis, and Michael Gazzaniga. "Hemispheric Interactions and Specializations: Insights from the Split Brain." In *Handbook of Neuropsychology,* ed. Francois Boller, Jordan Grafman, and Giacomo Rizzolatti, 103-20.

Amsterdam: Elsevier, 2000.

Gardiner, Marguerite. *Conversations of Lord Byron with the Countess of Blessington.*

Philadelphia: E. A. Carey and Hart, 1836.

Gardner, John. *The Art of Fiction: Notes on Craft for Young Writers.* New York: Vintage, 1983.

———. *On Moral Fiction.* New York: Basic, 1978.

Gass, William. *Fiction and the Figures of Life.* New York: Godine, 1958.

Gazzaniga, Michael. "Forty-Five Years of Split-Brain Research and Still Going Strong." *Nature Reviews Neuroscience* 6 (2008): 653-59.

———. *Human.* New York: HarperCollins, 2008.

———. *The Mind's Past.* Berkeley: University of California Press, 2000.

Geary, David. *Male and Female: The Evolution of Human Sex Differences.* Washington, DC: American Psychological Association, 1998.

Gendler, Tamar. *Thought Experiment: On the Powers and Limits of Imaginary Cases.* New York: Garland, 2000.

Gerrig, Richard. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading.* New Haven, CT: Yale University Press, 1993.

Gerrig, Richard, and Deborah Prentice. "The Representation of Fictional Information." *Psychological Science* 2 (1991): 336-40.

Gilovich, Thomas. *How We Know What Isn't So.* New York: Macmillan, 1991.

Gilsdorf, Ethan. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks.* Guilford, CT: Lyons, 2009.

Goleman, Daniel. *Social Intelligence: The Revolutionary New Science of Human Relationships.*

New York: Bantam, 2006.

Gopnik, Alison. *The Philosophical Baby: What Children's Minds Tell Us About Truth, Love, and the Meaning of Life.* New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009.

Gottschall, Jonathan. *Literature, Science, and a New Humanities.* New York: Palgrave, 2008.

Green, Melanie, and Timothy Brock. "The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives." *Journal of Personality and Social Psychology* 79 (2000): 701-21.

Green, Melanie, and John Donahue. "Simulated Worlds: Transportation into Narratives." In *Handbook of Imagination and Mental Simulation,* ed. Keith

Markman, William Klein, and Julie Suhr, 241-54. New York: Psychology Press, 2009.

Green, Melanie, J. Garst, and Timothy Brock. "The Power of Fiction: Determinants and Boundaries." In *The Psychology of Entertainment Media: Blurring the Lines Between Entertainment and Persuasion,* ed. L. J. Shrum. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2004.

Greenberg, Daniel. "Flashbulb Memories: How Psychological Research Shows That

Our Most Powerful Memories May Be Untrustworthy." *Skeptic,* Ocak 2005, 74-81.

———. "President Bush's False Flashbulb Memory of 9/11." *Applied Cognitive Psychology*

18 (2004): 363-70.

Greitemeyer, Tobias, and Silvia Osswald. "Eff ects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior." *Journal of Personality and Social Psychology* 98 (2010): 211-21.

Guber, Peter. *Tell to Win: Connect, Persuade, and Triumph with the Hidden Power of Story.* New York: Crown, 2011.

Haidt, Jonathan. *The Happiness Hypothesis.* New York: Basic, 2006.

Hakemulder, Jèmeljan. *The Moral Laboratory: Experiments Examining the Effects of Reading Literature on Social Perception and Moral Self-Concept.* Amsterdam: John Benjamins, 2000.

Hargrove, Thomas. "Third of Americans Suspect 9/11 Government Conspiracy." Scripps News, 1 Ağustos 2006. http://www.scrippsnews.com/911poll. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Harris, Paul. *The Work of the Imagination.* New York: Blackwell, 2000.

Haven, Kendall. *Story Proof: The Science Behind the Startling Power of Story.* Westport, CT: Libraries Unlimited, 2007.

Heider, Fritz, and Marianne Simmel. "An Experimental Study of Apparent Behavior." *American Journal of Psychology* 57 (1944): 243-59.

Hemingway, Ernest. *Death in the Afternoon.* New York: Scribner, 1960. İlk kez 1932'de yayınlandı.

———. *Yaşlı adam ve Deniz.* New York: Scribner, 1980. İlk yayın 1952.

Hickok, Gregory. "Eight Problems for the Mirror Neuron Theory of Action Understanding in Monkeys and Humans." *Journal of Cognitive Neuroscience* 21 (2009): 1229-43.

Hirstein, William. *Brain Fiction: Self-Deception and the Riddle of Confabulation.* Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

———, ed. *Confabulation: Views from Neuroscience, Psychiatry, Psychology, and Philosophy.* Oxford: Oxford University Press, 2009.

Hitchens, Christopher. "The Dark Side of Dickens." *Atlantic Monthly,* Mayıs 2010.

Hobson, J. Allan. *Dreaming: An Introduction to the Science of Sleep.* Oxford: Oxford University Press, 2002.

Hood, Bruce. *Supersense: Why We Believe in the Unbelievable.* New York: Harper One, 2009.

Hume, David. "Of the Standard of Taste." *Essays Moral, Practical, and Literary.* Londra: Longman, Green, and Co., 1875. İlk yayın 1757.

Hunt, Harry. "New Multiplicities of Dreaming and REMing." In *Sleep and Dreaming:Scientific Advances and Reconsiderations,* edited by Edward Pace-Schott, Mark Solms, Mark Blagrove, and Stevan Harnad, 164-67. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2003.

Iacoboni, Marco. *Mirroring People: The Science of Empathy and How We Connect with Others.* New York: Picador, 2008.

Icke, David. *The Biggest Secret: The Book That Will Change the World!* Ryde, UK: David Icke Books, 1999.

Jabbi, M., J. Bastiaansen, and C. Keysers. "A Common Anterior Insula Representation of Disgust Observation, Experience and Imagination Shows Divergent

Functional Connectivity Pathways." *PLoS ONE* 3 (2008): e2939. doi:10.1371/ journal.pone.0002939.

Jacobs, A. J. *The Year of Living Biblically.* New York: Simon & Schuster, 2008.

Jager, Gustav. *The Darwinian Theory and Its Relation to Morality and Religion.* Stuttgart, Almanya: Hoffman, 1869.

James, William. *The Will to Believe and Other Essays in Popular Philosophy.* New York: Cosimo, 2007. İlk yayın 1897.

Jamison, Kay Redfield. *Touched with Fire: Manic-Depressive Illness and the Artistic Temperament.* New York: Free Press, 1993.

Ji, Daoyun, and Matthew A. Wilson. "Coordinated Memory Replay in the Visual Cortex and Hippocampus During Sleep." *Nature Neuroscience* 10 (2007): 100-107.

Johansson, Petter, Lars Hall, Sverker Sikstrom, and Andreas Olsson. "Failure to Detect Mismatches Between Intention and Outcome in a Simple Decision Task." *Science* 310 (2005): 116-19.

Johnson, Dominic. "Gods of War." In *The Evolution of Religion: Studies, Theories, and Critiques,* edited by Joseph Bulbulia, Richard Sosis, Erica Harris, and Russell Genet. Santa Margarita, CA: Collins Foundation, 2008.

Johnson, Paul. *A History of the American People.* New York: HarperCollins, 1997.

Johnson, Steven. *Everything Bad Is Good for You.* New York: Riverhead, 2005.

Jones, Alex. *Endgame: Blueprint for Global Enslavement.* New York: Disinformation, 2007. Belgesel.

Jones, Gerard. *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence.* New York: Basic, 2002.

Jouvet, Michael. *The Paradox of Sleep: The Story of Dreaming.* Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Joyce, James. *Finnegans Wake.* New York: Penguin, 1999. İlk yayın 1939.

Kagan, Jerome. *The Three Cultures: Natural Sciences, Social Sciences, and the Humanities in the 21st Century.* Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2009.

Keen, Suzanne. *Empathy and the Novel.* Oxford: Oxford University Press, 2007.

Kelly, R. V. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addiction, and the Playing Experience.* Jeff erson, NC: McFarland, 2004.

Kershaw, Ian. *Hitler, 1889-1936: Hubris.* New York: Norton, 1998.

Kessel, John. "Invaders." In *The Wesleyan Anthology of Science Fiction,* ed. Arthur B. Evans, Istvan Csicsery-Ronay Jr., Joan Gordon, Veronica Hollinger, Rob Latham, and Carol McGuirk, 654-75. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2010.

Killingsworth, Matthew ve Daniel Gilbert. "A Wandering Mind Is an Unhappy Mind." *Science* 12 (2010): 932.

King, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft.* New York: Pocket, 2000.

Klinger, Eric. "Daydreaming and Fantasizing: Thought Flow and Motivation." In *Handbook of Imagination and Mental Simulation,* edited by Keith Markman, William Klein, and Julie Suhr, 225-39. New York: Psychology Press, 2009.

Knapp, John, ed. "An Evolutionary Paradigm for Literary Study." Special Issue, *Style* 42/43 (2008).

Koch, Cristof. "Dream States." *Scientific American Mind,* November/December 2010.

Kohler, Joachim. *Wagner's Hitler: The Prophet and His Disciple.* Londra: Polity, 2000.

Konner, Melvin. *The Evolution of Childhood.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 2010.

Krendl, A. C., C. Macrae, W. M. Kelley, J. F. Fugelsang, and T. F. Heatherton. "The Good, the Bad, and the Ugly: An fMRI Investigation of the Functional Anatomic Correlates of Stigma." *Social Neuroscience* 1 (2006): 5-15.

Kubizek, August. *The Young Hitler I Knew.* Londra: Greenhill, 2006.

Kurzban, Robert. *Why Everyone Else Is a Hypocrite.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 2010.

Ledoux, Joseph. *Synaptic Self: How Our Brains Become Who We Are.* New York: Penguin, 2003.

Lehrer, Jonah. *How We Decide.* Boston: Houghton Mifflin, 2009.

Levitin, Daniel J. *The World in Six Songs: How the Musical Brain Created Human Nature.* New York: Plume, 2008.

Lightfoot, Steve. "Who Really Killed John Lennon?: The Truth

About His Murder." 2001. http://www.lennonmurdertruth.com/index.asp. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Linn, Susan. *The Case for Make Believe: Saving Play in a Commercialized World.* New York: New Press, 2008.

Loewen, James W. *Lies My Teacher Told Me: Everything Your American History Textbook Got Wrong.* New York: Free Press, 1995.

Loftus, Elizabeth, and Jacqueline Pickrell. "The Formation of False Memories." *Psychiatric Annals* 25 (1995): 720-25.

Ludwig, Arnold. *The Price of Greatness: Resolving the Creativity and Madness Controversy.* New York: Guilford, 1996.

Lynn, Steven Jay, Abigail Matthews, and Sean Barnes. "Hypnosis and Memory: From Bernheim to the Present." In *Handbook of Imagination and Mental Simulation,* ed. Keith Markman, William Klein ve Julie Suhr, 103-18. New York: Psychology Press, 2009.

Maier, Norman. "Reasoning in Humans. II: The Solution of a Problem and Its Appearance in Consciousness." *Journal of Comparative Psychology* 12 (1931): 181-94.

Malcolm, Janet. "Iphigenia in Forest Hills." *The New Yorker,* Mayıs 3, 2010.

Mar, Raymond, Maja Djikic, and Keith Oatley. "Eff ects of Reading on Knowledge, Social Abilities, and Selfhood." In *Directions in Empirical Literary Studies,* ed. Sonia Zyngier, Marisa Bortolussi, Anna Chesnokova, and Jan Avracher, 127-38. Amsterdam: John Benjamins, 2008.

Mar, Raymond ve Keith Oatley. "The Function of Fiction Is the Abstraction and Simulation of Social Experience." *Perspectives on Psychological Science* 3 (2008): 173-92.

Mar, Raymond, Keith Oatley, Jacob Hirsh, Jennifer dela Paz ve Jordan Peterson."Bookworms Versus Nerds: Exposure to Fiction Versus Non-Fiction, Divergent Associations with Social Ability, and the Simulations of Fictional Social Worlds." *Journal of Research in Personality* 40 (2006): 694-712.

Mar, Raymond, Keith Oatley ve Jordan Peterson. "Exploring the Link Between Reading Fiction and Empathy: Ruling Out Individual Diff erences and Examining Outcomes." *Communications: The European Journal of Communication* 34 (2009): 407-28.

Marcus, Gary. *Kluge: The Haphazard Evolution of the Human Mind.* Boston: Mariner, 2008.

Marsh, Elizabeth, Michelle Meade ve Henry Roediger III. "Learning Facts from Fiction." *Journal of Memory and Language* 49

(2003): 519-36.

Mastro, Dana. "Eff ects of Racial and Ethnic Stereotyping." In *Media Effects: Advances in Theory and Research,* 3rd ed., edited by Jennings Bryant and Mary Beth Oliver. New York: Routledge, 2009.

Maugham, Somerset. *Ten Novels and Their Authors.* New York: Penguin, 1969.

McAdams, Dan. "Personal Narratives and the Life Story." In *Handbook of Personality: Theory and Research,* edited by Oliver John, Richard Robins ve Lawrence Pervin, 241-61. New York: Guilford, 2008.

———. "The Psychology of Life Stories." *Review of General Psychology* 5 (2001): 100-122.

———. *The Stories We Live By: Personal Myths and the Making of the Self.* New York: Guilford, 1993.

McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* New York: Penguin, 2011.

McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man.* Toronto: University of Toronto Press, 1962.

McNamara, Patrick. *An Evolutionary Psychology of Sleep and Dreams.* Westport, CT: Praeger, 2004.

Meadows, Mark Stephen. *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life.* Berkeley, CA: New Rider, 2008.

Mele, Alfred. *Self-Deception Unmasked.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 2001.

Meltzoff , Andrew, and Jean Decety. "What Imitation Tells Us About Social Cognition: A Rapprochement Between Developmental Psychology and Cogni tive Neuroscience." *Philosophical Transactions of the Royal Society, Londra B* 358 (2003): 491-500.

Meltzoff , Andrew ve M. Keith Moore. "Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates." *Science* 198 (1977): 75-78.

Metaxas, Eric. *Bonhoeff er: Pastor, Martyr, Prophet, Spy.* Nashville: Thomas Nelson, 2010.

Miller, Geoff rey. *The Mating Mind.* New York: Anchor, 2001.

Miller, Laura. "The Last Word: How Many Books Are Too Many?" *New York Times, 18 Temmuz,* 2004.

Miller, Rory. *Meditations on Violence.* Wolfeboro, NH: YMAA Publication Center, 2008.

Morley, Christopher. *Parnassus on Wheels.* New York: Doubleday, 1917.

Motion Picture Association of America Worldwide Market

Research and Analysis. *U.S. Entertainment Industry: 2006 Market Statistics.*

http://www.google.com/#sclient=psy&hl=en&source=hp&q=US+ Entertainment+Industry:+2006+Market+ Statistics&aq=f&aqi=&aql=&oq=&pbx=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.&fp=ca5f50573a0b59e3&biw=1024&bih=571. Erişim tarihi 30 Temmuz 2011.

Nabokov, Vladimir. *Solgun Ateş.* New York: Vintage, 1989. İlk yayın 1962.

Napier, John. *Hands.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 1993.

National Endowment for the Arts. *Reading on the Rise: A New Chapter in American Literacy.* 2008. http://www.nea.gov/research/ReadingonRise.pdf. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Neisser, Ulric, and Nicole Harsch. "Phantom Flashbulbs: False Recollections of Hearing the News About Challenger." In *Affect and Accuracy in Recall: Studies of "Flashbulb" Memories,* vol. 4, edited by Eugene Winograd and Ulric Neisser, 9-31. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1992.

Nell, Victor. *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure.* New Haven, CT: Yale University Press, 1988.

Nettle, Daniel. *Strong Imagination: Madness, Creativity, and Human Nature.* Oxford: Oxford University Press, 2001.

Nicholson, Christopher. *Richard and Adolf.* Jerusalem: Gefen, 2007.

Niles, John. *Homo Narrans: The Poetics and Anthropology of Oral Literature.* Philadelphia:

University of Pennsylvania Press, 1999.

Norrick, Neal. "Conversational Storytelling." In *The Cambridge Companion to Narrative,* ed. David Herman, 127-41. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2007.

Oatley, Keith. "The Mind's Flight Simulator." *Psychologist* 21 (2008): 1030-32.

———. "The Science of Fiction." *New Scientist,* Temmuz 25, 2008.

———. *Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction.* New York: Wiley, 2011.

Olmsted, Kathryn. *Real Enemies.* Oxford: Oxford University Press, 2009.

Ong, Walter. *Orality and Literacy.* New York: Routledge, 1982.

Ost, James, Granhag Pär-Anders, Julie Udell, and Emma Roos

af Hjelmsäter. "Familiarity Breeds Distortion: The Effects of Media Exposure on False Reports Concerning

edia Coverage of the Terrorist Attacks in London on 7 July 2005." *Memory* 16 (2008): 76-85.

Paley, Vivian. *Bad Guys Don't Have Birthdays: Fantasy Play at Four.* Chicago: University

of Chicago Press, 1988.

———. *Boys and Girls: Superheroes in the Doll Corner.* Chicago: University of Chicago Press, 1984.

———. *A Child's Work: The Importance of Fantasy Play.* Chicago: University of Chicago Press, 2004.

Philbrick, Nathaniel. *In the Heart of the Sea.* New York: Penguin, 2000.

Pinker, Steven. *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined.* New York: Viking, 2011.

———. *The Blank Slate.* New York: Viking, 2002.

———. *How the Mind Works.* New York: Norton, 1997.

———. "Toward a Consilient Study of Literature." *Philosophy and Literature* 31 (2007): 161-77.

Pinsky, Robert. *The Handbook of Heartbreak: 101 Poems of Lost Love and Sorrow.* New York: Morrow, 1998.

Plato. *The Republic.* Translated by Desmond Lee. New York: Penguin, 2003.

Poe, Edgar Allan. *Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe.* New York: Vintage, 1975.

Pronin, Emily, Daniel Linn ve Lee Ross. "The Bias Blind Spot: Perceptions of Bias in Self Versus Others." *Personality and Social Psychology Bulletin* 28 (2002): 369-81.

Ramachandran, V. S. *The Tell-Tale Brain: A Neuroscientist's Quest for What Makes Us*

Human. New York: Norton, 2011.

Reeves, Byron, and Cliff ord Nass. *The Media Equation: How People Treat Computers,*

Television, and New Media Like Real People and Places. Stanford, CA: CSLI Publications, 2003.

Revonsuo, Antti. "Did Ancestral Humans Dream for Their Lives?" In *Sleep and Dreaming: Scientifi c Advances and Reconsiderations,* edited by Edward Pace-Schott, Mark Solms, Mark Blagrove ve Stevan Harnad, 275-94. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

———. "The Reinterpretation of Dreams: An Evolutionary

Hypothesis of the Function of Dreaming." *Behavioral and Brain Sciences* 23 (2000): 793-1121.

Richardson, Samuel. *The History of Sir Charles Grandison.* Vol. 6. London: Suttaby, Evance and Fox, 1812. İlk yayın 1753-1754.

Rizzolatti, Giacomo, Corrando Sinigaglia, and Frances Anderson. *Mirrors in the Brain: How Our Minds Share Actions, Emotions, and Experiences.* Oxford: Oxford University Press, 2008.

Rock, Andrea. *The Mind at Night: The New Science of How and Why We Dream.* New York: Basic, 2004.

Roskos-Ewoldsen, David, Beverly Roskos-Ewoldsen, and Francesca Carpentier. "Media Priming: An Updated Synthesis." *In Media Effects: Advances in Theory and Research,* 3rd ed., edited by Jennings Bryant and Mary Beth Oliver. New York: Routledge, 2009.

Russell, David. *Literature for Children: A Short Introduction.* 2. baskı New York: Longman, 1991.

Sacks, Oliver. *The Man Who Mistook His Wife for a Hat.* New York: Simon and Schuster, 1985. First published 1970.

Schachter, Daniel. *Searching for Memory: The Brain, the Mind, and the Past.* New York: Basic, 1996.

———. *The Seven Sins of Memory: How the Mind Forgets and Remembers.* Boston: Houghton Mifflin, 2001.

Schechter, Harold. *Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment.* New

York: St. Martin's, 2005.

Schweikart, Larry, and Michael Allen. *A Patriot's History of the United States: From Columbus's Great Discovery to the War on Terror.* New York: Sentinel, 2007.

Shaffer, David, S. A. Hensch, and Katherine Kipp. *Developmental Psychology.* New York: Wadsworth, 2006.

Shedler, Jonathan. "The Effi cacy of Psychodynamic Therapy." *American Psychologist* 65 (2010): 98-109.

Shields, David. *Reality Hunger: A Manifesto.* New York: Knopf, 2010.

Shirer, William L. *The Rise and Fall of the Third Reich.* New York: Simon and Schuster, 1990.

Singer, Dorothy, and Jerome Singer. *The House of Make Believe: Play and the Developing*

Imagination. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

Slater, Mel, Angus Antley, Adam Davison, David Swapp, Christoph Guger, Chris Barker, Nancy Pistrang, and Maria V. Sanchez-Vives. "A

Virtual Reprise of the Stanley Milgram Obedience Experiments." *PLoS ONE* 1 (2006).

Smith, Stacy ve Amy Granados. "Content Patterns and Effects Surrounding Sex-Role Stereotyping on Television and Film." In *Media Effects: Advances in Theory and Research,* 3. baskı, ed. Jennings Bryant ve Mary Beth Oliver. New York: Routledge, 2009.

Smoking Gun. "A Million Little Lies," January 8, 2006. http://www.thesmokinggun.com/documents/celebrity/million-little-lies. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Solms, Mark. "Dreaming ve REM Sleep Are Controlled by Different Mechanisms."

In *Sleep and Dreaming: Scientific Advances and Reconsiderations,* ed. Edward Pace-Schott, Mark Solms, Mark Blagrove ve Stevan Harnad. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Speer, Nicole, Jeremy Reynolds, Khena Swallow ve Jeffrey M. Zacks. "Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences." *Psychological Science* 20 (2009): 989-99.

Spence, Donald. *Narrative Truth and Historical Truth and the Freudian Metaphor.* New York: Norton, 1984.

Spotts, Frederic. *Hitler and the Power of Aesthetics.* New York: Overlook, 2003.

Stone, Jason. "The Attraction of Religion." In *The Evolution of Religion: Studies, Theories, and Critiques,* ed. Joseph Bulbulia, Richard Sosis, Erica Harris, and Russell Genet. Santa Margarita, CA: Collins Foundation, 2008.

Stowe, Charles ve Lyman Beecher Stowe. *Harriet Beecher Stowe: The Story of Her Life.* Boston: Houghton Mifflin, 1911.

Stowe, Harriet Beecher. *Uncle Tom's Cabin.* New York: Norton, 2007. First published 1852.

Sugiyama, Michelle Scalise. "Reverse-Engineering Narrative: Evidence of Special Design." In *The Literary Animal,* edited by Jonathan Gottschall and David Sloan Wilson. Evanston, IL: Northwestern University Press, 2005.

Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

———. "Children's Fiction Making." In *Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct,* edited by Theodore Sarbin. New York: Praeger, 1986.

Swift, Graham. *Waterland.* New York: Penguin, 2010. İlk yayın 1983.

Talbot, Margaret. "Nightmare Scenario." *The New Yorker,* 16 Kasım

2009.

Taleb, Nassim. *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable.* New York: Penguin, 2008.

Tallis, Raymond. *The Hand: A Philosophical Inquiry into Human Being.* Edinburgh: Edinburgh University Press, 2003.

Tanaka, Jiro. "What Is Copernican? A Few Common Barriers to Darwinian Thinking About the Mind." *Evolutionary Review* 1 (2010): 6-12.

Tatar, Maria. *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales.* 2nd ed. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003.

Tavris, Carol, and Eliot Aronson. *Mistakes Were Made but Not by Me: Why We Justify Foolish Beliefs, Bad Decisions, and Hurtful Acts.* New York: Harcourt, 2007.

Taylor, Marjorie. *Imaginary Companions and the Children Who Create Them.* Oxford: Oxford University Press, 1999.

Taylor, Shelley. *Positive Illusions: Creative Self-Deception and the Healthy Mind.* New York: Basic, 1989.

Tolstoy, Leo. *Sanat nedir?* New York: Crowell, 1899.

Tsai, Michelle. "Smile and Say 'Fat!'" *Slate,* February 22, 2007. http://www.slate.com/id/2160377/. Erişim tarihi: 4 Mart 2011.

The Ultimate Fighter. Spike TV. Bölüm 11, sezon 10, 2 Aralık 2009.

Amerika Birleşik Devletleri Soykırım Anıt Müzesi. "Book Burning." In *Holocaust Encyclopedia.* http://www.ushmm.org/wlc/en/article.php?ModuleId=10005852. Erişim tarihi 30 Ağustos 2010.

Valli, Katja, and Antti Revonsuo. "The Threat Simulation Theory in Light of Recent Empirical Evidence: A Review." *American Journal of Psychology* 122 (2009): 17-38.

Viereck, Peter. *Metapolitics: The Roots of the Nazi Mind.* New York: Capricorn, 1981.

İlk yayın 1941.

Voland, Eckart, and Wulf Schiefenhovel, ed. *The Biological Evolution of Religious Mind and Behavior.* Dordrecht, Almanya: Springer, 2009.

Wade, Nicholas. *The Faith Instinct: How Religion Evolved and Why It Endures.* New York: Penguin, 2009.

Waller, Douglas. *Air Warriors: The Inside Story of the Making of a Navy Pilot.* New York: Dell, 1999.

Wallis, James. "Making Games That Make Stories." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media,* edited by

Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Walton, Kendall. *Mimesis as Make Believe: On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

Weinstein, Cindy. *Cambridge Companion to Harriet Beecher Stowe.* Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004.

Weisberg, Deena Skolnick. "The Vital Importance of Imagination." In *What's Next: Dispatches on the Future of Science,* edited by Max Brockman. New York: Vintage, 2009.

Wheatley, Thalia. "Everyday Confabulation." In *Confabulation: Views from Neuroscience, Psychiatry, Psychology, and Philosophy,* edited by William Hirstein, 203-21. Oxford: Oxford University Press, 2009.

Wiesel, Elie. *The Gates of the Forest.* New York: Schocken, 1966.

Wilson, Anne, and Michael Ross. "From Chump to Champ: People's Appraisals of Their Earlier and Present Selves." *Journal of Personality and Social Psychology* 80 (2000): 572-84.

Wilson, David Sloan. *Darwin's Cathedral.* Chicago: University of Chicago Press, 2003.

———. "Evolution and Religion: The Transformation of the Obvious." In *The Evolution of Religion: Studies, Theories, and Critiques,* edited by Joseph Bulbulia, Richard Sosis, Erica Harris ve Russell Genet. Santa Margarita, CA: Collins Foundation, 2008.

———. *Evolution for Everyone.* New York: Random House, 2007.

Wilson, David Sloan ve Edward O. Wilson. "Rethinking the Theoretical Foundation of Sociobiology." *Quarterly Review of Biology* 82 (2007): 327-48.

Wilson, Edward O. *Consilience: The Unity of Knowledge.* New York: Knopf, 1998.

Wilson, Frank. *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*

New York: Pantheon, 1998.

Wolfe, Tom. "The New Journalism." In *The New Journalism,* ed. Tom Wolfe and Edward Warren Johnson, 13-68. Londra: Picador, 1975.

Wood, James. *How Fiction Works.* New York: Picador, 2008.

Wood, Wendy, and Alice Eagly. "A Cross-Cultural Analysis of the Behavior of Women and Men: Implications for the Origins of Sex Diff erences." *Psychological Bulletin* 128 (2002): 699-727.

Yagoda, Ben. *Memoir: A History.* New York: Riverhead, 2009.

Young, Kay, and Jeff rey Saver. "The Neurology of Narrative." *Substance* 94/95 (2001): 72-84.

Zinn, Howard. *A People's History of the United States, 1492-Present.* New York: Harper, 2003. İlk yayın 1980.

Zunshine, Lisa. *Why We Read Fiction.* Columbus: Ohio University Press, 2006.

Katkıda Bulunanlar

sayfa xii: Vintage Images/Alamy. sayfa 2: Bettman/Corbis. sayfa 6: Jonathan Gottschall. sayfa 7: © English Heritage/NMR. sayfa 9: © Aaron Escobar. page 13: Airman 1st Class Nicholas Pilch. sayfa 17: PASIEKA/SPL/Getty Images. sayfa 19: NatFarbman/Getty Images. sayfa 24: © Tonny Tunya, Compassion International, izinle kullanıldı sayfa 25: © Charles ve Josette Lenars/Corbis. sayfa 26: Fotoğraf Bailey Rae Weaver, www.flickr.com/photos/baileysjunk. sayfa 31: © Peter Turnley/Corbis. sayfa 37: Corbis. sayfa 40: Corbis. sayfa 43: *More English Fairy Tales,* ed. Joseph Jacobs, illüstrasyon. John D. Batten, G. Putnam's Sons, 1922. sayfa 51: From *George Gissing: A Critical Study,* Frank Swinnerton, Martin Secker, 1912. sayfa 53: Dorothea Lange/Library of Congress. sayfa 57: Corbis. sayfa 58: David Shankbone. sayfa 60: Andrew N. Meltzoff ve M. Keith Moore, "Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates." *Science,* 198, 1977, 75-78. sayfa 63: Public Library of Science. sayfa 65: *The History of Don Quixote,* Miguel de Cervantes, illüstasyon. Gustave Doré, Cassell and Co., 1906. page 69: Photo courtesy of D. Sharon Pruitt. page 70: Corbis. page 72: Corbis. sayfa 74: Corbis. sayfa 78: Getty Images. sayfa 81: Nicky Wilkes, Redditch, UK. sayfa 90: *The Air Loom, A Human Influencing Machine,* 2002, Rod Dickinson. sayfa 94: Pinguino Kolb. sayfa 97: *The Accidental Mind: How Brain Evolution Has Given Us Love, Memory, Dreams, and God,* David J. Linden, s. 228, Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, Copyright © 2007 the President and Fellows of Harvard College. Joan M. K. Tycko, illüstrasyon. sayfa 100: *Tales of Sherlock Holmes,* A. Conan Doyle, A. L. Burt, 1906. sayfa 103: Courtesy NASA/JPLCaltech. sayfa 105: Jonathan Gottschall. sayfa 107: Corbis, Corbis, Photodisc/GettyImages, Corbis. sayfa 109: Python (Monty) Pictures. sayfa 112: Roman Suzuki. sayfa 114: smokinggun.com. page 118: Getty Images. sayfa 123: Library of Congress. Sayfa 126: Corbis. sayfa 131: From *Madame Bovary: A Tale of Provincial Life,* Gustave Flaubert, M. Walter Dunne, 1904. sayfa 133: From *Oriental Cairo,* Douglas Sladen, J. B. Lippincott Company, 1911. sayfa 135: Howard Sochurek/Getty Images. sayfa 137: Randy Faris/Corbis. sayfa 140: Deutsches Bundesarchiv. sayfa 141: Cynthia Hart/Corbis. sayfa 143: From *Richard*

Wagner: Composer of Operas, John Runciman, G. Bell & Sons Ltd., 1913. sayfa 145: © James Koehnline. sayfa 147: Library of Congress. sayfa 152: *Plays,* Anton Tchekoff , Charles Scribner, 1912. sayfa 154: Deutsches Bundesarchiv. sayfa 160: Robert W. Kelley/Getty Images. sayfa 163: Orlando Fernandez/Library of Congress. sayfa 166: Courtesy of BIU Sante, Paris. sayfa 171: smokinggun.com. sayfa 172: Corbis. sayfa 179: Zack Sheppard. sayfa 181: Neal Whitehouse Piper. sayfa 189: Eduard Korniyenko/Reuters/ Corbis. sayfa 194: World of Warcraft® of Blizzard Entertainment, Inc.'e ait copyright ve izinle kullanılmıştır. Tüm fotoğraflar izinle kullanılmıştır. © 2011 Blizzard Entertainment, Inc.

New York Times Editör Seçimi
Los Angeles Times Kitap Ödülü Finalisti

"Çekici, içeriği çok güçlü bir kitap... Çevremizi saran her şeyi hikâyeleştirmek zorunda olduğumuzu gören, tarihin ve bilimin farklı köşelerinden gelen muhteşem bir eser."

-New York Times

İnsanlar sahte manzaralarda yaşarlar. Fanteziler yaratırlar. Romanlar, filmler ve tiyatro oyunlarını tüketirler. Spor olayları ve ceza davaları bile hikayeler olarak ortaya çıkar. Oysa hikâye dünyası uzun zamandır keşfedilmemiş ve haritalandırılmamış bir alan olarak kaldı. Şimdi Jonathan Gottschall bizlere ilk birleşik hikâye anlatımı teorisini sunuyor.

Hikâyelerin, yaşamın karmaşık sosyal problemlerini, tıpkı uçuş simülatörlerinin zor durumlar için pilotları hazırlaması gibi, çözmemize nasıl yardım ettiğini tartışıyor. Hikâye anlatımı, aynı diğer davranışlarda olduğu gibi, hayatta kalmamızı sağlamak için gelişti. Nöroloji, psikoloji ve evrimsel biyoloji konusundaki son araştırmalardan yola çıkarak Gottschall, bize hikâye anlatan bir hayvan olmanın ne demek olduğunu aktarıyor ve hikâyelerin, dünyayı daha iyi bir hâle getirmek için nasıl değiştirebileceğini gösteriyor. Hikâye yaratmanın ustaları olduğumuzu biliyoruz. *Hikâye Anlatan Hayvan* ise nihayet hikâyelerin bizi nasıl şekillendirdiğini ortaya koyuyor.

"Bu gerçekten de harika bir kitap. Okuyucuyu hem hikâyeler hem de hikâye anlatmak üzerine hikâyeler ile avucunun içine alıyor ve ardından bunları birleştirerek neden hikâye anlatmanın insanın temel dürtüsü olduğunu açıklıyor."

-Edward O. Wilson

"Anekdot ve örneklerle cezbediyor... Masal Diyarı'ndan hiç ayrılmadık ve asla ayrılmayacağız."

-Cleveland Plain Dealer



Sola Unitas
happiness.learning.performance

9 786057 628558

35 ₺

KDV'den muaftır.